

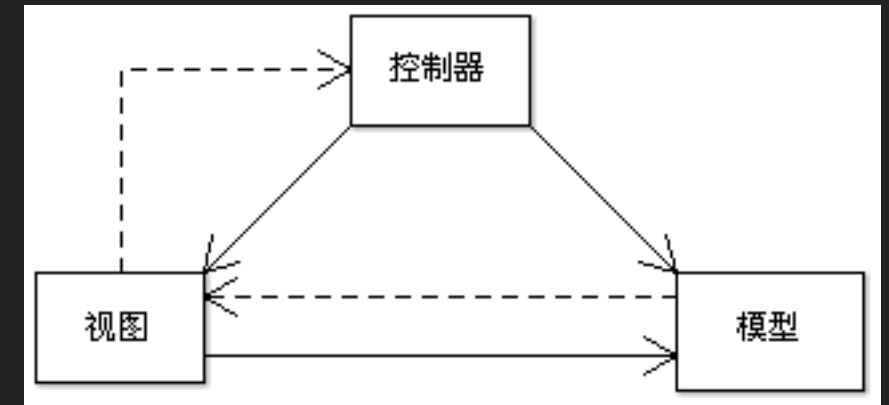
基于BACKBONE的MVC演示项目

MVC

MVC基本概念

MVC模式 (Model-View-Controller) 是软件工程中的一种软件架构模式，目的是实现一种动态的程序设计，使后续对程序的修改和扩展简化，并且使程序某一部分的重复利用成为可能。除此之外，此模式通过对复杂度的简化，使程序结构更加直观。软件系统通过对自身基本部分分离的同时也赋予了各个基本部分应有的功能。分为三个基本部分：

- ▶ (控制器 Controller) - 负责转发请求，对请求进行处理。
- ▶ (视图 View) - 界面设计人员进行图形界面设计。
- ▶ (模型 Model) - 程序员编写程序应有的功能 (实现算法等等)、数据库专家进行数据管理和数据库设计(可以实现具体的功能)。



README

- ▶ 基于Backbone的MVC演示项目

PACKAGE

▶ 运行依赖

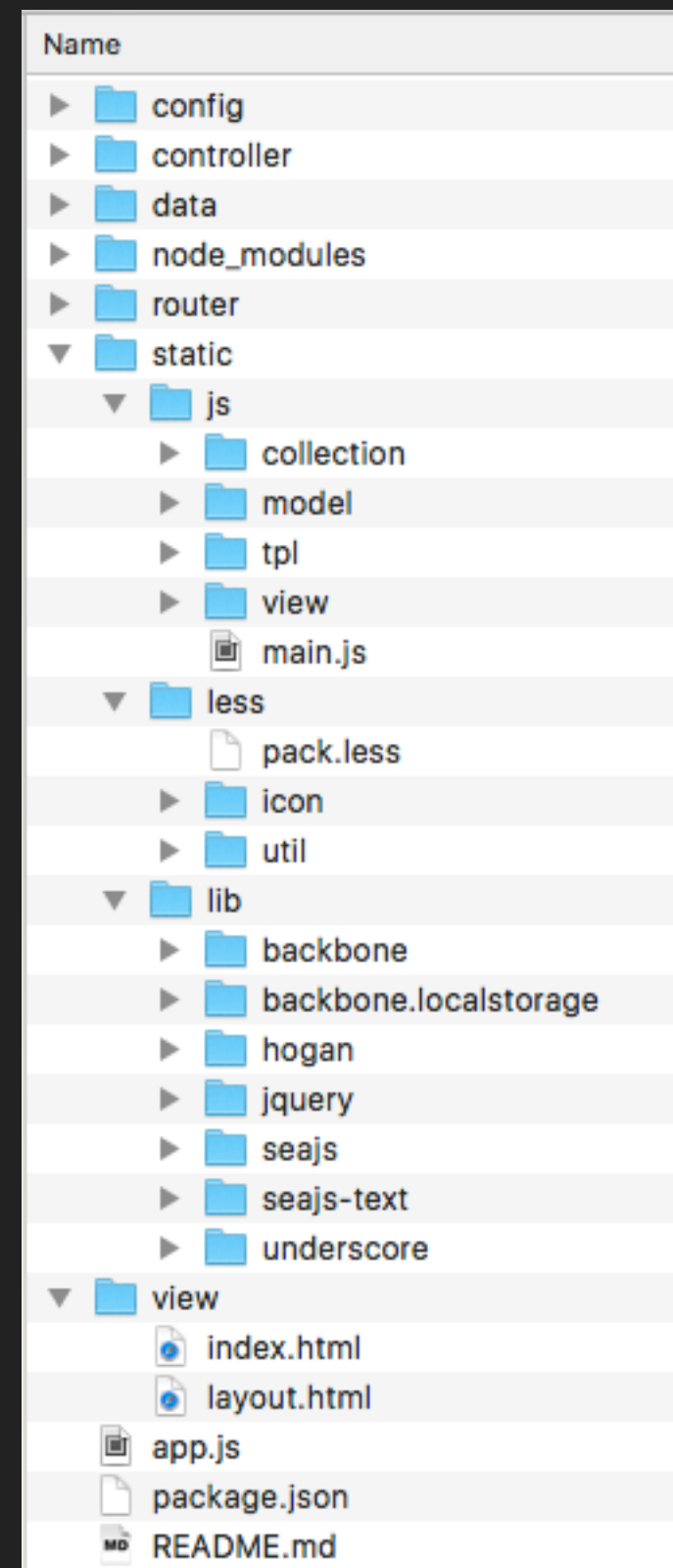
```
npm install koa koa-router koa-ejs koa-less koa-static-cache normalize.css  
--save
```

