

本文目录

- [网页制作好学吗？](#)
- [怎么成为一个自由撰稿人？](#)
- [怎样建立自己的一个小网站？](#)
- [怎样自己做网页游戏？](#)

网页制作好学吗？

只要你用心认真学习就不会很难的呢。不要乱相信他人说的。分享下个人的学习总结：萊垍頭條

第一本，入门《Head first HTML&CSS》最好的入门书。看两遍就对HTML & CSS 有个大概印象了。此时把w3cschool作为备查手册收藏起来條萊垍頭

第二本《CSS权威指南（第三版）》最权威的CSS书籍，除了阅读W3C的文档外的不二选择（就是翻译有点操蛋，遇到感到难理解的地方可能还是要求助于网络资源）。有时间（无论是现在还是将来）可以反复看，并当做字典随时查。萊垍頭條

第三本《精通CSS》广受前辈推荐的一本书。上一本书是字典的话，这本书相当于《中学生作文大全》，汇集了一些CSS的最佳实践。條萊垍頭

第四本《图解CSS3：核心技术与案例实践》这本书比较新，讲解的是最新的CSS3（前三本书停留在CSS2.1时代），CSS3也是必学的，不是什么可学可不学的最新技术。條萊垍頭

HTML CSS值得看的书就这些（之后会有一本《CSS秘密花园》，尚在翻译中，也很值得期待），剩下的就是自己写还有看技术博客了。接下来是JavaScript，HTML和CSS都是没有逻辑的标记型语言，JS才是真正的编程语言，评价前端工程师的水平就看这个了。萊垍頭條

第五本《JavaScript DOM编程艺术》最好的JS入门书籍，一目了然地告诉你如何用JS操作DOM（这是浏览器端编程的基本功），还灌输了最符合标准的编程理念。可惜有点老，最新一版是2010年的，以至于部分内容有点过期，例如本书内经常提到“某某方法浏览器不一定支持，需要小心使用”，而这些历史遗留问题当今已经不存在了，阅读过程中无视就好。真想学好前端这门技术，不能光看视频和看书，想学习可以加裙前面是6 壹 1中间是肆 二 8 后面是壹 肆 2，这里有最新的HTML资料和分析课程讲解，真心想学习的可以加，不是来学习的请勿打扰。垍頭條萊

第六本《JavaScript高级程序设计》 每个前端必看的书，此书是前端工程师科技树的关键一环。看完此书后再看看之后各类进阶书籍会比较好。

俗称红宝书，也算入门书籍，虽然是大部头（七百多页），但至少通读一遍。全部掌握了，你可以在网络社区里谈笑风生了，经过实践的锻炼后，面试个前端工程师的岗位应该都没问题了。 條萊垰頭

第七本《JavaScript语言精粹》

也是前端必看。薄薄一百来页，对JS的去粗取精。 萊垰頭條

第八本《你不知道的JavaScript》这是一套丛书，

目前为止仅翻译了第一卷。每本都挺薄，深入介绍了JS中的重要概念。 萊垰頭條

第九本《JavaScript设计模式》“设计模式”是软件工程的重要课题，相当于高考时候的答题套路。前人总结出来的应对各种问题的模板。也算是必看书籍。关于JavaScript设计模式的书籍目前也有好几本，也有国人写的，挑一两本看看就好。 條萊垰頭

第十本《高性能网站建设指南》（及其续篇《高性能网站进阶》）告诉你真正的商业公司的前端是怎么优化一个网站的。当然优化的问题不是看看书就能解决的，最好时刻了解你的同行们的经验。 頭條萊垰

看完以上十本算是前端入门了。到现在为止，配合搜索引擎，已经可以无障碍地做出静态网页、各种特效、用AJAX配合后台构建Web应用了。然后是各种框架、库、预处理语言的学习，而且现在JavaScript也可以用来写服务器了（Node.js），这样一来JS通吃前后端，前端工程师都欢欣鼓舞，这也是个学习热点。下面是一些补充书籍，可以穿插着看。（至少看了两遍《JavaScript高级程序设计》再看下面的书）《图解HTTP》和《HTTP权威指南》每个Web程序员都应该熟悉HTTP协议里的内容。《图解HTTP》算是科普级别的书，《HTTP权威指南》则是大部头，需要点耐心才能看完。建议在了解AJAX后立刻开始学习HTTP协议。 萊垰頭條

