



WebReBuild.ORG

寻找适合重构的理论

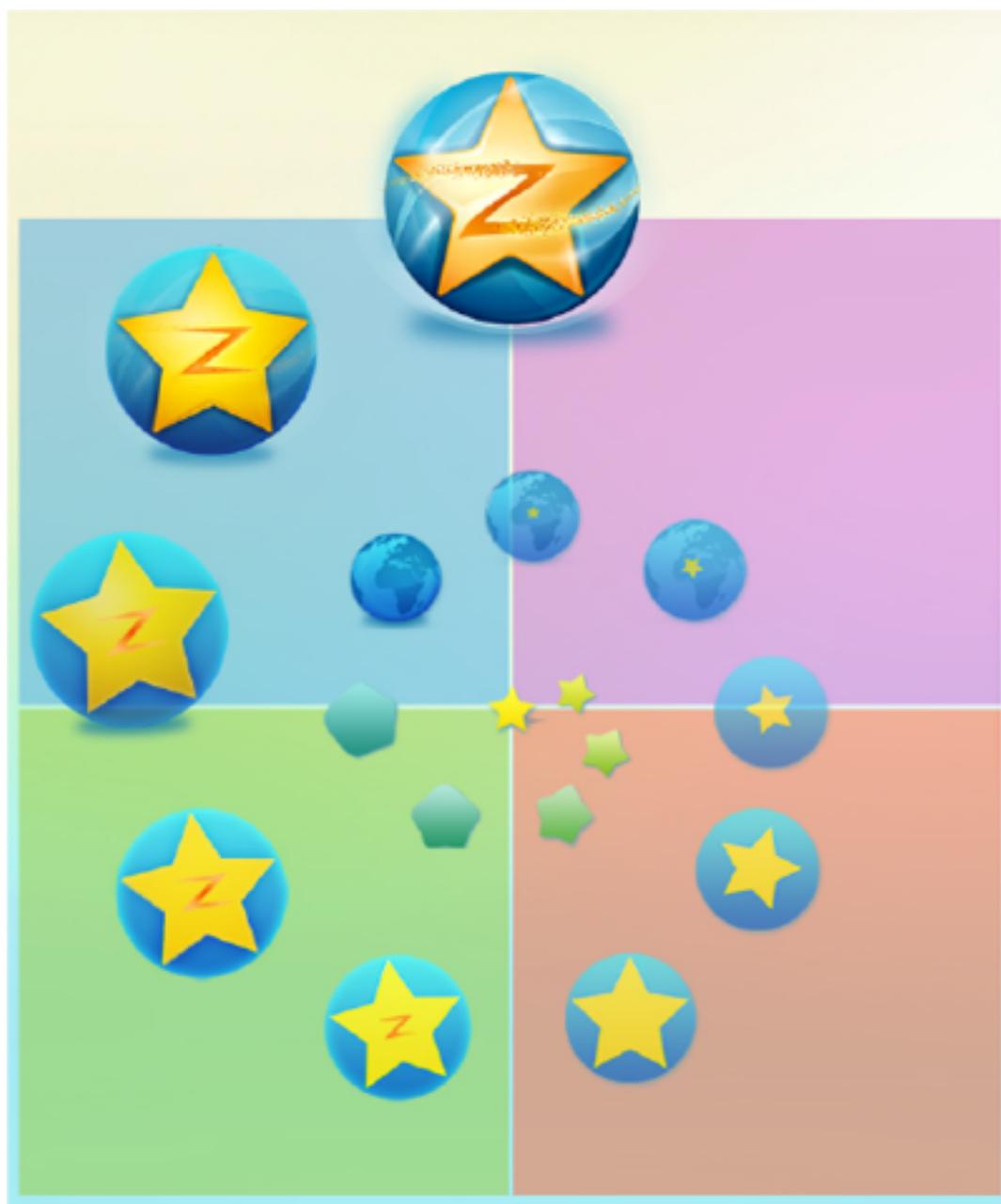
GhostZhang(张癸鑫)

