coding_LABO

コーディングガイドライン

2022/3/14改定

基本方針

1. ガイドラインの目的

本ガイドラインは、サイトのコーディングにあたって、以下にあげる項目を実現させるとともに、
ガイドラインを策定・導入・配布することで、広く標準化することを目的とした、
Web制作者のための手引きです。

01 クオリティの向上

最適だと思われるルールをガイドラインとして制定することで、一定以上のクオリティを担保する。

02 クオリティの均一化

制作・運営に複数人が関わる場合、担当者による制作物のバラつきを防ぐ。

03 制作の効率化

ルールがあることで、制作にかかるタイムロスを防ぐ。
ルールを決めておくことで、無駄なチェック・修正の工数を削減する。

1.基本的な考え方

汎用性に限りなく配慮

運用のしやすさと複数人での制作を考慮し、**汎用性に限りなく配慮したコーディング**を行う。
CMSなどシステムが導入される箇所においては、そのシステムの仕様に可能な限り配慮する。

デザインに忠実にコーディング

ただし、**コードのモジュール化については、最低限**のものしか行わない。
モジュールコーディングは、コーディング側だけでなく、デザインデータ自体も、
モジュールの思想に則ったものでないと中々難しい。

一方でクライアント様からお預かりするデザインデータは、当然その会社様によって多種多様で、
仕様も当然バラバラなので、それらを**画一的なルールでモジュール化すると、**
デザイン通りのコーディングができない場合もあり、却ってクオリティが低下する恐れがある。

コーディングラボでは、モジュールは最低限にして、**基本はページごとにCSSを設定**するという方法にして、
デザインにできるだけ忠実にコーディングするということに重点を置く。

2.開発環境

タスクランナーのGulpを使い、EJS、Sassなどをコンパイルしてコーディングを行なう。

Gulp × EJS × Sass(.scss)環境

3.タスクの自動化

Gulpを使い、下記のタスクを自動で行う。

ejsファイル
- コンパイル
- 整形
- コメントの削除

scssファイル
- コンパイル
  （ベンダープレフィックス付与）
- 圧縮

jsファイル
- 変換（Babel）
- 圧縮

画像（jpg,png,gif,svg）
- 圧縮
- Webp形式への変換

4.classの命名規則

1）BEM記法の導入

classの命名規則は、BEM記法に則って行う。
具体的には、BlockとElementをハイフン1つで繋ぎ、ElementとModifierはアンダースコア2つで繋ぐ。

BEM記法の例

about - item-link _ _ red

Block名　Element名　Modifier

Block
機能的に独立しており、あらゆる場所で再利用ができるパーツ

Element
Blockを構成する要素で、Blockの外では独立して使用できないもの。
クラス名には必ずBlock名を入れ、Block名__Element名のような形式にすること。

Modifier
BlockやElementの見た目や状態や振る舞いを定義するもの。
1つのBlockやElementに対し、複数のModifierをつけることができる。

5.基本ルール

- 文字コードは基本「utf-8」とする
- タグ及び属性はすべて小文字で記載
- HTML5およびCSS3を用いる
- インデントはタブを使用する
- 改行コードは「CR+LF」とする
- 属性値はダブルクォーテーション（""）で囲う
- jQueryを使用する場合は、3.6.0バージョンを用いる

6.ディレクトリ構成

基本は下記のディレクトリ構成で構築を行う。

構築時

- ejs
  - ejsファイル
- SCSS
  - scssファイル
- src
  - img
    - 画像ファイル
  - js
    - javascriptファイル
    - vendors
      - jQueryなどのライブラリファイル

コンパイル時

- htmlファイル（自動生成）
- css
  - cssファイル（自動生成）
- img
  - 画像ファイル（自動生成）
  - webp
    - webp画像（自動生成）
- js
  - javascriptファイル（自動生成）
  - vendors
    - jQueryなどのライブラリファイル

7.テスト

ダブルチェック

社内で決められたチェックシートを使い、必ず**ダブルチェック**を行う。
特に下記2点は厳守すること。

- ☑ htmlおよびCSSは、必ず構文チェックツールを使い、文法エラーがないようにする
- ☑ ブラウザの検証ツールを使い、JavaScriptのコンソールエラーがないようにする

ターゲットブラウザ

下記ブラウザをターゲットブラウザとして検証を行う。
ブラウザは制作時の最新版を使用する。

PC

- Chorome
- Microsoft Edge
- Firefox
- Mac Safari

スマートフォン

- iOS Safari
- Android Chrome

検証端末に関しては、全体のシェアを考慮して随時更新していく