▶ 开发依赖

```
npm install seajs seajs/seajs-text jquery underscore backbone  
backbone.localstorage hogan.js --save-dev
```

建立目录结构，编写启动开发代码

- ▶ 良好的目录结构应该一目了然，不依赖文档就能表明各个目录的功能；
- ▶ 编写基本框架代码，做好开发准备 (<http://localhost:18080/>) ；
- ▶ 准备好API (<http://localhost:18080/api/goods.json>) 。



工作顺序

- ▶ 页面制作
- ▶ 视图拆分
- ▶ 路由组装
- ▶ 控制器1 —— 串联视图
- ▶ 模型设计
- ▶ 集合设计
- ▶ 控制器2 —— 数据组装
- ▶ 控制器3 —— 逻辑编辑

页面制作

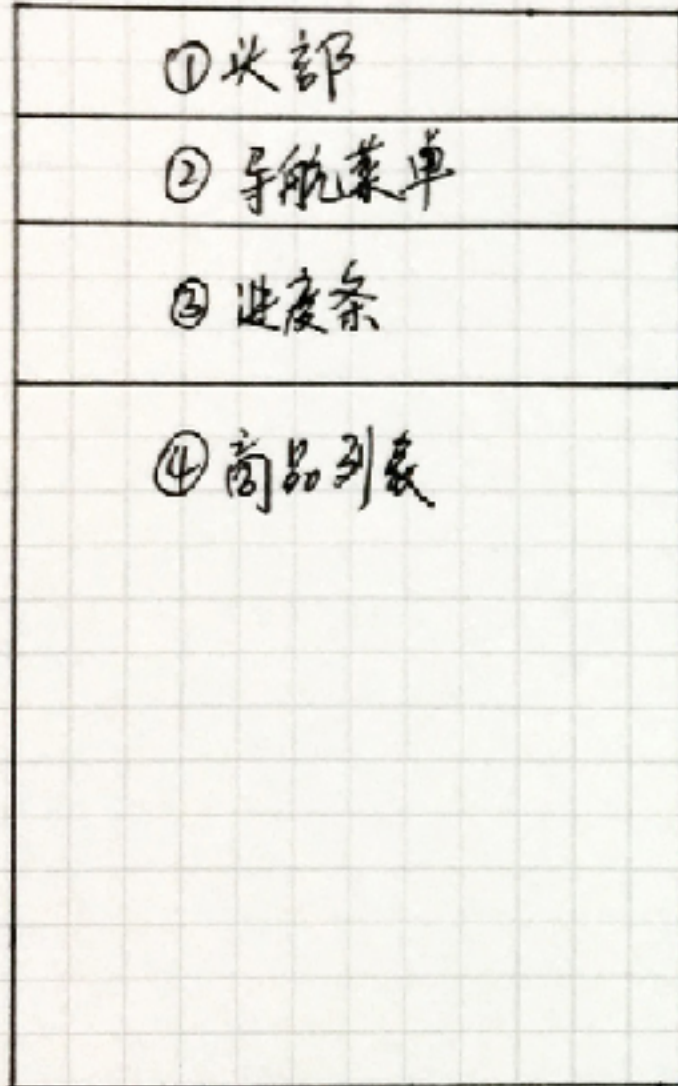
- ▶ 页面制作是前端工程师的基本功；
- ▶ 页面制作不只是页面制作，在页面制作的过程中要结合需求，加深需求的理解，是需求的二次阅读；
- ▶ 页面制作要做到准确、全面两方面，准确是页面制作要进行的基本的兼容性测试（Android 4.4+，iOS 7+），全面是需求中涉及到的UI细节都要做好；
- ▶ 页面保证语义话，按功能拆分less文件为多个子模块，同时也为视图拆分做准备。