2014.12.27



TID

个人简历



2006.11~2009.09

Paipai 拍拍

腾讯旗下购物网 www.paipai.com

2009.9~2010.11



QQ Music
MUSIC.QQ.COM

2010.11~2011.1

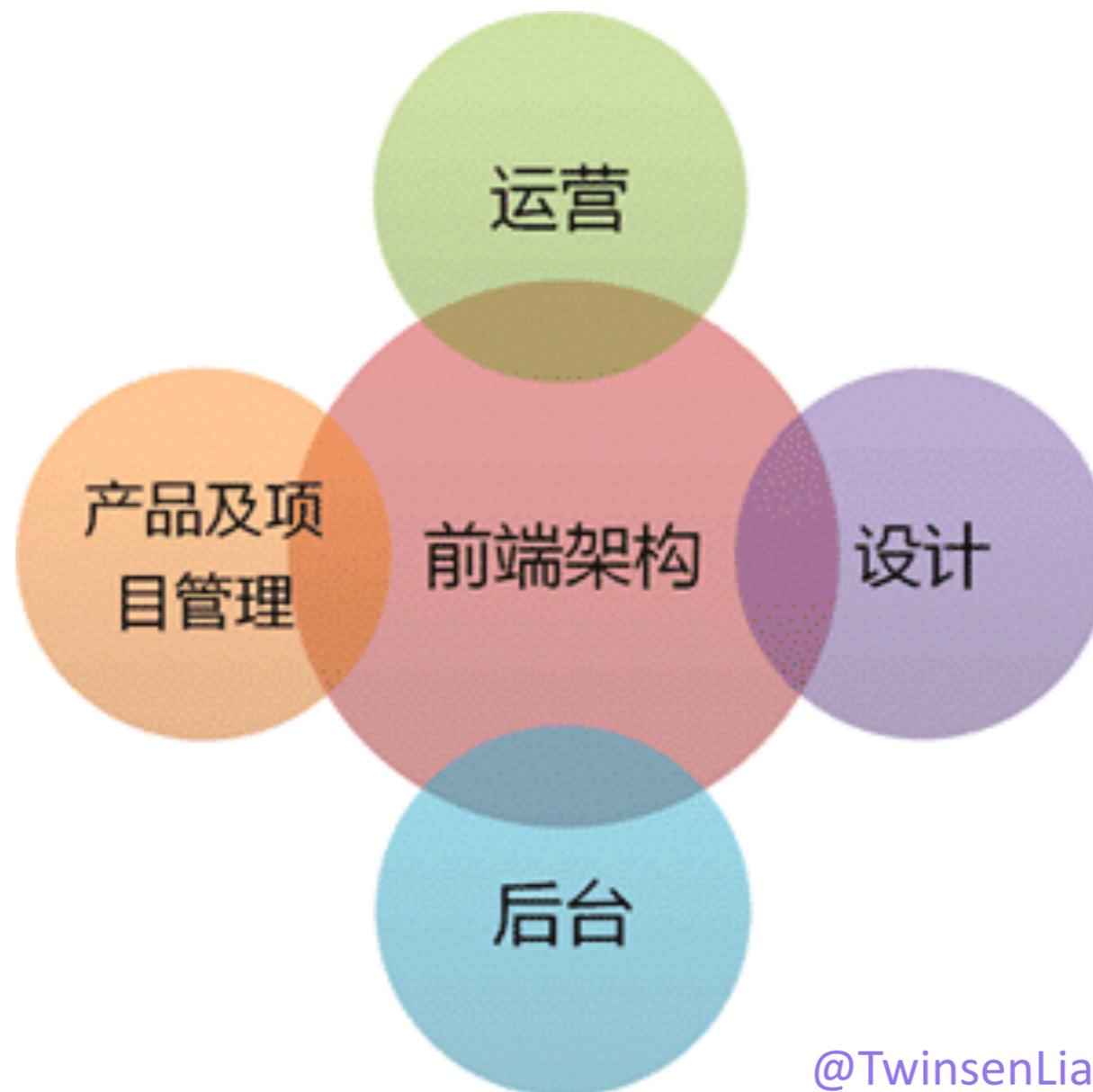
财付通 会支付 会生活
TENPAY.COM

2011.1~now

2006.5

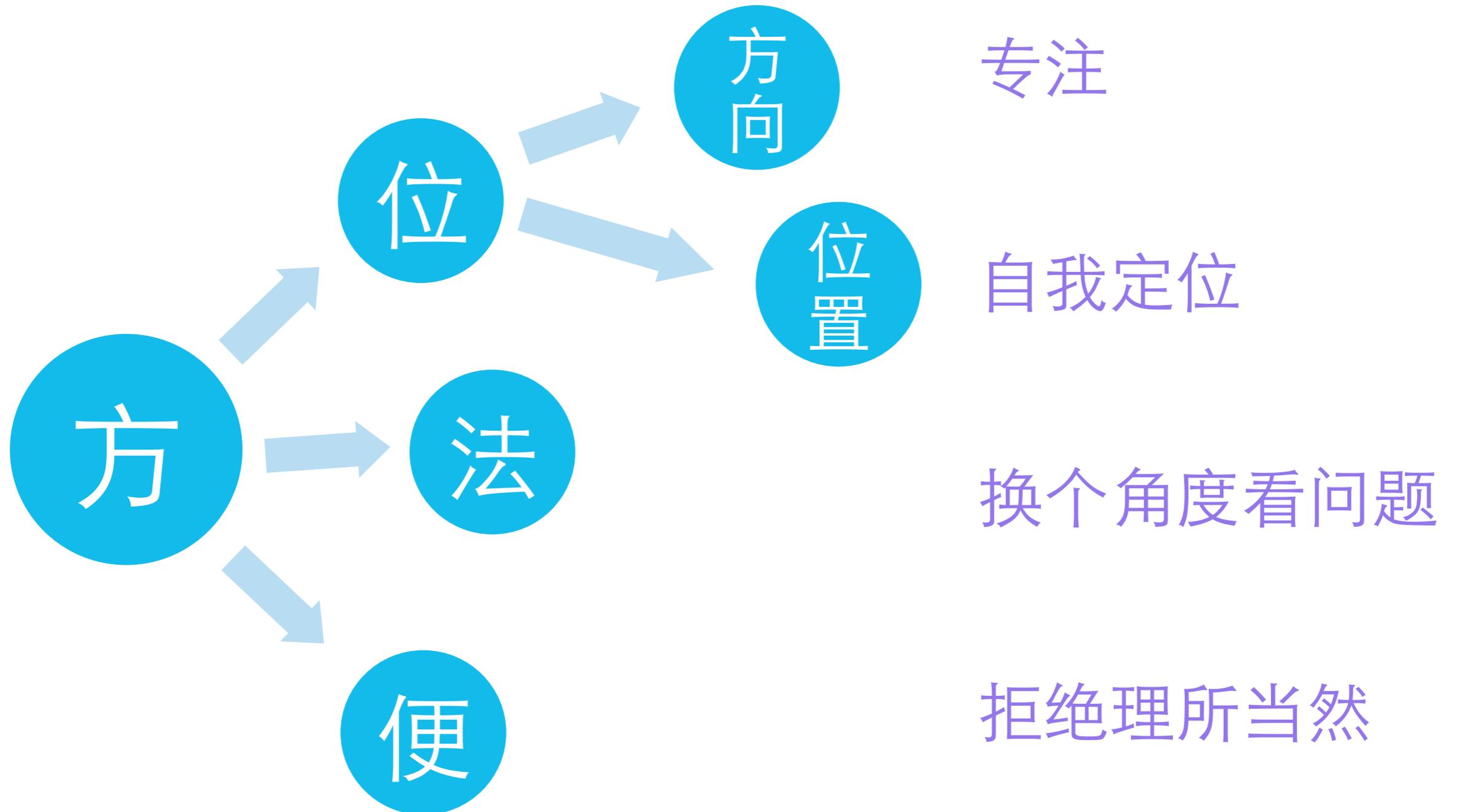
2007.12

2009年 《一专多长》



@TwinsenLiang

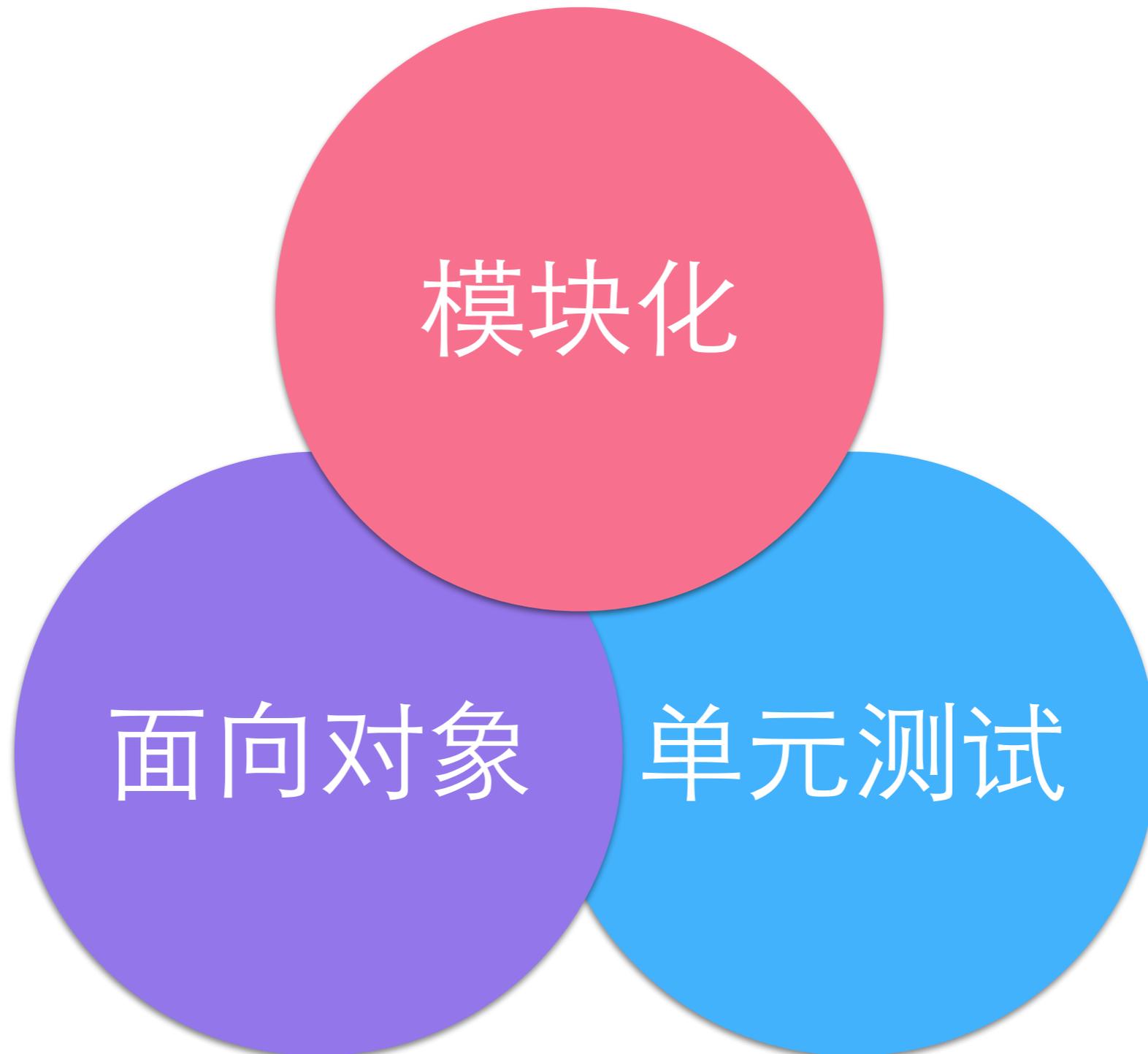
2012年 《方》



传承

寻找适合重构的理论

跨界的理论



1. Qzone模块化演化过程
2. 财付通支付中心多场景应用尝试

Qzone换肤问题



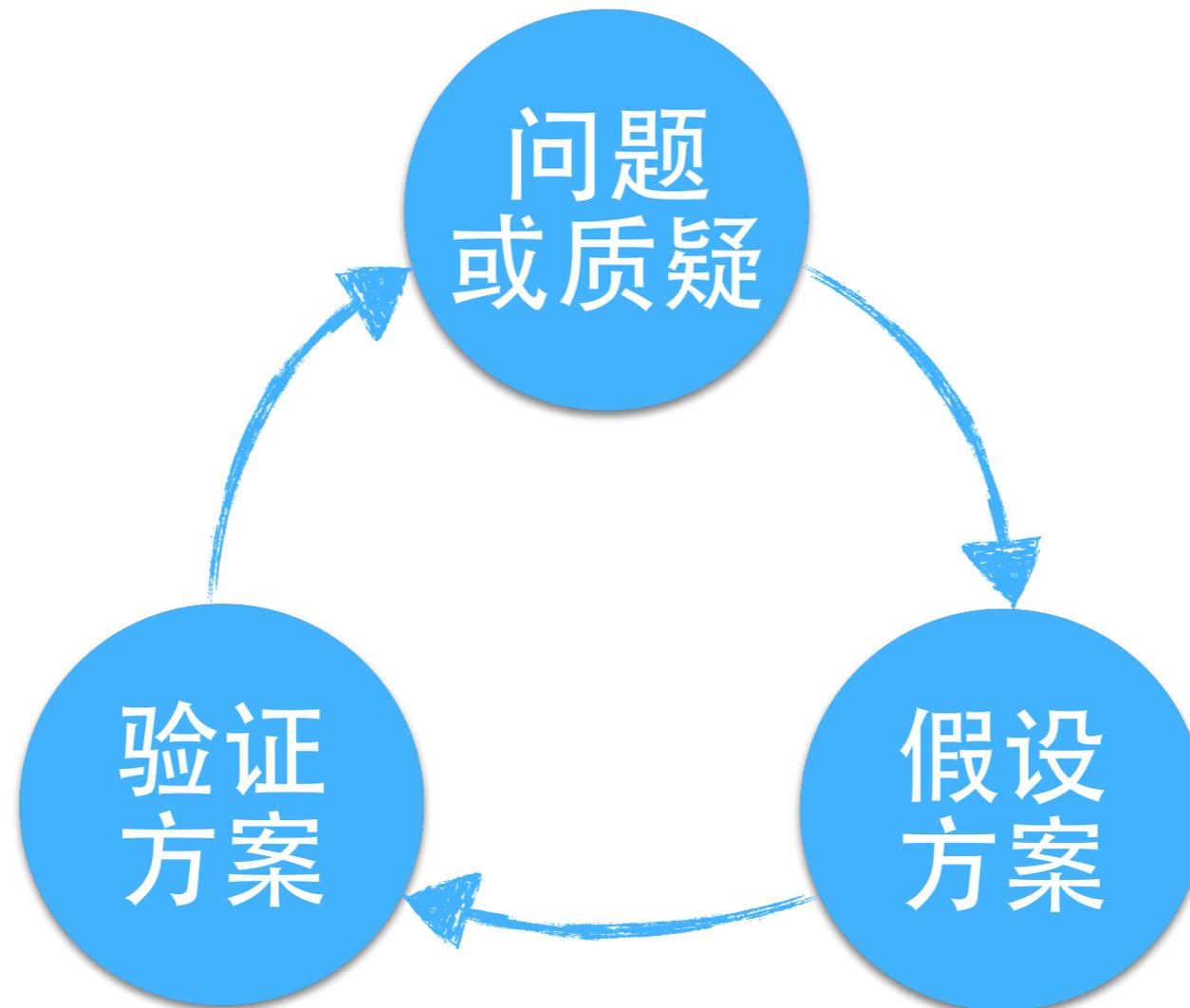
```
<link href="http://imgcache.qq.com/qzone/skin/A.css" rel="stylesheet">
```

```
<link href="http://imgcache.qq.com/qzone/skin/B.css" rel="stylesheet">
```

```
<link href="http://imgcache.qq.com/qzone/skin/C.css" rel="stylesheet">
```

```
<link href="http://imgcache.qq.com/qzone/skin/D.css" rel="stylesheet">
```

如何减少维护工作量?