《锋利的jQuery》讲JS最著名的库——jQuery的，快速入门的书。光会原生JS不够，还要会用库。 萊垰頭條

《数据结构和算法的JavaScript描述》

作为程序员如果连基本的数据结构和排序、查找算法都不会实在丢脸。 萊垰頭條

《JavaScript编程精解》巩固对JS的理解，很薄 萊垰頭條

《JavaScript启示录》同上，也很薄。 萊垰頭條

《JavaScript权威指南》

号称“圣经”，最权威的JS书本，买来当作字典备查吧，没事也可以翻翻。然后就是向高级前端工程师发展了，由于我是个菜鸟，也没办法做什么推荐。这时候全靠上社区、看博客来开阔眼界追赶潮流了。萊垍頭條

===== 最后不得不说的是，所有的书里面的一些理念、方法等，只是作者自己认为的最佳方案，不代表就是绝对的真理，有的甚至因为时代的发展反而成为了错误内容，“尽信书不如无书”，大家还是应该结合工作实际和当前的潮流来学习新知识。《图解CSS3:核心技术与案例实战》《CSS实战手册第3版》

《HTML5与CSS3权威指南(上下册)》垍頭條萊

JS條萊垍頭

入门：垍頭條萊

《深入浅出JavaScript》萊垍頭條

《JavaScript DOM编程艺术》萊垍頭條

《JavaScript学习指南》萊垍頭條

《JavaScript权威指南》條萊垍頭

任选其一。條萊垍頭

个人建议：JavaScript权威指南。萊垍頭條

进阶：條萊垍頭

《ppk谈JavaScript》條萊垍頭

《精通JavaScript》垍頭條萊

《JavaScript高级程序设计》條萊垍頭

任选其一。萊垍頭條

个人建议：JavaScript高级程序设计。頭條萊垍

怎么成为一个自由撰稿人？

做一个全职的撰稿人。做自由撰稿人，不但可以满足自己的写作欲望，而且还可以得到比较可观的稿费(一个自由撰稿人的月收入一般在1000--5000元之间)。因为自由撰稿人的工作时间可以自由安排，工作内容由自己决定，不用看老板的眼色行事，收入也十分可观，所以现在有很多朋友都想加入到这个行列。

自由撰稿人的市场到底有多大?是不是每个人都可以做自由撰稿人?媒体对自由撰稿人有哪些要求?类似的问题还有很多，我们将在这里——为你解答。

■ 做一个自由撰稿人所必须的个人素质

我能成为自由撰稿人吗?这是很多想写稿的朋友常问的一个问题。下面先谈笔者成为自由撰稿人的心路历程，或许对你有所帮助。

两年前笔者也认为写稿是一件文学水平非常好的人才做的事。笔者是网络管理员，电脑技术没得说，但是从来没有写过稿子。但是经常看电脑杂志。杂志看多也，有一个很深的感受就是，觉得上面的文章也不过如此，这些稿子其实我就可以写出来。这样激起了我对写作的兴趣。1999年10月，笔者从网上无意发现一个实用的小软件，经过试用，感觉很不错，心里有一种把它写出来的冲动。接着就动笔一气呵成，把这个软件的基本使用方法写成一篇800多字的小文章。写完后，自己都吓了一跳，上学时写一篇500字的作文还要费半天劲，怎么现在随便就写了800多字了?稿子投出去之后，很快得到回复，不久，我的文章就真正地变成铅字发表了。正是这篇文章给了我写作的动力，从此我开始了自由撰稿人的生活，至今我已经发表文章百余篇，稿费每月平均近千元。我讲这个故事就是为了告诉大家，作为自由撰稿人，不一定需要有多高的文学水平，而关键需要的是灵感、悟性和对新知识的接受能力，如果这些方面你都有优势，那你就可以写出好文章。

■ 自由撰稿人的写作方向

如果你想作一个自由撰稿人，那你最好先为自己确定一个写作方向。不要看别人写什么，自己就写什么。在做自由撰稿人之前，先要分析一下自己的长处，看看自己会什么，能写什么。就电脑文章的写作而言，有很多内容可以写，如软件应用、硬件介绍、网络知识、网页制作、游戏攻略等等。但是这些方面不一定是你的强项。你可能对其中某一个方面很了解，那你就只有先从这个方向发展，不要朝自己不熟悉的领域发展，不然你写的稿子肯定要被编辑枪毙。

