

复杂前端系统设计及高频面试点：



大型复杂系统设计：

一．流程分层：

1. 顶层结构设计

- a. 页面生产：手写复用 or 组件拼装 or 可视化搭建
- b. 页面渲染：后台模板 or 中间层 or 渲染引擎
- c. 页面管理：项目管理 + 模块管理 + 页面管理
- d. 仓库拆分：业务仓库 + 物料堆 + 组件库 + SDK.....

2. 框架设计

- a. 业务框架：
 - i. 多站点切换
 - ii. 路由 / 分页管理
 - iii. 历史包袱兼容（新老框架组合）
- b. 物料堆建设
 - i. 对象即物料

- ii. 物料打包方式

- iii. 物料引用方式

- c. 基础组件库搭建 —— 面向开源

- i. 领域拆分 - 专业类型 or 通用类型

- ii. 端 - 移动端、PC 端、大屏

3. 设计规范定义

- a. 通用色系、UI 定义

- b. 原子设计

- c. 交互统一定义

二 . 工作流、效率定义

1. 脚手架搭建

- a. 搭建层级规范

- b. docker 环境部署

- c. 文档机制

2. 开发 workflow

- a. gitflow
- b. 分支规范

3. 编译打包

- a. webpack 打包 + 静态文件存储 + CDN
- b. 单元测试 + 自动化测试
- c. CICD / devOps

4. 可视化搭建

- a. 通用物料堆 —— 可视化配置引入
- b. 通用规范展现 —— 通用渲染引擎
- c. 规则整合 —— 增删改查页面
- d. 审批流整合
- e. 动态化处理 —— 开放化配置 BI

三． 安全生产

1. 埋点上报处理

2. bugfix + 体验优化

a. 体验问题收集

b. log 收集，主动告警

c. 场景复现 replay

3. 多环境发布



爪哇教育