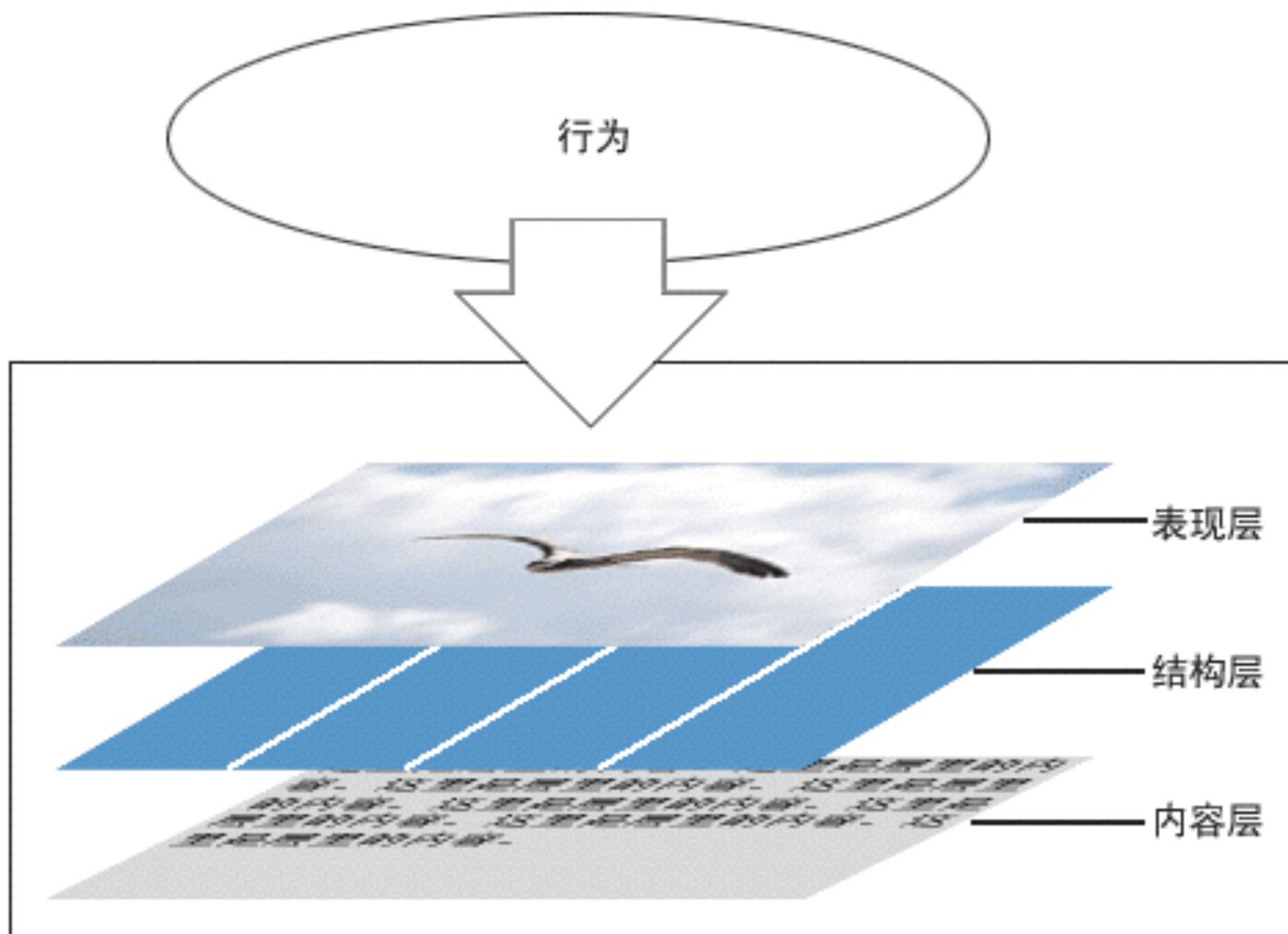
模块化



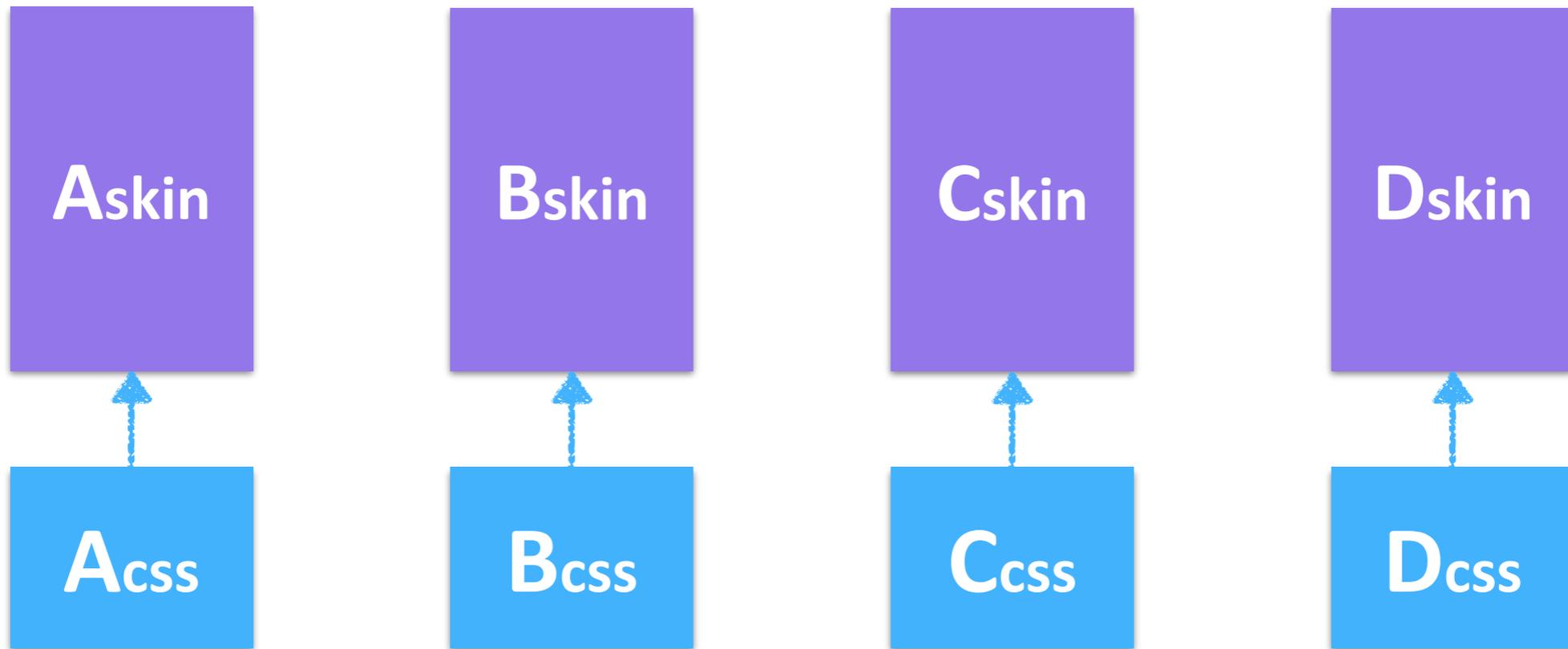
模块化

- 大拆小
- 可复用
- 可组合

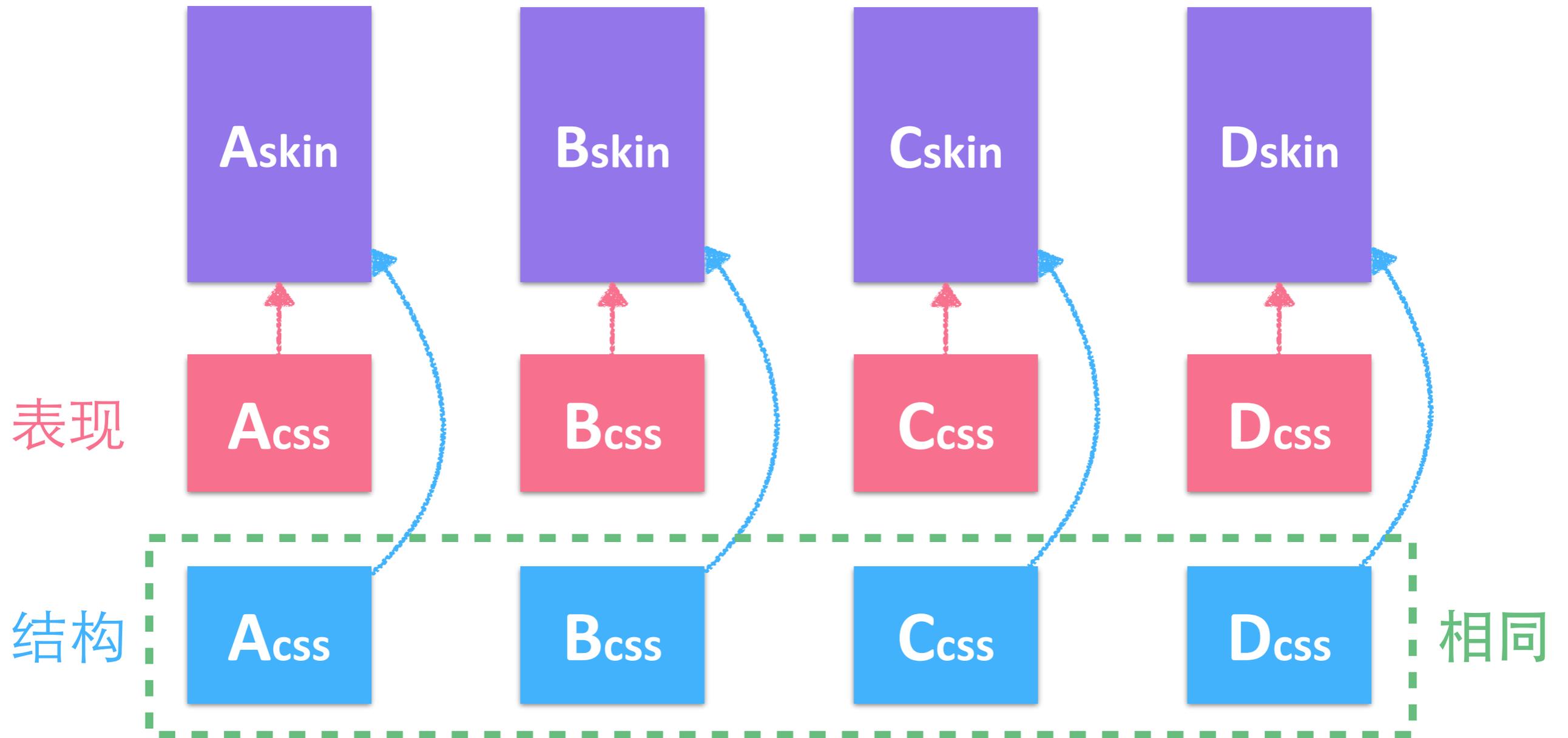
拆——分离的思想



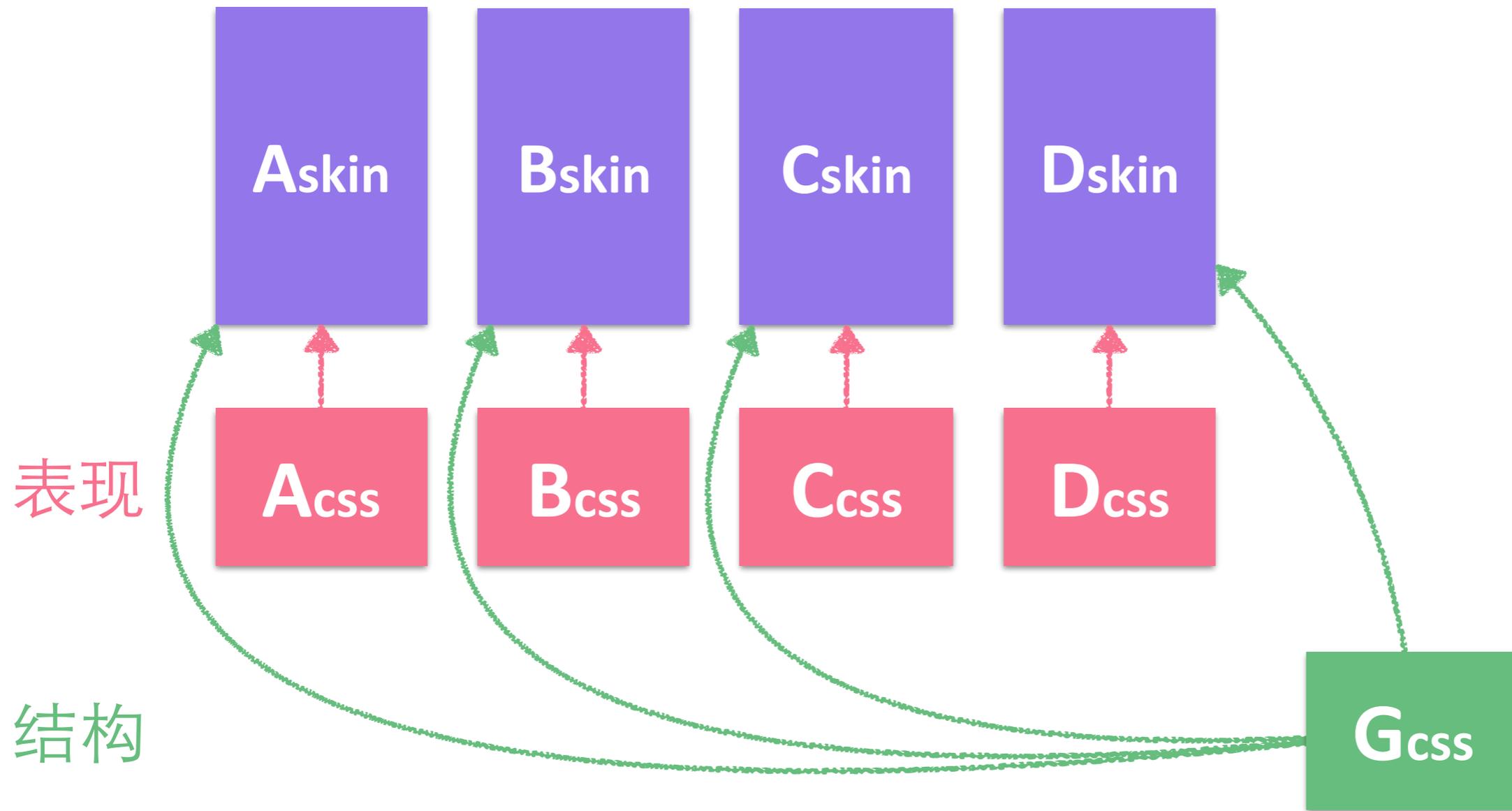
Qzone换肤架构演化



Qzone换肤架构演化

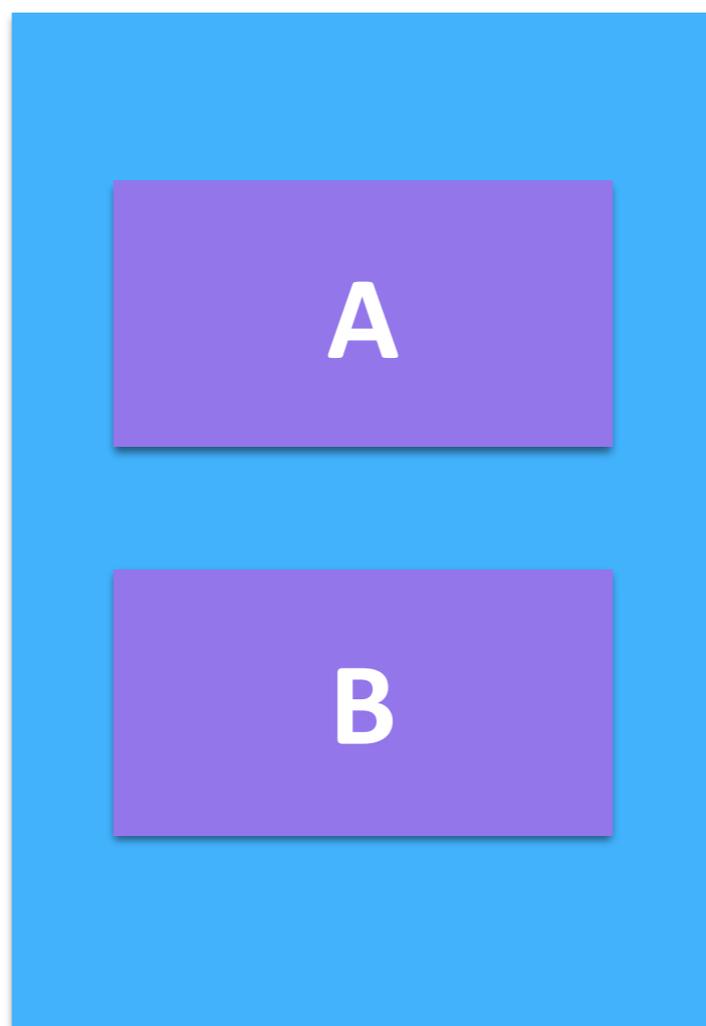


Qzone换肤架构演化

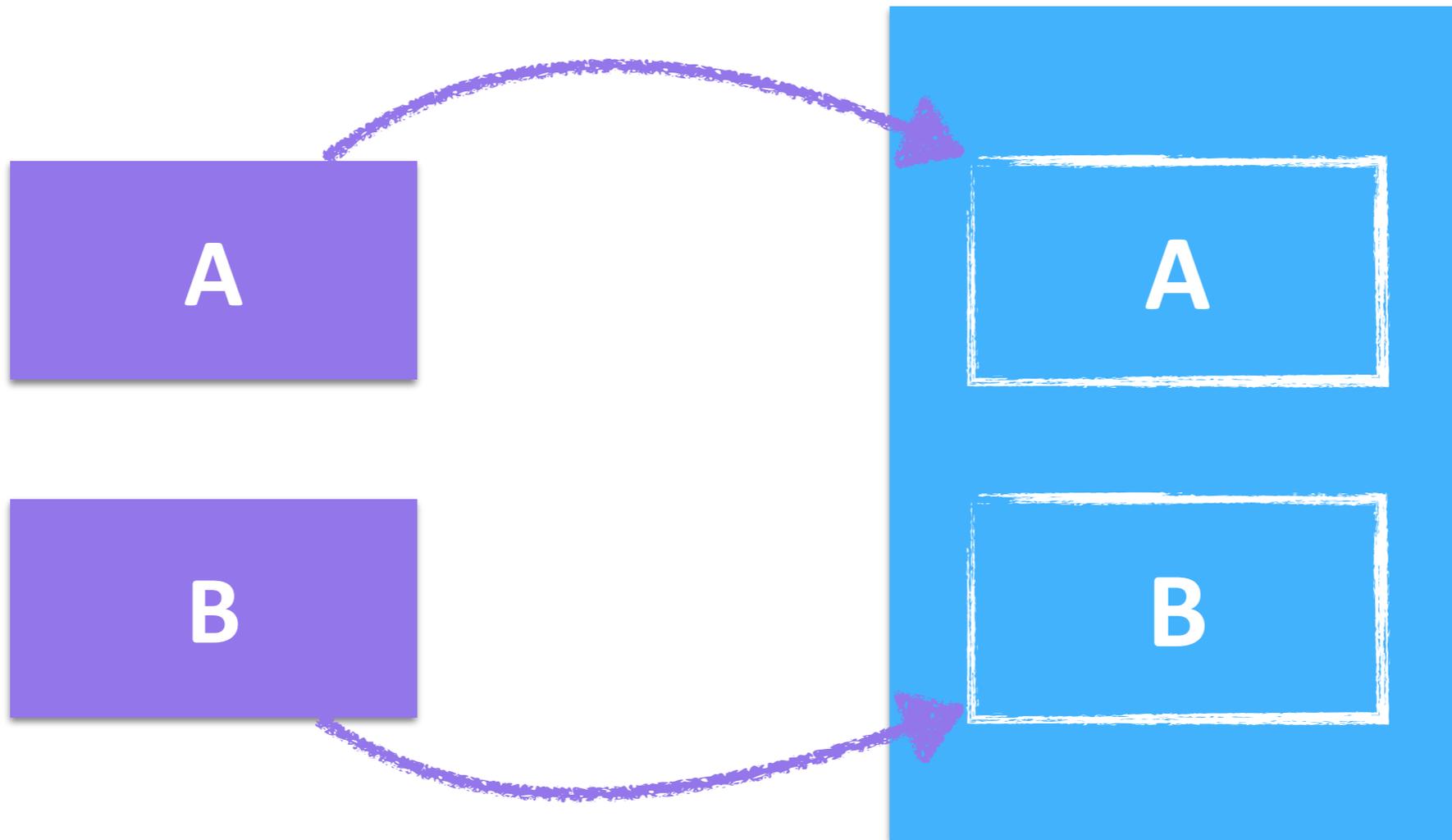


模块的演化

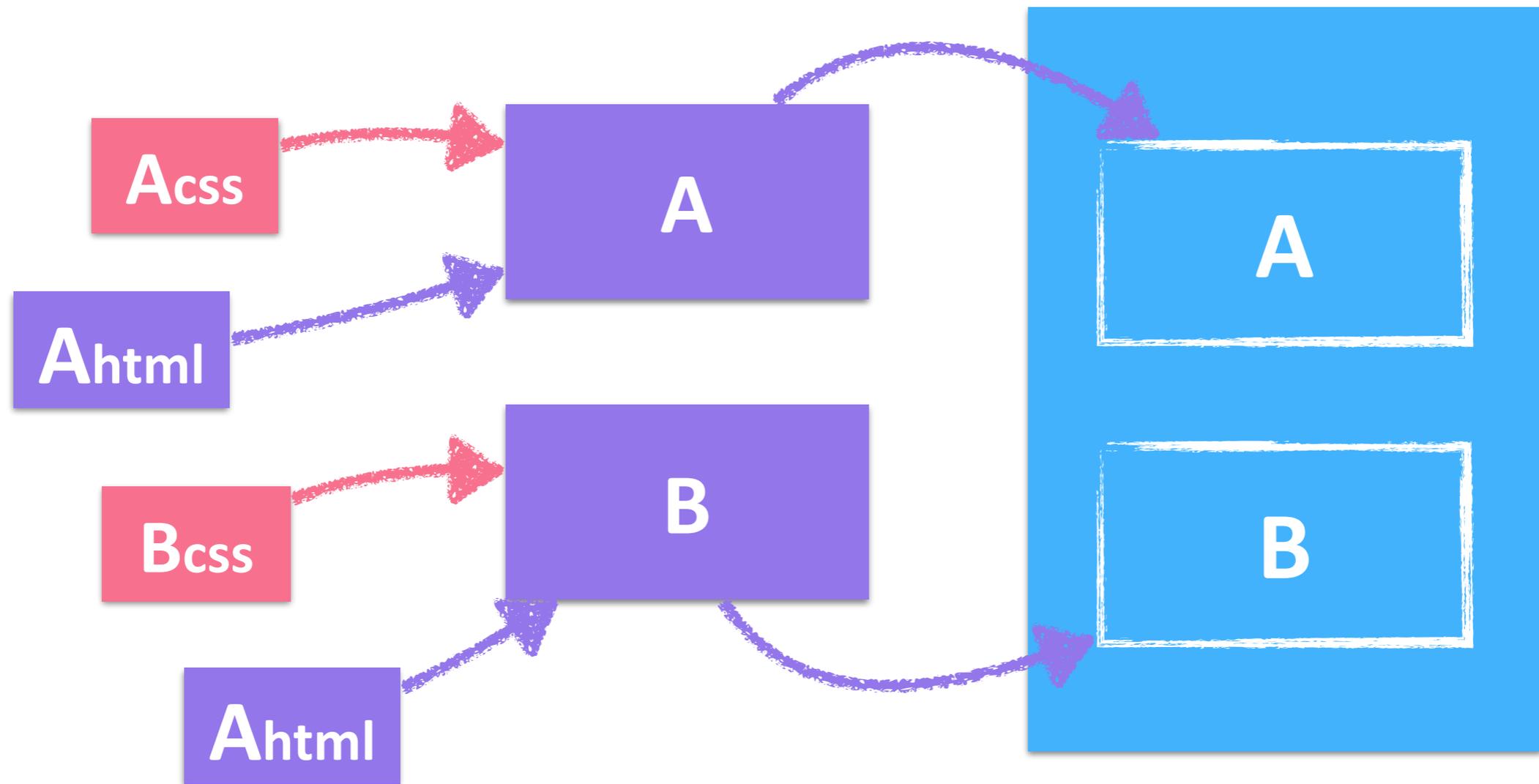
我是页面



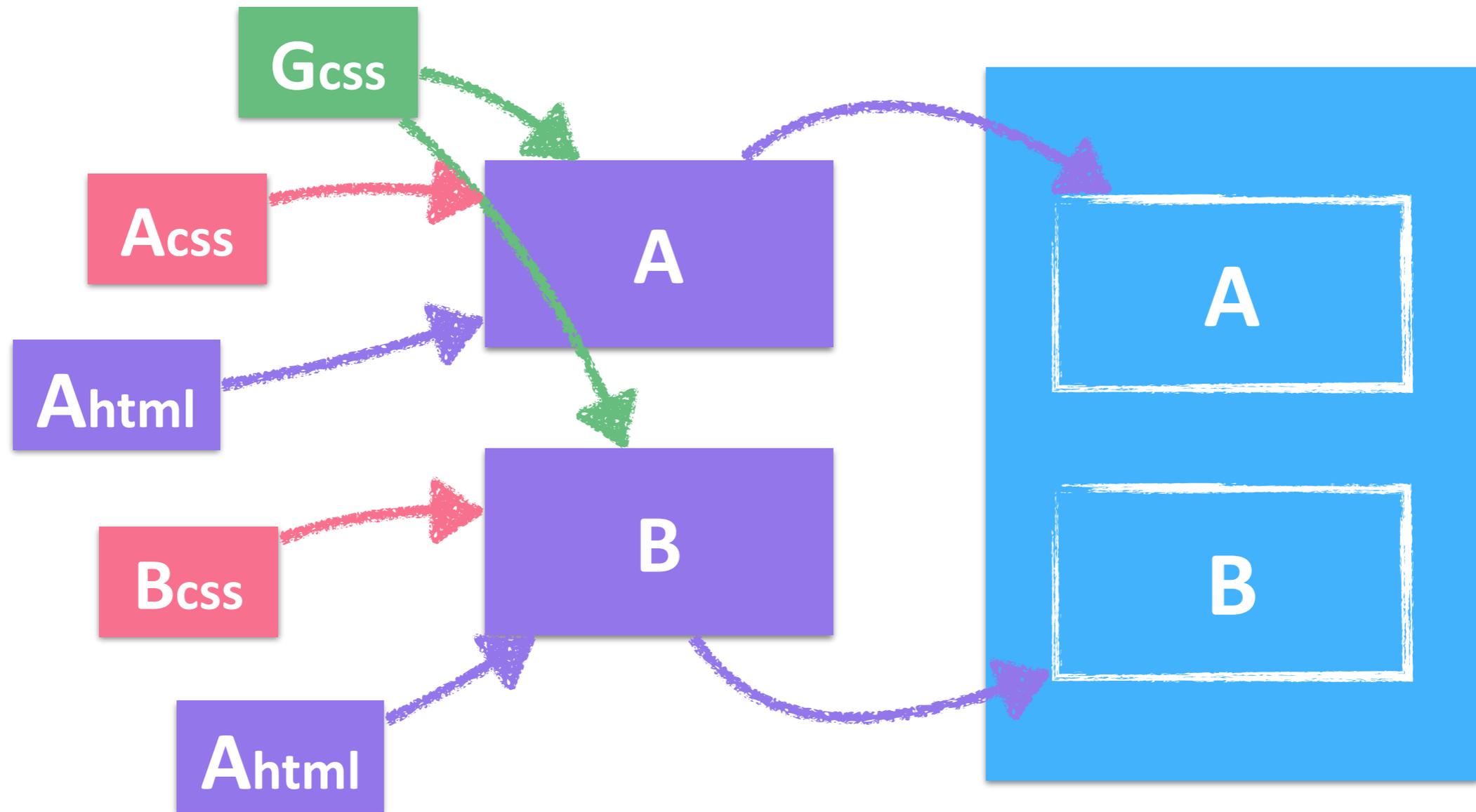
模块的演化



模块的演化

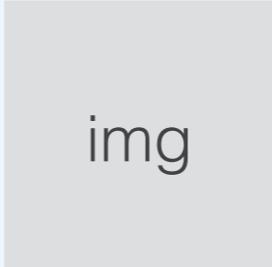


模块的演化





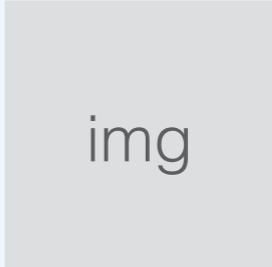
专辑



img

专辑名称

专辑介绍，这是一张专辑，这里写一些关于这张专辑的介绍内容，让用户更容易选择。



img

专辑名称

专辑介绍，这是一张专辑，这里写一些关于这张专辑的介绍内容，让用户更容易选择。