下面介绍一下自由撰稿人可以写的稿子的方向。以下几个方向是各位编辑要稿子要得比较多的。

1 . 计算机类型的稿子。

这种稿子的买方主要是一些IT报纸、杂志和网站。如《电脑报》、《电脑爱好者》和天极网(www . yesky . com) , 他们的办报(办刊)思路是编辑拿选题 , 然后约作者写出来。那么现在你的首要任务就是让编辑发现你的写作才能 , 然后他们在有选题之后 , 就可以找你约稿了。不过 , 即使你不认识编辑也不要紧 , 通常他们都有投稿信箱 , 你可以把你写好的稿子直接发到他们的信箱中就可以了。如果你的稿子不错 , 他们也会采用的。

2 . 时尚类报刊杂志。

这类杂志如讲手机的《数字通信》 , 讲数码产品的《新潮电子》 , 还有其他一些如讲旅游 , 化妆、服装等方面的杂志。这些杂志因为比较专业 , 所以稿费也较高 , 不过对作者的素质也提出了更高的要求。

3 . 经济管理类刊物。

如《知识经济》、《二十一世纪经济报道》、《经济观察报》等。这些杂志对稿子的需求量也比较大 , 不过他们对稿子的质量要求很高。

如何成为一个自由撰稿人 ?

我来答

奇葩老拽

知道合伙人情感行家 2017-11-21

随着社会的发展 , 多了一种叫自由撰稿人的行业。之所以称之为自由撰稿人 , 因为从事这种行业的人 , 既不是编辑记者 , 也不一定是作协的会员、专业的作家 , 他们写稿完全由个人的意愿来决定。从事自由撰稿人这个行业 , 可以在不放弃原来的工作的情况下 , 利用业余时间做兼职 , 也可以全心全意投入进去 , 做一个全职的撰稿人。做自由撰稿人 , 不但可以满足自己的写作欲望 , 而且还可以得到比较可观的稿费(一个自由撰稿人的月收入一般在1000--5000元之间)。因为自由撰稿人的工作时间可以自由安排 , 工作内容由自己决定 , 不用看老板的眼色行事 , 收入也十分可观 , 所以现在有很多朋友都想加入到这个行列。

自由撰稿人的市场到底有多大?是不是每个人都可以做自由撰稿人?媒体对自由撰稿人有哪些要求?类似的问题还有很多 , 我们将在这里一一为你解答。

■ 做一个自由撰稿人所必须的个人素质

我能成为自由撰稿人吗?这是很多想写稿的朋友常问的一个问题。下面先谈笔者成为自由撰稿人的心路历程,或许对你有所帮助。

两年前笔者也认为写稿是一件文学水平非常好的人才做的事。笔者是网络管理员,电脑技术没得说,但是从来没有写过稿子。但是经常看电脑杂志。杂志看多也,有一个很深的感受就是,觉得上面的文章也不过如此,这些稿子其实我就可以写出来。这样激起了我对写作的兴趣。1999年10月,笔者从网上无意发现一个实用的小软件,经过试用,感觉很不错,心里有一种把它写出来的冲动。接着就动笔一气呵成,把这个软件的基本使用方法写成一篇800多字的小文章。写完后,自己都吓了一跳,上学时写一篇500字的作文还要费半天劲,怎么现在随便就写了800多字了?稿子投出去之后,很快得到回复,不久,我的文章就真正地变成铅字发表了。正是这篇文章给了我写作的动力,从此我开始了自由撰稿人的生活,至今我已经发表文章百余篇,稿费每月平均近千元。我讲这个故事就是为了告诉大家,作为自由撰稿人,不一定需要有多高的文学水平,而关键需要的是灵感、悟性和对新知识的接受能力,如果这些方面你都有优势,那你就可以写出好文章。

■ 自由撰稿人的写作方向

如果你想作一个自由撰稿人,那你最好先为自己确定一个写作方向。不要看别人写什么,自己就写什么。在做自由撰稿人之前,先要分析一下自己的长处,看看自己会什么,能写什么。就电脑文章的写作而言,有很多内容可以写,如软件应用、硬件介绍、网络知识、网页制作、游戏攻略等等。但是这些方面不一定是你的强项。你可能对其中某一个方面很了解,那你就只有先从这个方向发展,不要朝自己不熟悉的领域发展,不然你写的稿子肯定要被编辑枪毙。