保证一直能看到东西，让心里踏实

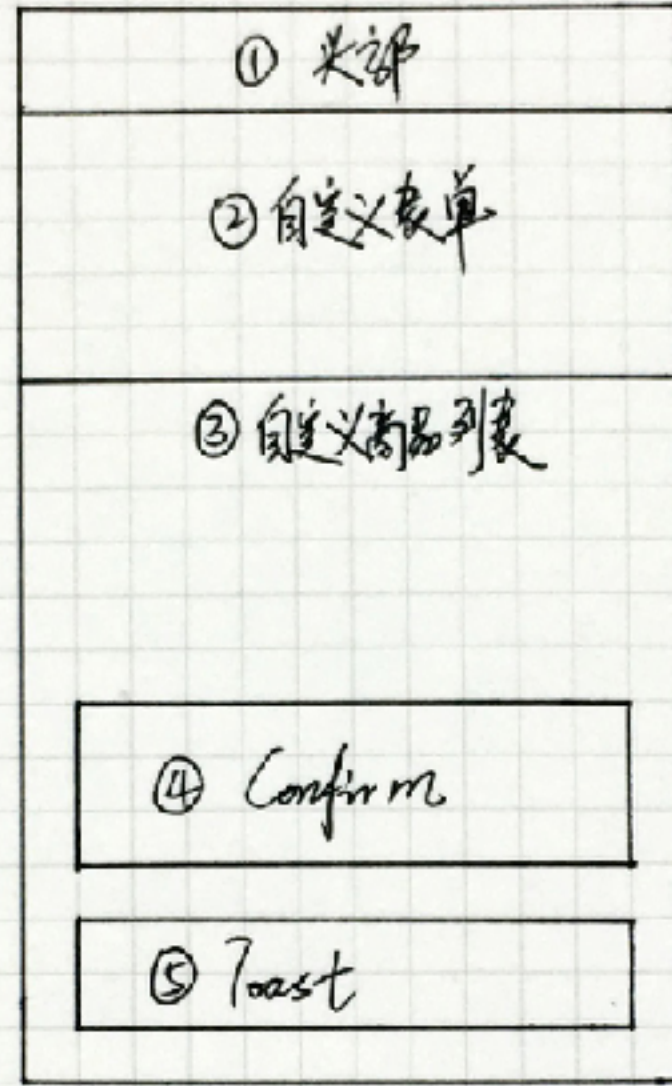
- ▶ 接下来的视图拆分、路由组装、串联视图、模型设计、集合设计、数据组装、逻辑编辑等步骤，是一个不断循环的过程。
- ▶ 视图拆一点，路由组装一点，视图串联一点，模型设计一点，集合设计一点，数组组装一点，逻辑编辑一点，随时刷新浏览器，保证每个步骤可用，让心里踏实。

视图拆分

首页



自定义



视图拆分

- ▶ 1. 凭对需求的主观理解，对需求进行初步拆分绘图；
- ▶ 2. 将制作完成的HTML页面直接拷贝到tpl目录，逐渐拆分；
- ▶ 2. 当前渲染先插入文档，后进行子视图渲染；

路由组装

- ▶ 路由是一种解耦，将逻辑和视图的耦合通过URL的映射一一对应起来；
- ▶ 路由的设计组装就是将逻辑抽象成URL，并将不同的URL模式和控制器对应起来的过程。

控制器1 —— 串联视图

- ▶ View类实例化的时候会默认调用initialize方法；
- ▶ 简单事件的绑定；

模型设计

- ▶ 抽象视图中所用到的最小数据集合，作为model的所有数据属性；
- ▶ 通过在视图中监听模型的变化，关联render，用模型的变化去驱动视图的变化。

集合设计

- ▶ 模型的集合；
- ▶ 我们面向的数据类型都可以抽象成集合；

控制器2——数据填充

- ▶ 用数据的变化去驱动视图的变化；
- ▶ 视图发生变化是因为模型发生了变化。

控制器3——逻辑编辑

- ▶ 逻辑的操作的本质是模型的增删改查；
- ▶ 模型的变化之后需要进行持久化；
- ▶ 同时模型的变化引起了视图的变化——大家就看到了。

控制器的生命周期

- ▶ 没有找到Backbone生命周期的资料，关于控制器必须有自己的生命周期，从initialize->render->events->stopListening->remove。
- ▶ 生命周期也是组件从创建到使用，销毁的完整过程。就像上面的讲解中出现的视图重复的错误和内存泄露的错误，都可以从生命周期的角度进行排查和解决。

类图结构

- ▶ 参看：diagram.mdj;
- ▶ 项目：<https://github.com/guyue/pack>

不断调整，让项目可以用来分享

- ▶ 说服别人的前提是说服自己；
- ▶ 说服自己的前提是对代码的整体把握；
- ▶ 对代码的整体把握是做项目的基本要求；
- ▶ 做项目最难的一点是写出第一行代码。

THANKS