新闻

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

img

专辑名称

专辑介绍，这是一张专辑，这里写一些关于这张专辑的介绍内容，让用户更容易选择。

img

专辑名称

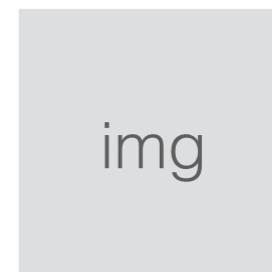
专辑介绍，这是一张专辑，这里写一些关于这张专辑的介绍内容，让用户更容易选择。

专辑**新闻****新闻标题**

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容



专辑名称

专辑介绍，这是一张专辑，这里写一些关于这张专辑的介绍内容，让用户更容易选择。

专辑

新闻

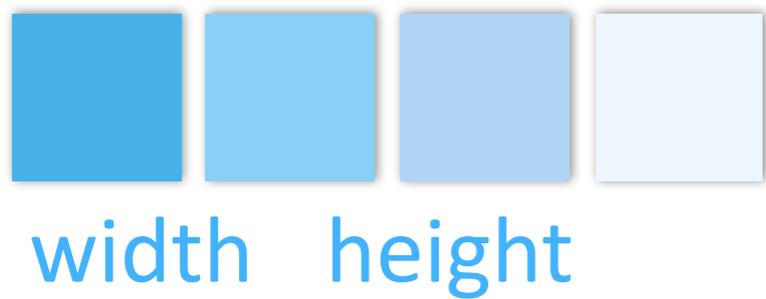
新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

width

height

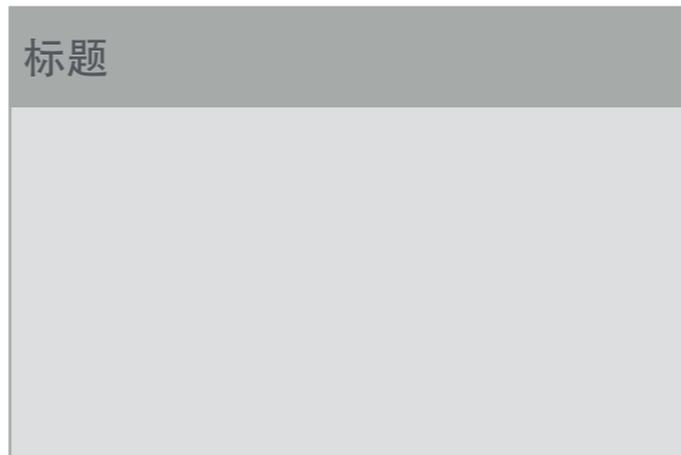
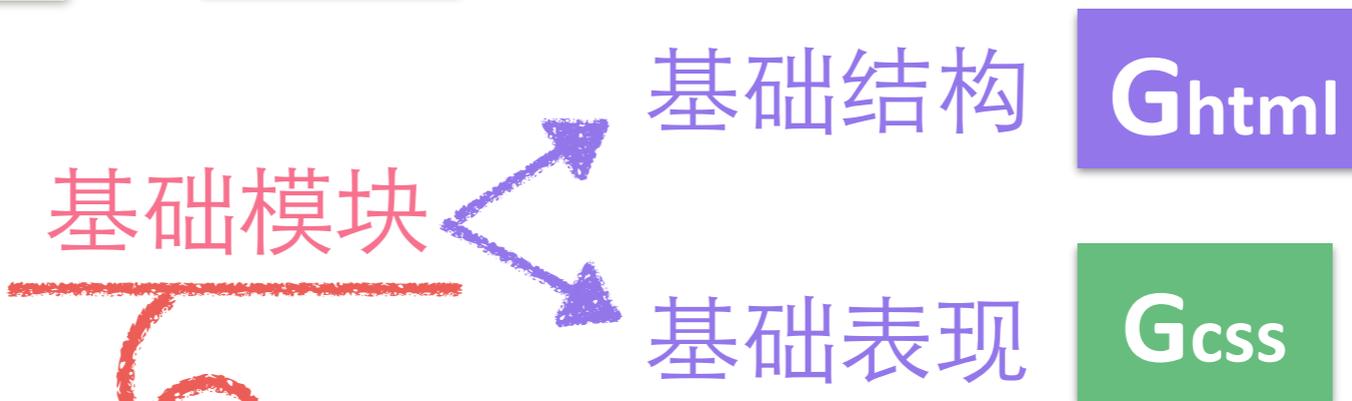




Acss

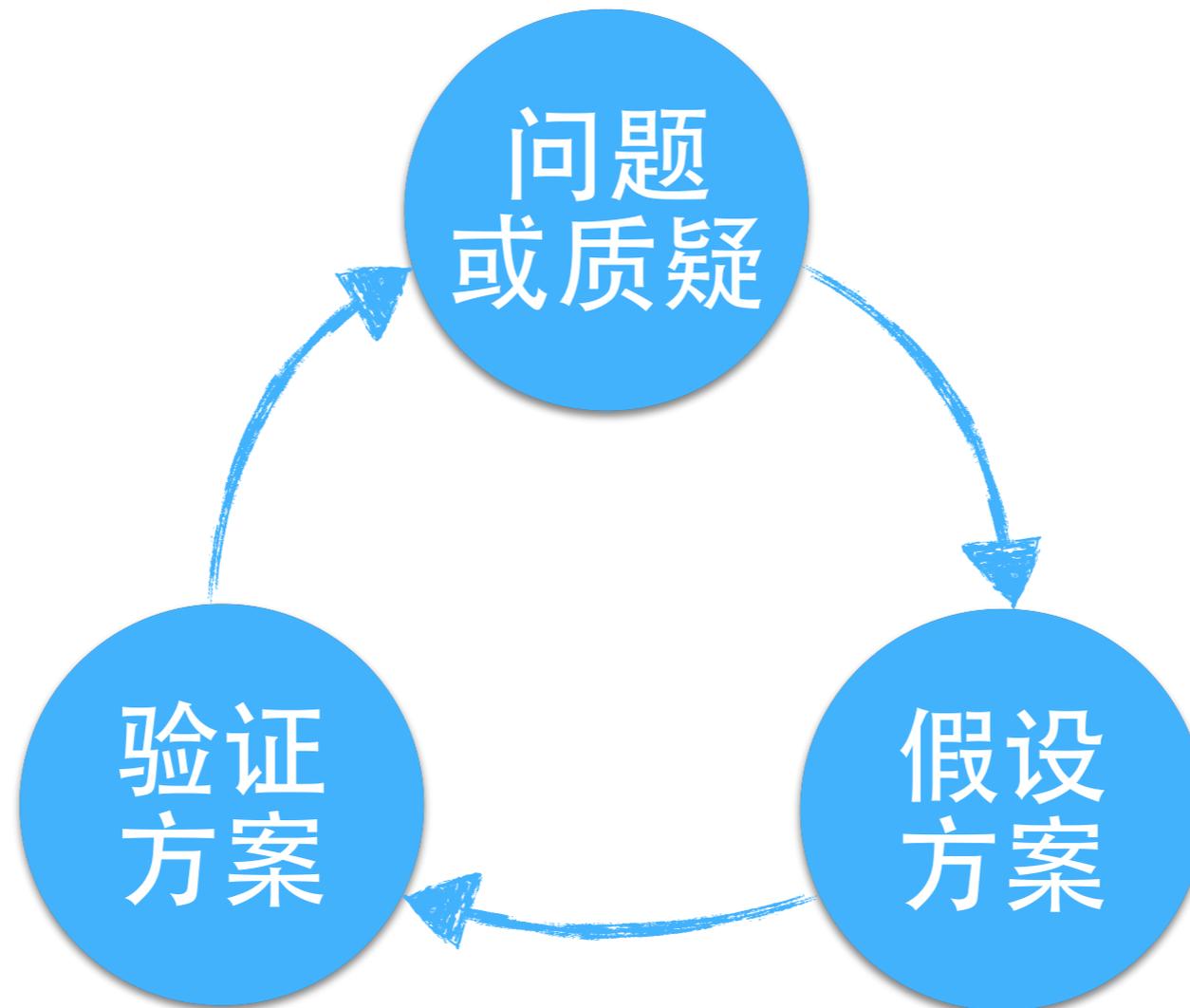


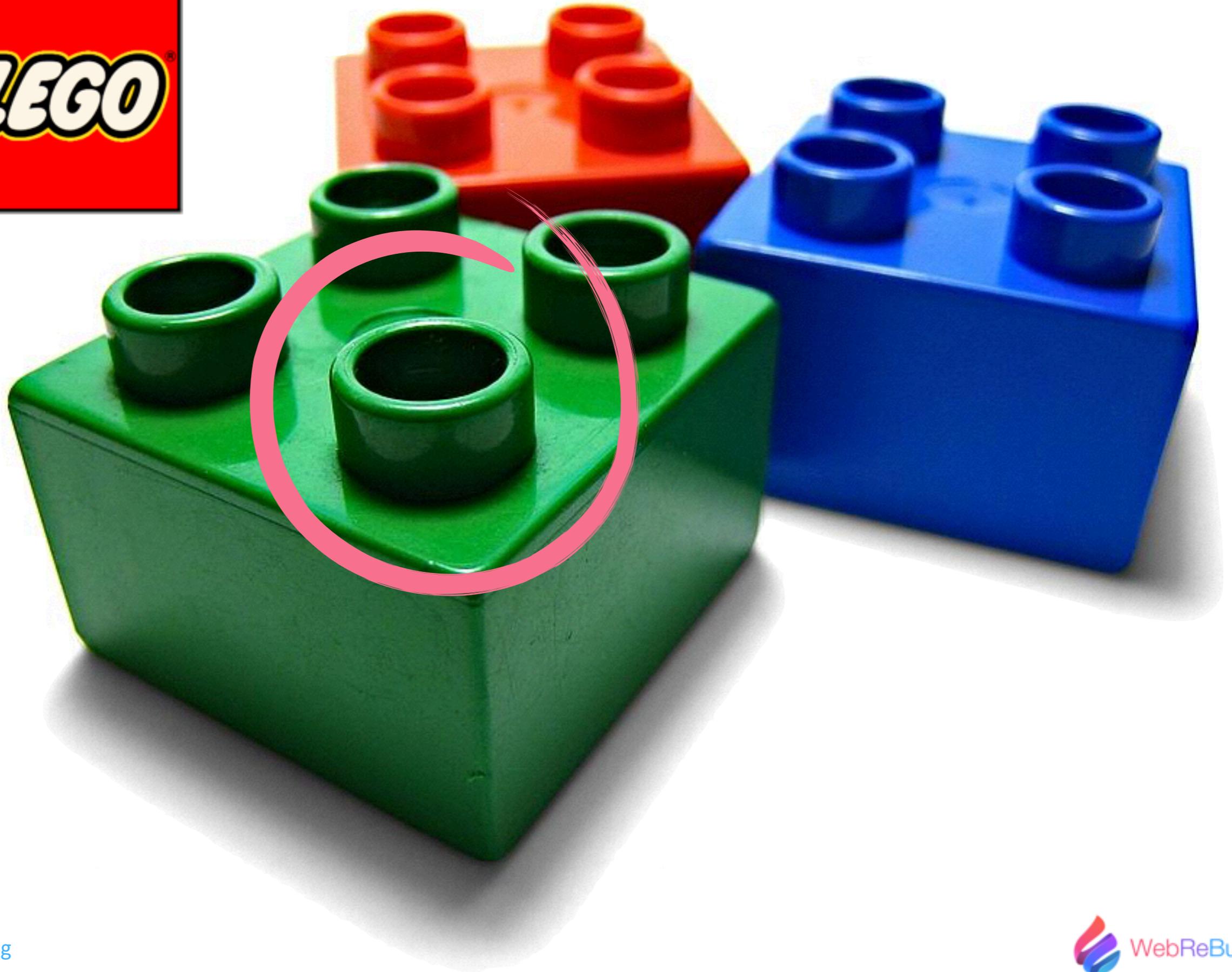
Bcss



拆好了，如何拼？

模块如何拼接?