下面介绍一下自由撰稿人可以写的稿子的方向。以下几个方向是各位编辑要稿子要得比较多的。

1. 计算机类型的稿子。

这种稿子的买方主要是一些IT报纸、杂志和网站。如《电脑报》、《电脑爱好者》和天极网(www.yesky.com),他们的办报(办刊)思路是编辑拿选题,然后约作者写出来。那么现在你的首要任务就是让编辑发现你的写作才能,然后他们在有选题之后,就可以找你约稿了。不过,即使你不认识编辑也不要紧,通常他们都有投稿邮箱,你可以把你写好的稿子直接发到他们的信箱中就可以了。如果你的稿子不错,他们也会采用的。

2 . 时尚类报刊杂志。

这类杂志如讲手机的《数字通信》，讲数码产品的《新潮电子》，还有其他一些如讲旅游，化妆、服装等方面的杂志。这些杂志因为比较专业，所以稿费也较高，不过对作者的素质也提出了更高的要求。

3 . 经济管理类刊物。

如《知识经济》、《二十一世纪经济报道》、《经济观察报》等。这些杂志对稿子的需求量也比较大，不过他们对稿子的质量要求很高。

4 . 社会评论类的刊物。

如《三联生活周刊》、《新周刊》等。特别是《新周刊》，不仅文章的稿费比较高，而且图片的稿费也很高，通常一幅图片的稿费是100元，如果你对摄影有兴趣，那把你的经典图片投给《新周刊》也是不错的选择。

5 . 给报纸和杂志写评论。

这通常是一些报纸或杂志写股评、法律咨询等方面的文章。不过报纸和杂志对这种类型的作者要求很高，如要求股评作者必须具有证券分析师资格，所以你先看看自己有没有资格，然后再写稿，不然你可能要“白费蜡”。

因为电脑类的刊物对稿子的需求量最大，电脑类的作者比较多。软件使用技巧是比较好写的，把使用软件的基本过程，像写日记似的一步步记下来，再写上你的名字就叫以拿去投稿了。这样的文章相对简单，经常别人被称之为骗稿费的文章。

硬件文章不是很好写，因为要想写硬件类的文章必须先亲自动手试用这些硬件，这样才有发言权，写出来的内容才真实，但硬件可不像软件，可以很方便的从网上下载。玩硬件是要花银子的，除非你本身就在电脑公司工作。

随着网络的发展，关于网络知识和网页制作方面的文章越来越受到大家的欢迎，笔者一年多来发表过近百篇文章，广受大家欢迎的大大部分都是网络类文章。

怎样建立自己的一个小网站？

网站设计八步骤

由于目前所见即所得类型的工具越来越多，使用也越来越方便，所以制作网页已经

变成了一件轻松的工作，不像以前要手工编写一行行的源代码那样。一般初学者经过短暂的学习就可以学会制作网页，于是他们认为网页制作非常简单，就匆匆忙忙制作自己的网站，可是做出来之后与别人一比，才发现自己的网站非常粗糙，这是为什么呢？常言道：“性急吃不了热豆腐”。建立一个网站就像盖一幢大楼一样，它是一个系统工程，有自己特定的工作流程，你只有遵循这个步骤，按部就班地一步步来，才能设计出一个满意的网站。

一、确定网站主题

网站主题就是你建立的网站所要包含的主要内容，一个网站必须要有一个明确的主题。特别是对于个人网站，你不可能像综合网站那样做得内容大而全，包罗万象。你没有这个能力，也没这个精力，所以必须要找准一个自己最感兴趣内容，做深、做透，办出自己的特色，这样才能给用户留下深刻的印象。网站的主题无定则，只要是你感兴趣的，任何内容都可以，但主题要鲜明，在你的主题范围内内容做到大而全、精而深。

二、搜集材料

明确了网站的主题以后，你就要围绕主题开始搜集材料了。常言道：“巧妇难为无米之炊”。要想让自己的网站有血有肉，能够吸引住用户，你就要尽量搜集材料，搜集得材料越多，以后制作网站就越容易。材料既可以从图书、报纸、光盘、多媒体上得来，也可以从互联网上搜集，然后把搜集的材料去粗取精，去伪存真，作为自己制作网页的素材。