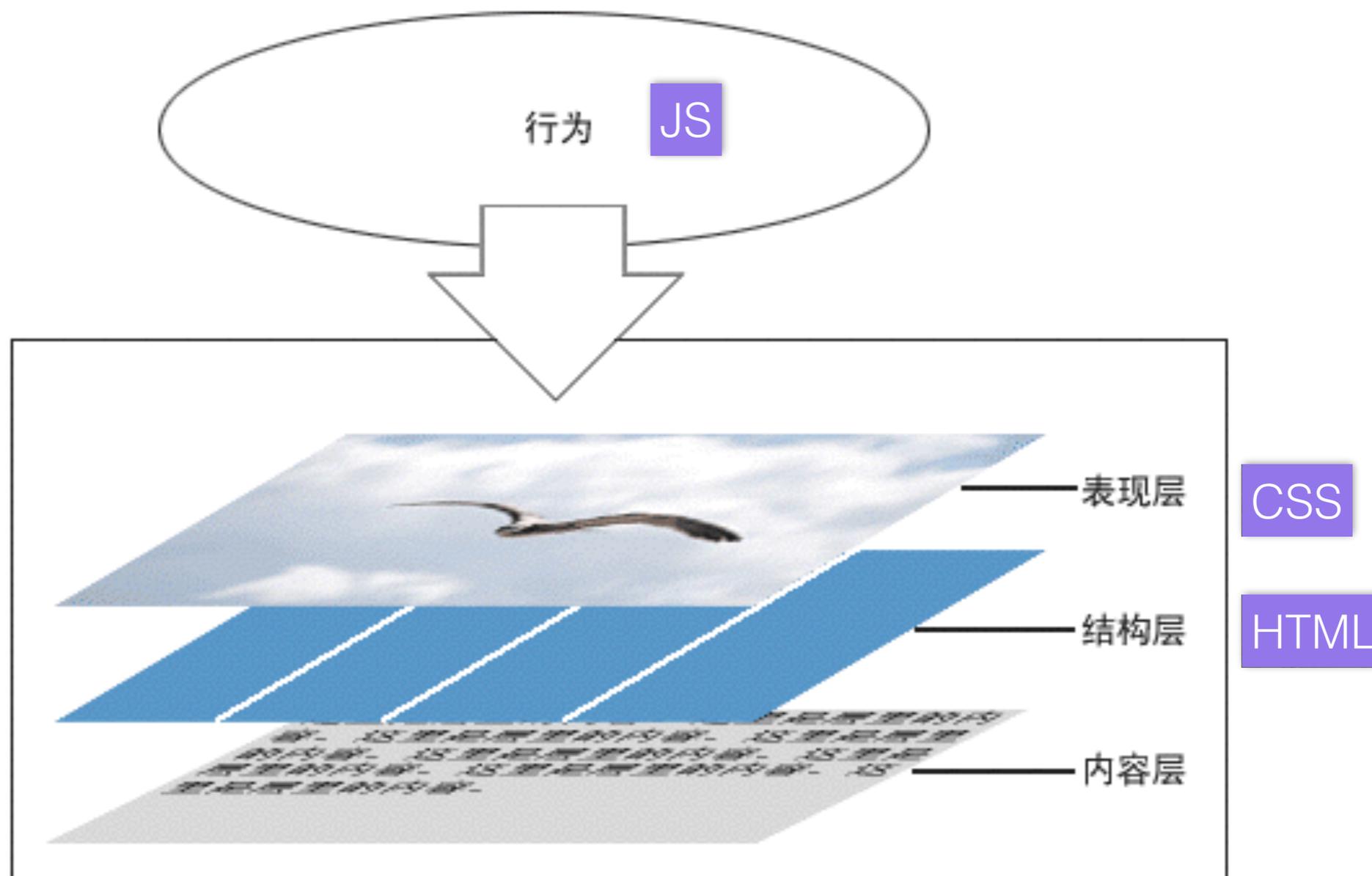


面向对象

面向对象

- 独立对象
- 通过接口链接

独立——分离的思想



接口

```
<link type="text/css" href="demo.css" rel="stylesheet" />
```

```
<style type="text/css">  
.demo{  
</style>
```

文件接口

```
<div class="demo">  
...  
</div>
```

代码接口

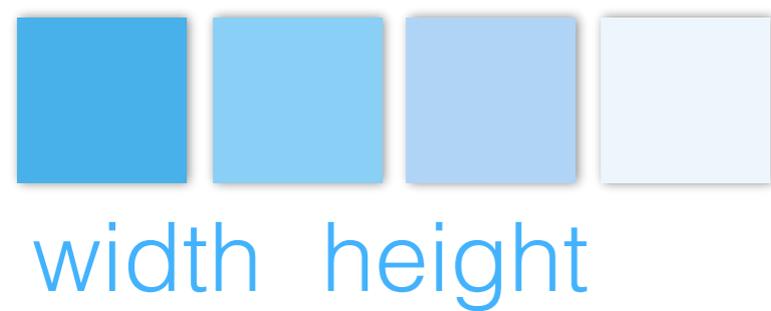
```
<div style="color:#333333;">  
...  
</div>
```



“代码接口”的设计

“代码接口”的设计

- 保持接口两端的独立性
- 更少的变更成本



Acss

最终位置

最终表现



Bcss

基础模块

基础结构

Ghtml

基础表现

Gcss

标题



width height

Acss



Bcss

```
<div class="
```

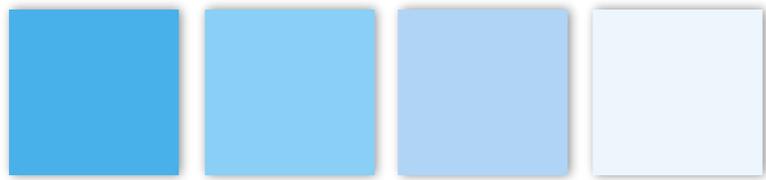
```
"> 代码接口
```

```
...
```

```
</div>
```

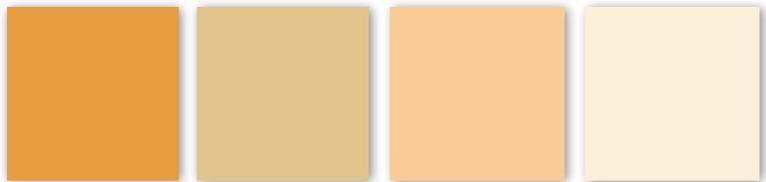
Gcss

标题



width height

Acss



<div class="

Gcss

Bcss

">

代码接口

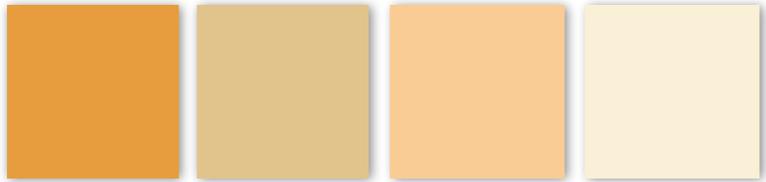
...

</div>

新闻



width height

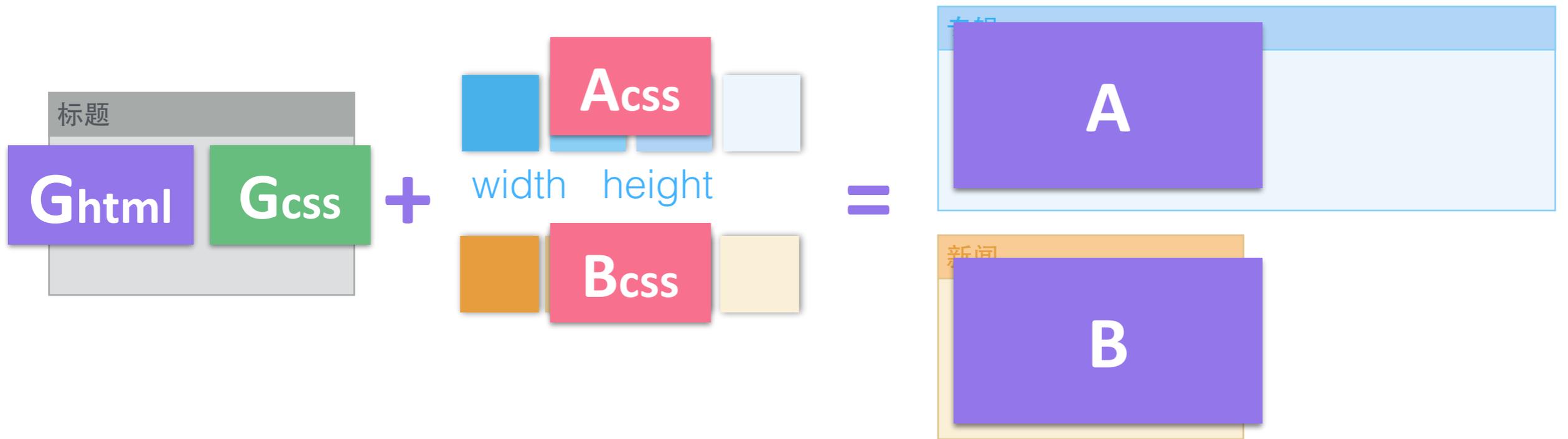


<div class=" **Gcss** **Acss** "> 代码接口

...

</div>

专辑



 
<div class="基础类 扩展类 实例类">



var 实例类 = new 基础类(扩展类)

扩展类



模块样式

.基础类 .作用域 .目标元素 {...}
.扩展类
.实例类



新闻

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻
内容 新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内
容新闻内容

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新新闻内容新
闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

.基础类 .作用域 .目标元素 {...}
.扩展类
.实例类

新闻

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻
内容 新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新闻内
容新闻内容

新闻标题

新闻内容新闻内容新闻内容新闻内容新新闻内容新
闻内容新闻内容新闻内容新闻内容

OOCSS?

面向“效果”的模块化

面向“效果”的模块化

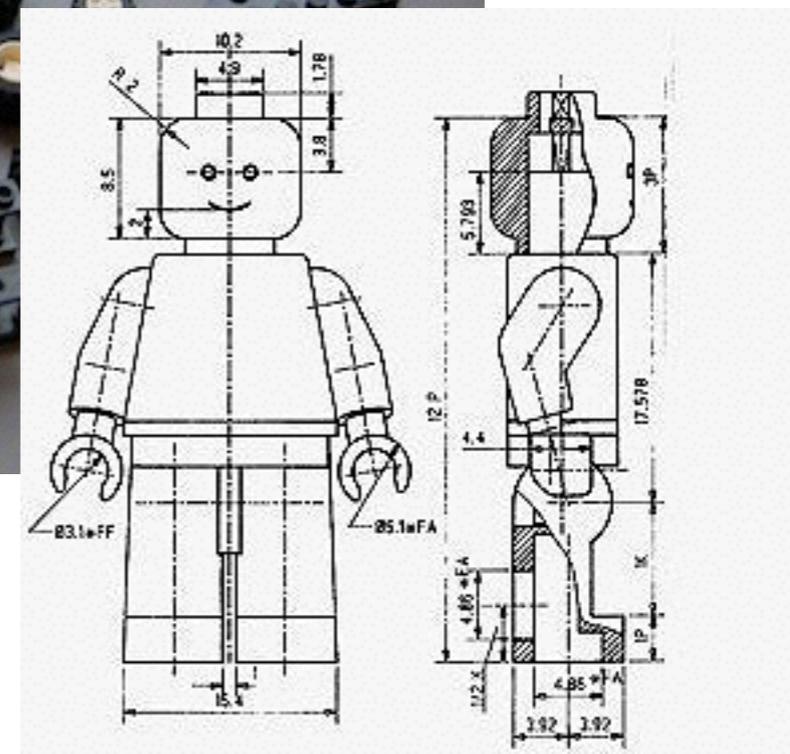
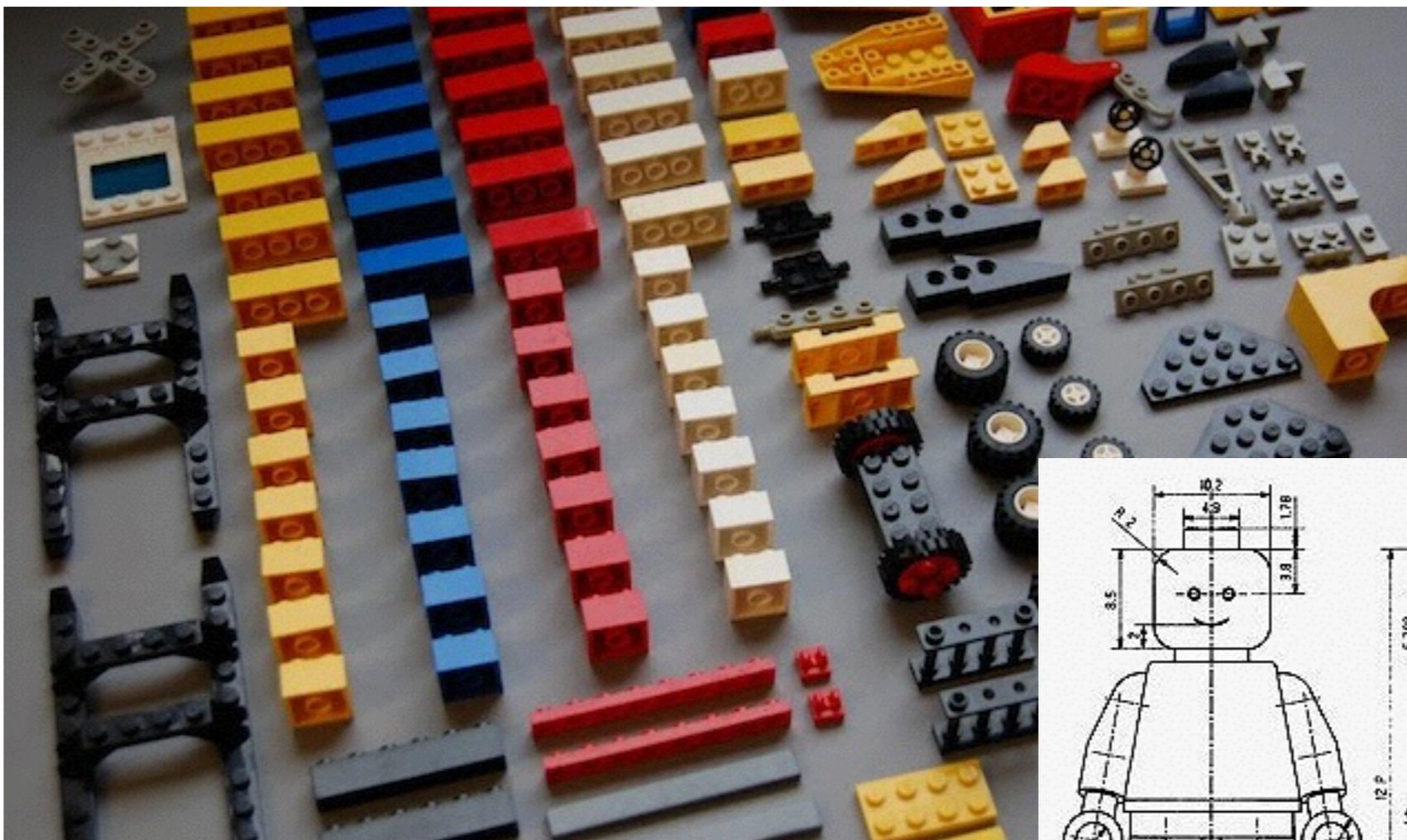
- 以**表现**为模块划分的参考标准
- 以**最大复用**为基础模块的参考标准
- 保持模块的**独立性**及模块内部的**灵活性**

面向“效果”的模块化

<div class=“基础类 扩展类 实例类”>

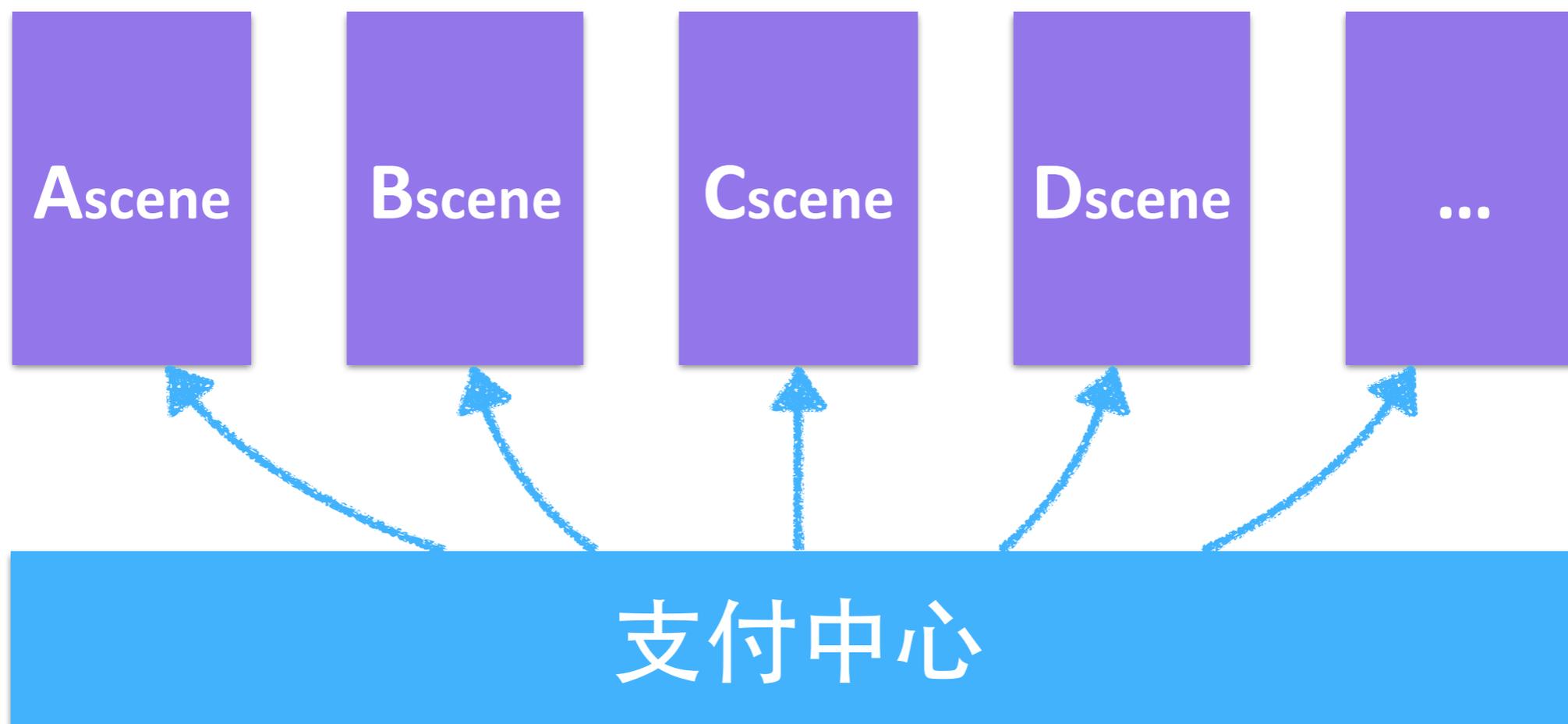
.基础类 .作用域 .目标元素 {...}
.扩展类
.实例类

面向“对象”的模块化，像是玩积木



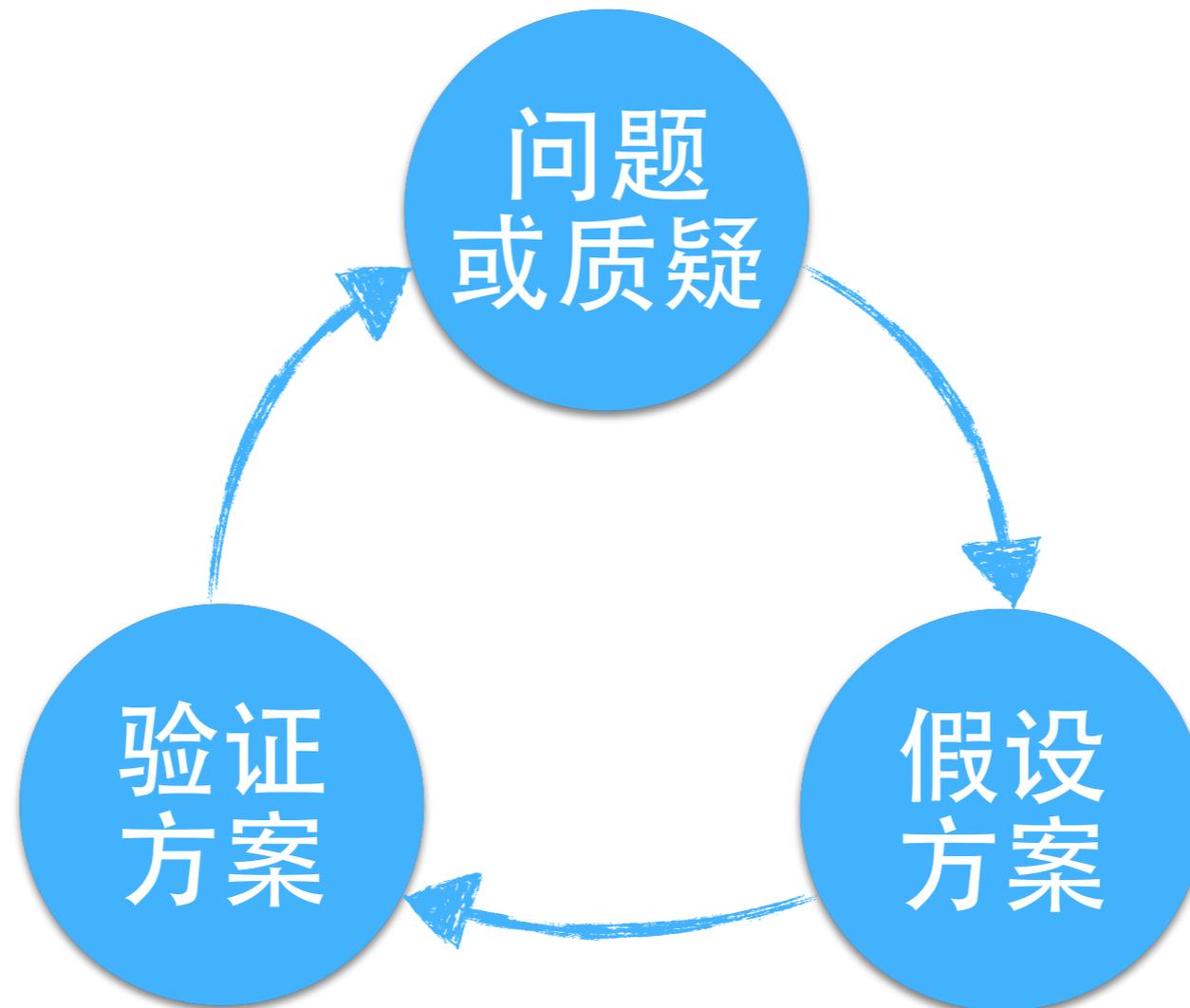
面向“效果”的模块化，像是做积木

财付通支付中心 多场景问题

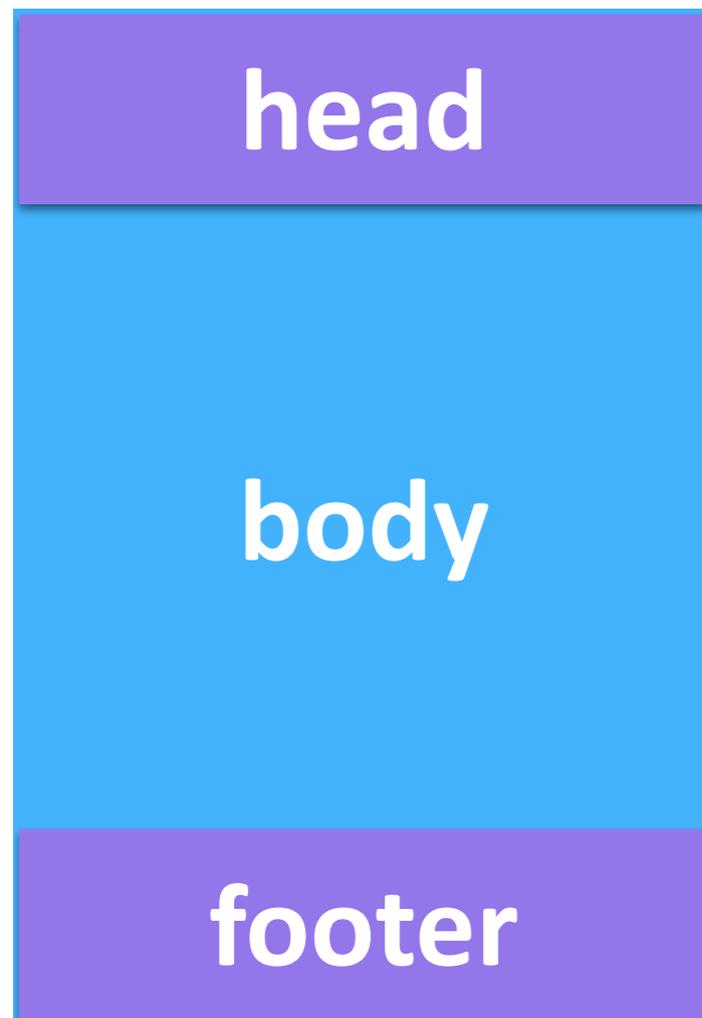


不同商家接入的需求存在差异

HTML能否模块化?



SHTML



```
<!--#include virtual="head.html"-->
```

```
<!--#include virtual="footer.html"-->
```

SHTML

框架

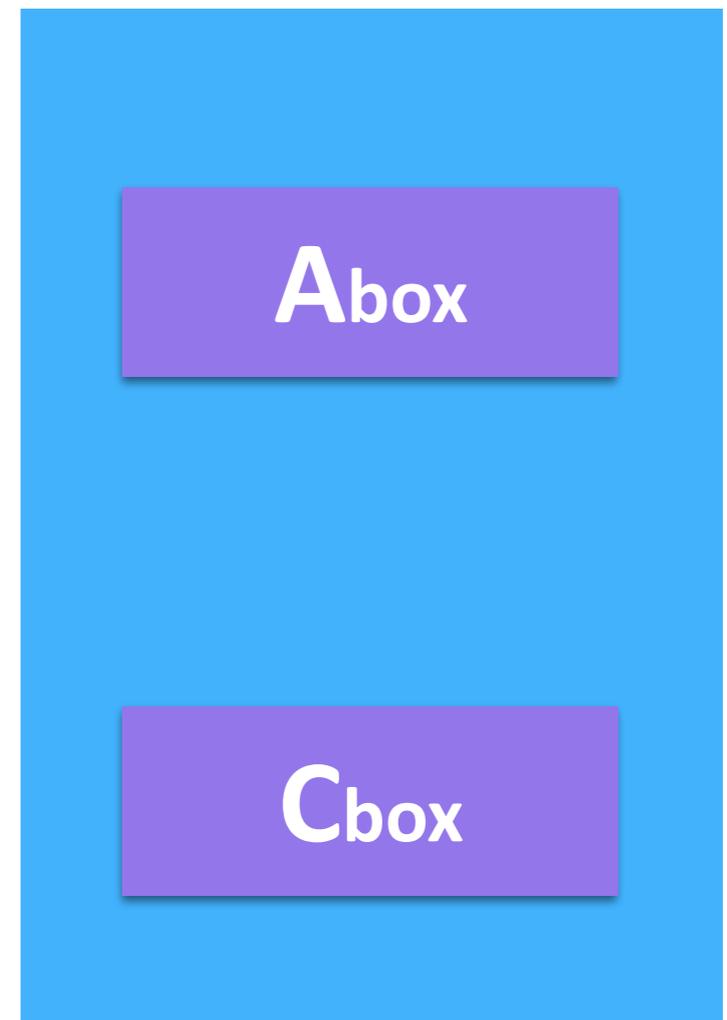


```
<!--#include virtual="abox.html"-->
```

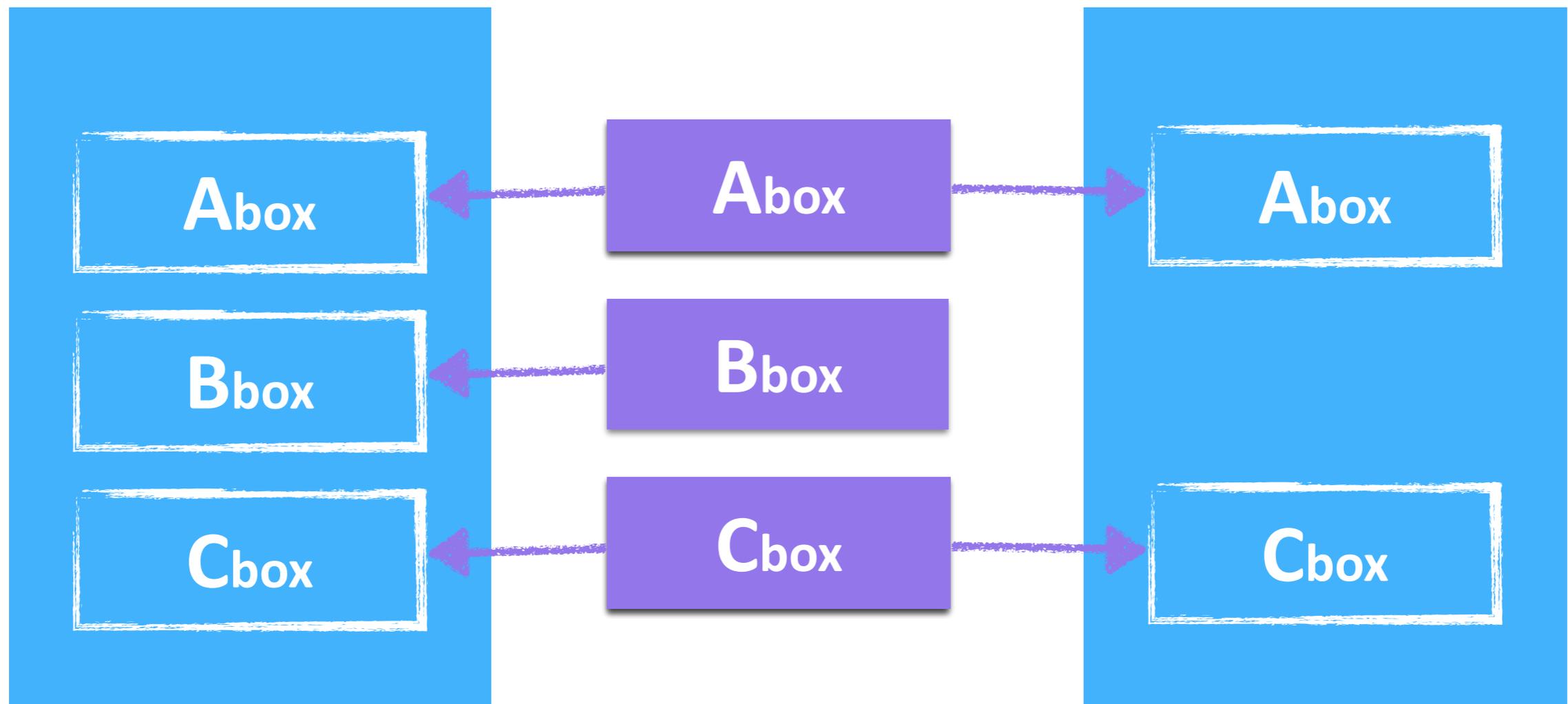
```
<!--#include virtual="bbox.html"-->
```

```
<!--#include virtual="cbox.html"-->
```