三、规划网站

一个网站设计得成功与否，很大程度上决定于设计者的规划水平，规划网站就像设计师设计大楼一样，图纸设计好了，才能建成一座漂亮的楼房。网站规划包含的内容很多，如网站的结构、栏目的设置、网站的风格、颜色搭配、版面布局、文字图片的运用等，你只有在制作网页之前把这些方面都考虑到了，才能在制作时驾轻就熟，胸有成竹。也只有如此制作出来的网页才能有个性、有特色，具有吸引力。如何规划网站的每一项具体内容，我们在下面会有详细介绍。

四、选择合适的制作工具

尽管选择什么样的工具并不会影响你设计网页的好坏，但是一款功能强大、使用简单的软件往往可以起到事半功倍的效果。网页制作涉及的工具比较多，首先就是网页制作工具了，目前大多数网民选用的都是所见即所得的编辑工具，这其中的优秀者当然是Dreamweaver和Frontpage了，如果是初学者，Frontpage2000是首选。除此之外，还有图片编辑工具，如Photoshop、Photoimpact等；动画制作工具

，如Flash、Cool 3d、Gif Animator等；还有网页特效工具，如有声有色等，网上有许多这方面的软件，你可以根据需要灵活运用。

五、制作网页

材料有了，工具也选好了，下面就需要按照规划一步步地把自己的想法变成现实了，这是一个复杂而细致的过程，一定要按照先大后小、先简单后复杂来进行制作。所谓先大后小，就是说在制作网页时，先把大的结构设计好，然后再逐步完善小的结构设计。所谓先简单后复杂，就是先设计出简单的内容，然后再设计复杂的内容，以便出现问题时好修改。在制作网页时要多灵活运用模板，这样可以大大提高制作效率。

六、上传测试

网页制作完毕，最后要发布到Web服务器上，才能够让全世界的朋友观看，现在上传的工具很多，有些网页制作工具本身就带有FTP功能，利用这些FTP工具，你可以很方便地把网站发布到自己申请的主页存放服务器上。网站上传以后，你要在浏览器中打开自己的网站，逐页逐个链接的进行测试，发现问题，及时修改，然后再上传测试。全部测试完毕就可以把你的网址告诉给朋友，让他们来浏览。

七、推广宣传

网页做好之后，还要不断地进行宣传，这样才能让更多的朋友认识它，提高网站的访问率和知名度。推广的方法有很多，例如到搜索引擎上注册、与别的网站交换链接、加入广告链等。

八、维护更新

网站要注意经常维护更新内容，保持内容的新鲜，不要一做好就放在那儿不变了，只有不断地给它补充新的内容，才能够吸引住浏览者。

怎样自己做网页游戏？

做网页游戏很复杂，最主要的是webgame程序的构成。分为三大部分。第一是数据流程。第二是程序。第三是美术。

1、数据流程包括了功能。也只有的功能中才能体现数据流程。数据流程相当的麻烦，后面再讨论。比如最简单的卖买产品。要实现这个功能。

那么需要有产品基础表、产品详细表、商店表、背包表。如果扩展性更强，相应的双表是少不不了的。表的问题都简单了。关键是这个物品有什么用。这样物品的来源，一大堆数据，物品的走向，又是一大堆数据。最后，这些数据得绕成一个圈。绕圈是一件困难的事情。特别是功能和道具多了起来的时候。难度是2的n次方。

2、美术：简洁漂亮的界面总会有好处。小图标。道具，地图，装备。一类至少10个吧，游戏整体应该需要上百个。

3、程序，分为五个部分：

服务器定时器。（C语言或自己设定服务器）定时循环执行某一段代码。而这段代码主要是根据数据库的数据进行更新。这个可以找个C语言程序员来做。对于C语言程序员来讲，这个功能是相当的简单。当然，具体的处理数据的判断和操作数据库，需要你自己写。让C语言程序员给你段标准代码就行了。完全支持sql语句的。

功能页面、功能函数。主要就是数据存取，判断，数据走向。

ajax函数。（可选）某些需要伪即时的功能要用到。

javascript函数。（可选）模拟客户端的数据计算。也就是webgame的与时间相关的数据。分为两部分。一部分是真实数据，是由服务器端的定时器计算的。另一部分是只有初始值，客户端显示用的。不需要即时同步，仅仅需要模拟同步就行。

数据库。一大堆基础数据表和详细数据表。基础数据表：比如等级1到等级100的用户的属性初始值。详细数据表：每个用户的具体属性。