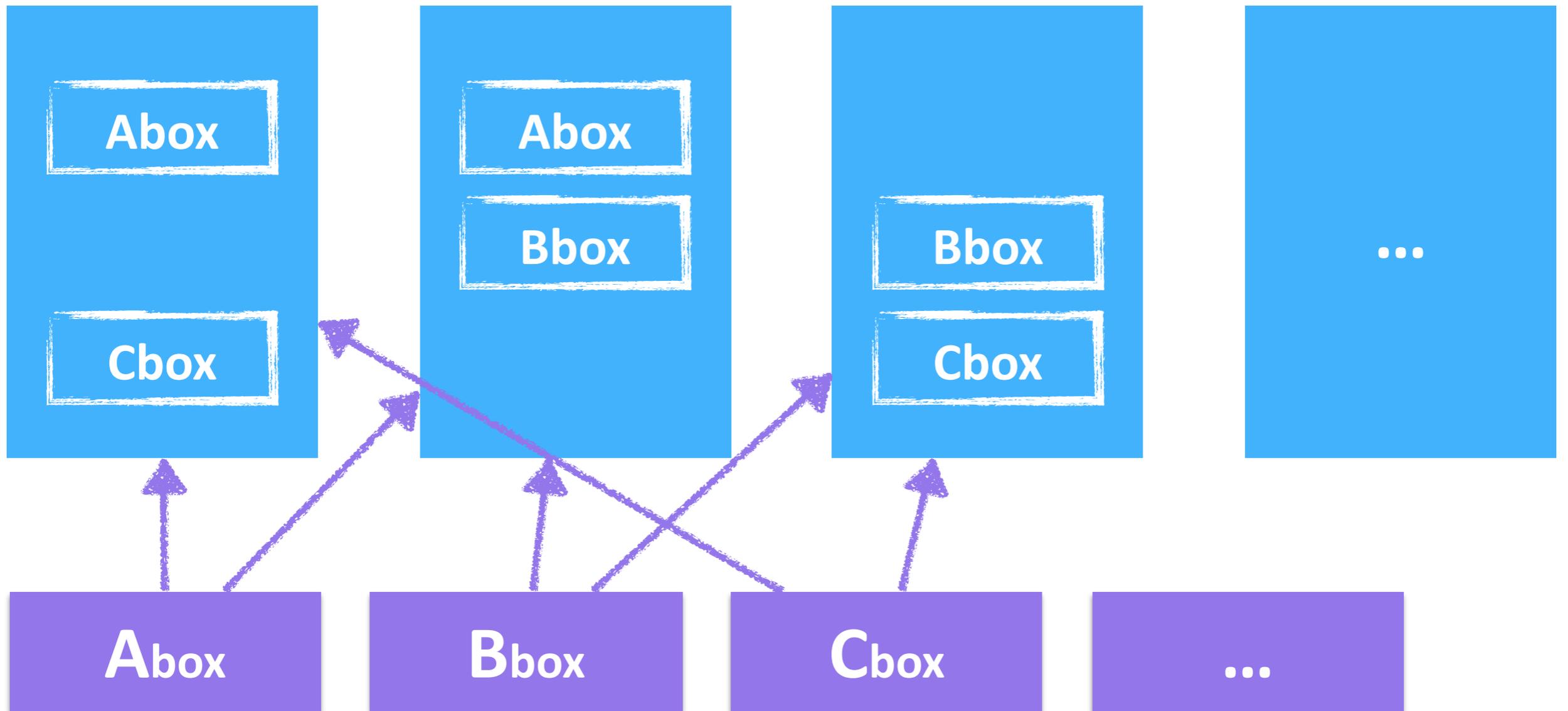
SHTML

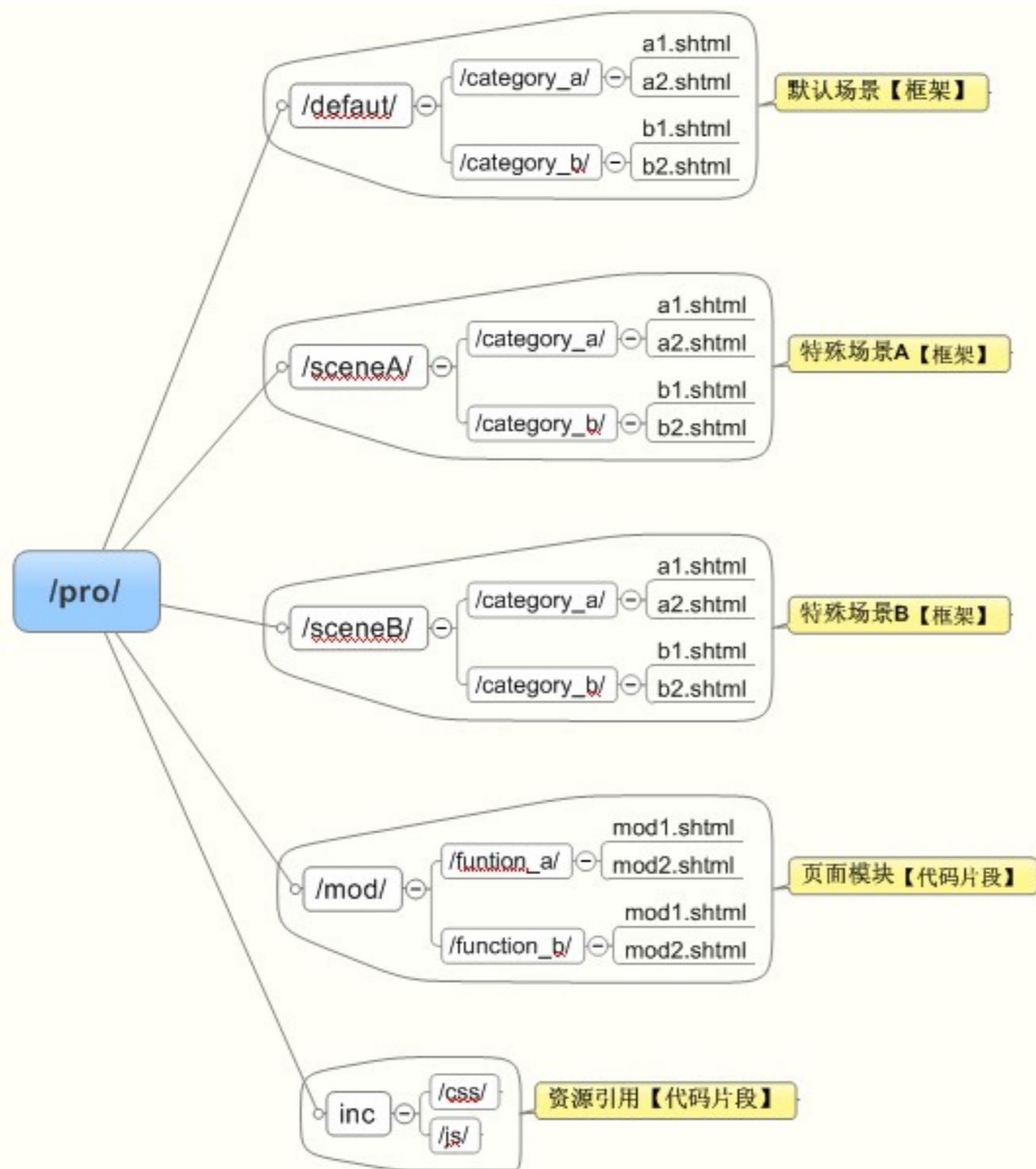


SHTML



SHTML





```

<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Demo</title>
</head>
<body>
<!--#include virtual="/mod/global/header.shtml" -->

<!--#include virtual="/mod/category_a/mod1.shtml" -->
<!--#include virtual="/mod/category_a/mod3.shtml" -->
<!--#include virtual="../mod/special_mod1.shtml" -->

<!--#include virtual="/mod/global/footer.shtml" -->
</body>
</html>
  
```

```

<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Demo</title>
</head>
<body>
<!--#include virtual="/mod/global/header.shtml" -->

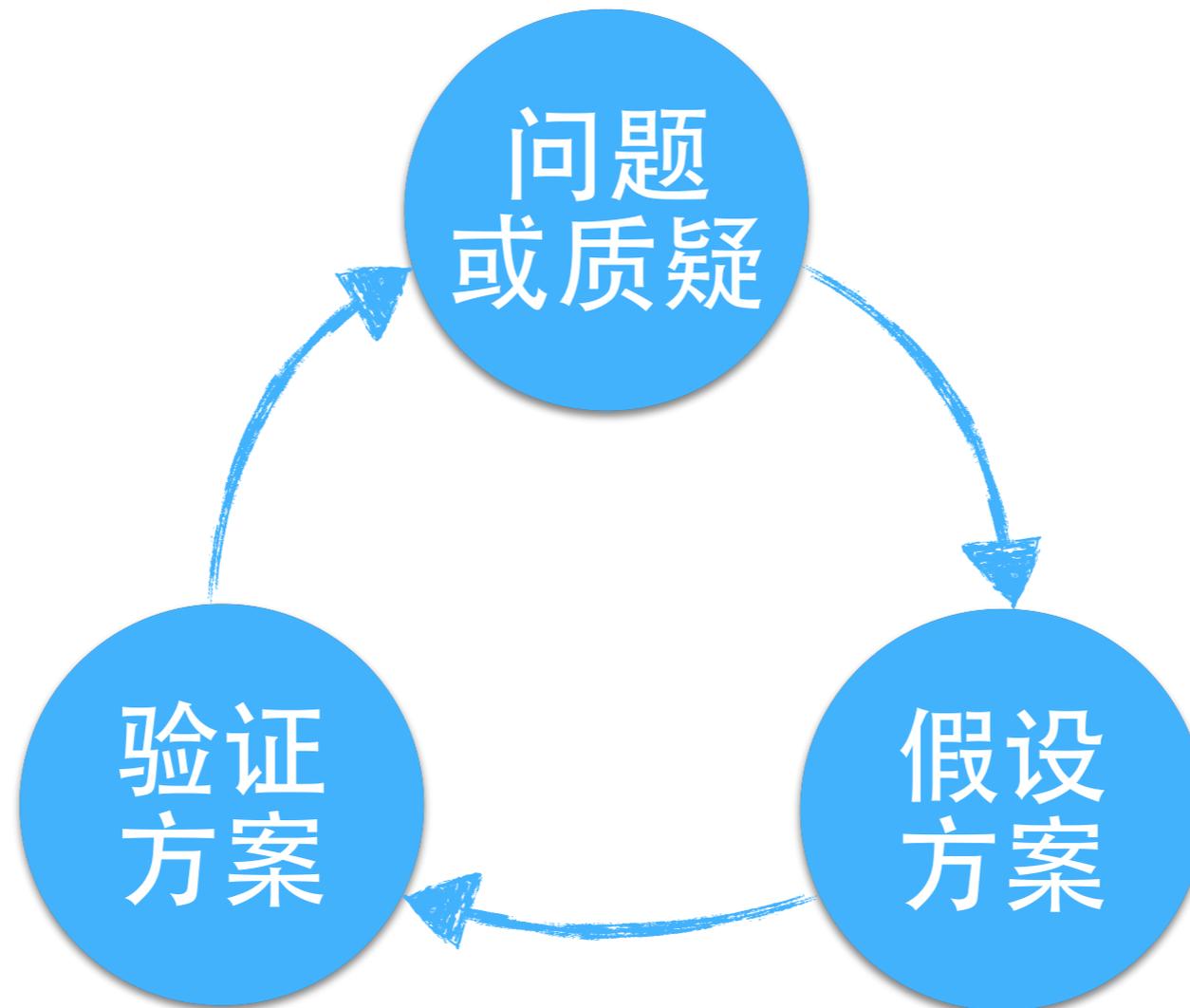
<!--#include virtual="/mod/category_a/mod1.shtml" -->
<!--#include virtual="/mod/category_a/mod2.shtml" -->

<!--#include virtual="/mod/global/footer.shtml" -->
</body>
</html>
  
```

静态页面的输出要求

- 还原设计稿
- 兼容多个浏览器

重构输出如何做得更好?



做得更好

静态  动态

单元测试

单元测试

- 快速自测
- 辅助测试
- 模拟真实

快速添加交互效果

- 显示/隐藏
- 状态切换
- Tab选项卡
- 弹出层
- 聚焦
- 列表高亮

显示隐藏层

鼠标hover layer 时, 给自身添加样式 show-more

鼠标hover unit-hover 时, 给 layer 添加样式 show-more

鼠标 click layer 时, 给自身添加样式 show-more

鼠标 click click-hover 时, 给 layer 添加样式 show-more

tab选项卡

tab外层 tab , 点击层 tab-title a , 内容层 tab-content , 高亮样式 on

状态切换

状态切换名 XX状态切换 , 控制样式层 toggle-state , 默认添加样式(可为空) show-state1

状态名称 状态1 , 功能样式 show-state1

状态名称 状态2 , 功能样式 show-state2 删除 添加状态

input高亮

input样式 text , 高亮时添加的样式 highlight-input

列表高亮切换

高亮目标节点 unit-target , 高亮时添加的样式 highlight-class

弹出层

(普通) 点击层 unit-click , 关闭按钮 close , 弹出层 box

(多状态) 状态切换名 XX点击状态 , 点击层 unit-click , 关闭按钮 close

状态名称 状态1弹层 , 弹出层 box1

状态名称 状态2弹层 , 弹出层 box2 删除 添加状态

快速添加交互效果

主页面切换 >

有无优惠券 >

优惠券/彩贝积分

优惠券

单条/多条订单 >

银行列表 >

财付通 | 支付中心 返回旧版

效

特价优惠香港旅游门票香港迪士尼门票... 深圳市中腾科技有限公司 详情

张三 (12345678) 财付通可用余额: **0.00** 元, 受限余额: ... 元, [充值](#)或选择银行卡支付

效

余额支付 财付通可用余额: **530.00** 元, 受限余额: ... 元 **余额不足** [立即充值](#)

信用支付 可用额度: **20.00** 元 [详情](#) **额度不足**

快捷支付  信用卡 | 尾号0978 [效](#)

辅助验证

Demo



做得更好

静态



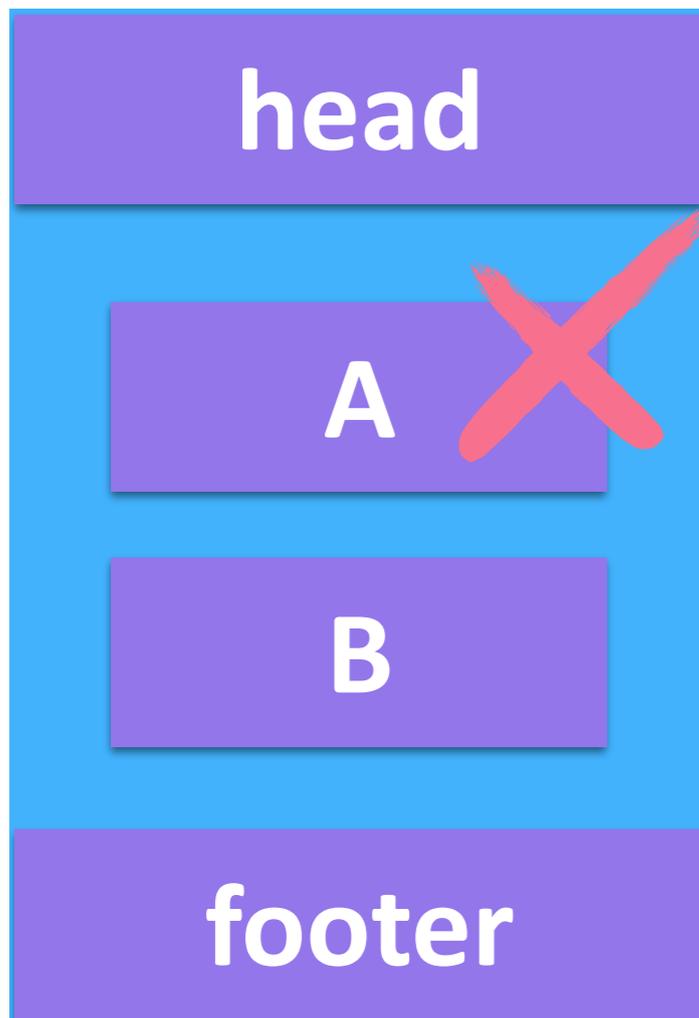
动态



验证环境

验证环境

SHTML的烦恼



```
<!--#include virtual="head.html"-->
```

```
<!--#include virtual="a.html"-->
```

```
<!--#include virtual="b.html"-->
```

```
<!--#include virtual="footer.html"-->
```

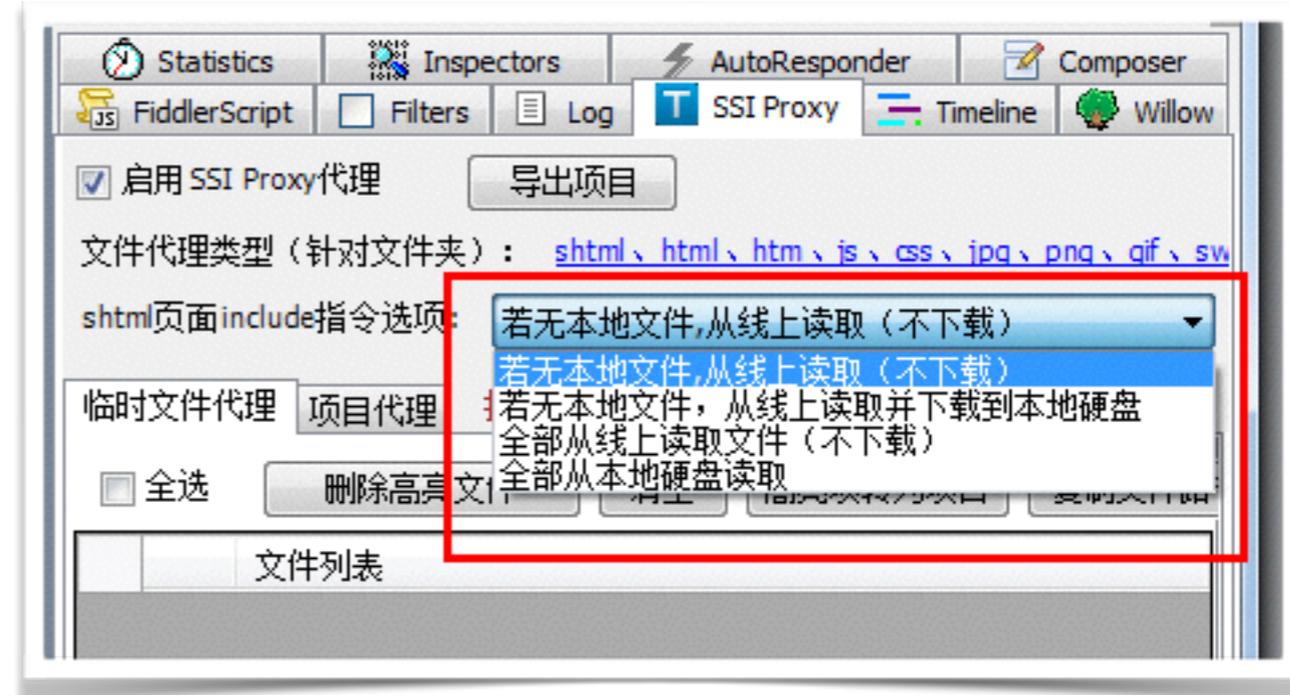
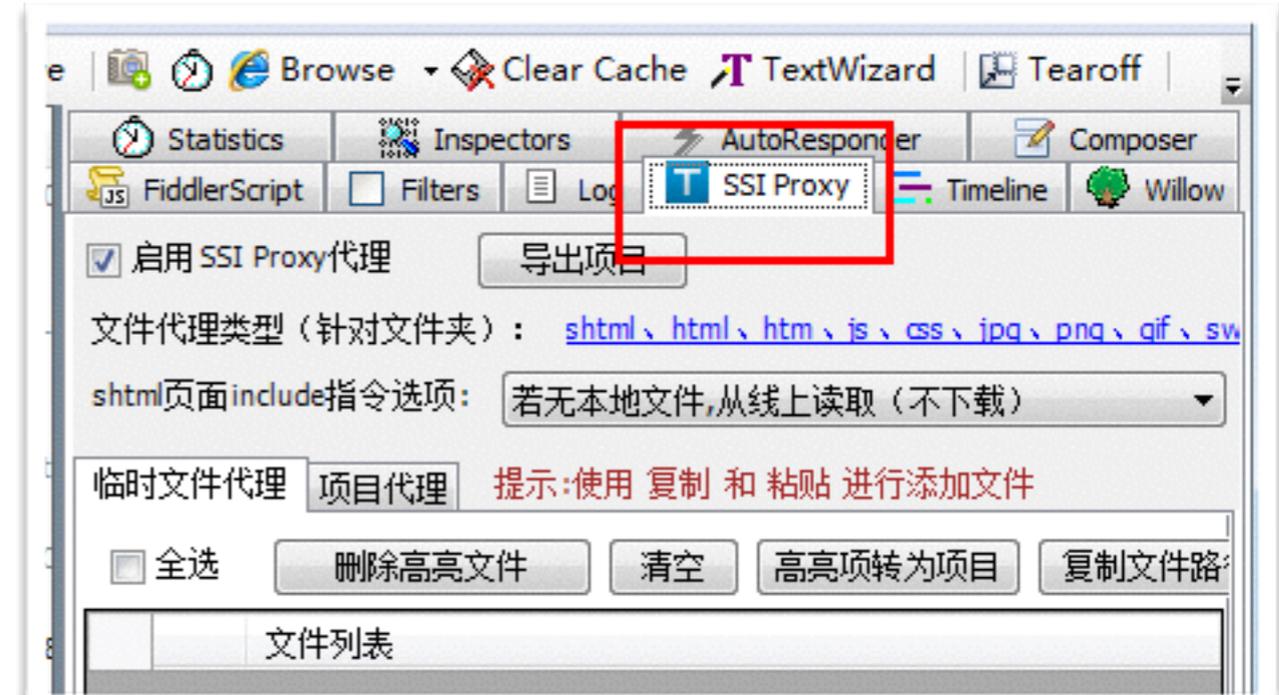
SHTML的烦恼

- SHTML是包含有“服务器端嵌入”命令的HTML
- 非静态页面会面临各种不稳定的环境问题
 - 下游未完成
 - 环境报错，流程走不下去
 -

Fiddler

+

SSl Proxy





在线开发

本地修改线上呈现，减少开发环境的约束，提高发布效率和版本质量。



快速代理

一步（复制 - 粘帖）完成文件、文件夹的代理。



项目导出

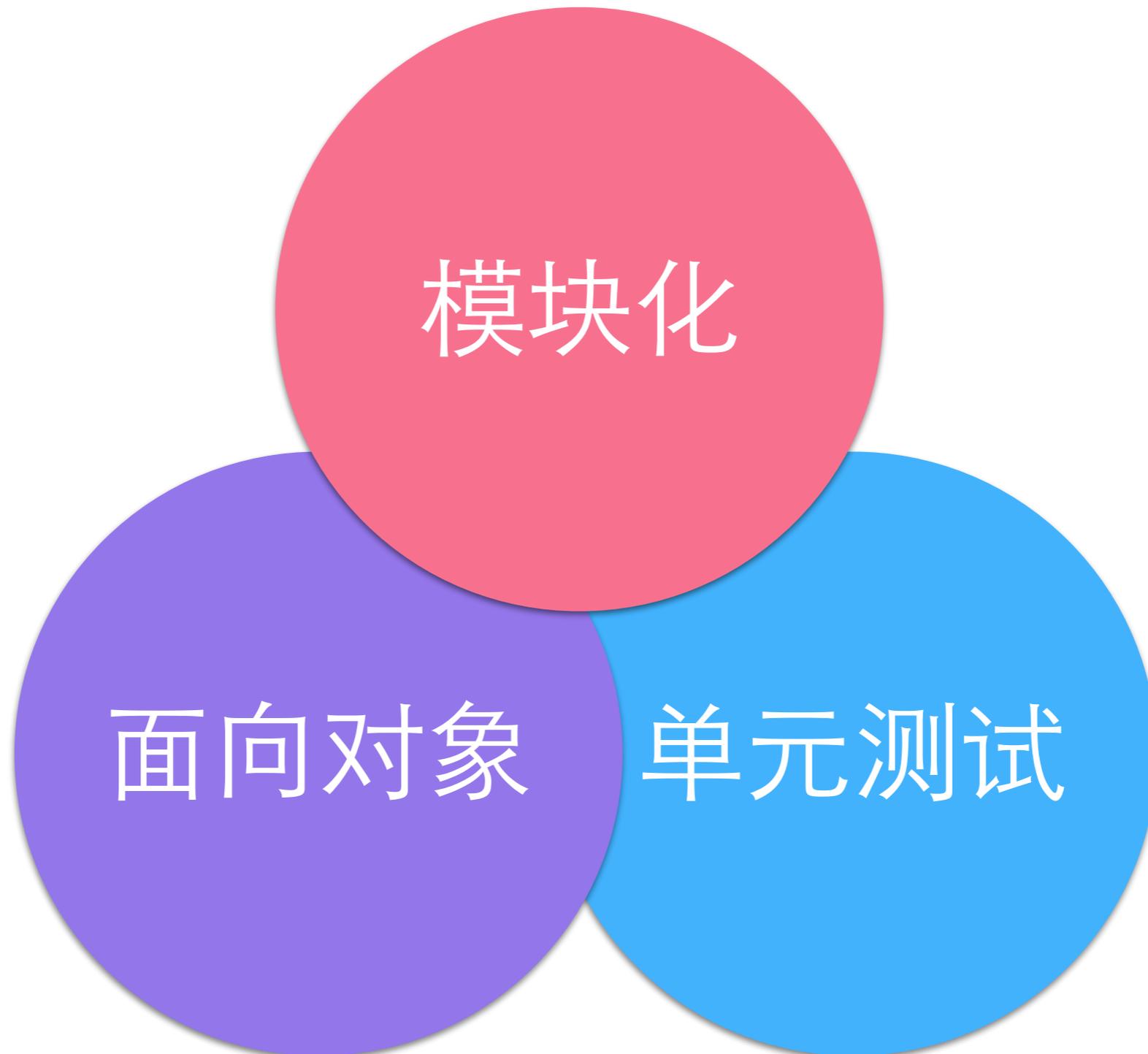
轻松导出合成后文件，方便商家、产品经理快速体验。



无痛include页面片

无需搭建服务器，一行代码引用页面片，随时更新随时看效果。

跨界的理论



面向“效果”的模块化

<div class=“基础类 扩展类 实例类”>

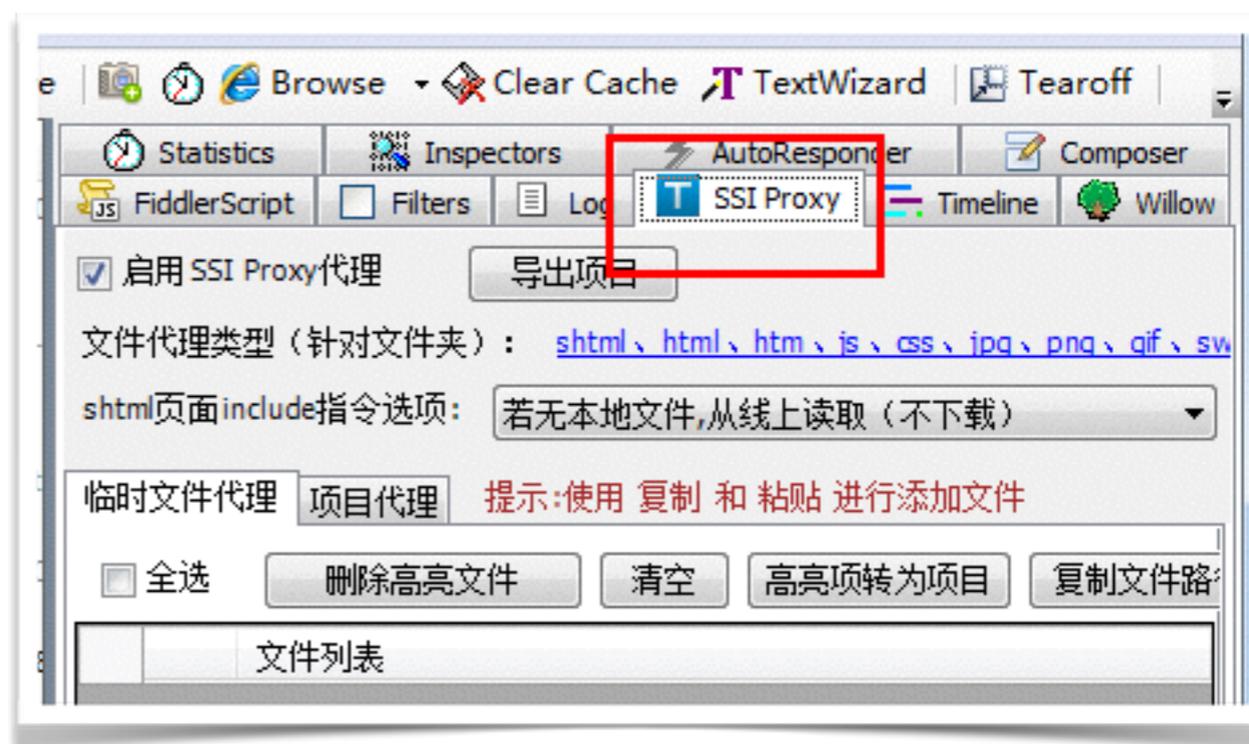
.基础类 .作用域 .目标元素 {...}

.扩展类

.实例类

<http://blog.cssforest.org/>

重构的单元测试



<http://tid.tenpay.com/labs/>

互为肩膀，共同成长



Thank & End