

Web设计里的软件工程思想 PDF转换可能丢失图片或格式，
建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/141/2021_2022_Web_E8_AE_BE_E8_AE_A1_E9_c29_141365.htm 现在的网站规模越来越大，涉及到的部门、人员的数量也是越来越多。自然而然的，Web开发组的规模也是越来越复杂了，由此所带来的管理难度也越来越大，在下面的文章里，我将与大家探讨一些相关的Web设计观念。

- 1、Web是一种软件么？最早的Web设计是很简单的，一大堆的超链接，有些地方偶尔会看见很高级的CGI（在当时的环境下），而现在的Web已经具备了与数据紧密连接的需要，现在的Web项目中已经出现了很多B/S结构的应用，不用怀疑，Web已经或者即将成为软件的一个重要分枝。
- 2、Web设计是艺术还是工程？很多人都认为网页设计是一个艺术性的工种，并且是具有很大的挥洒余地的地方，所以经常会看见很多网页设计比赛，但是大家不要忽略一个问题，大部分的网页设计比赛比的仅仅是一个或者至多几个页面，而不是一个完整的Web体系。Apple公司的Web设计有没有艺术感？答案是肯定的，那为什么Apple不毫无限制的挥洒其设计师的艺术细胞呢？即使把我们看见的几个经典的设计风格放上去可以嘛！但是他们并没有这么作，我想原因应该是很容易被理解的：任何Web设计的艺术性都必须与Web体系的工程性求得一个平衡。Web是一种有能力包含大量信息的用户界面为主要交互通道的软件，所以它的艺术性自然显露的比较明显，我想这也是为什么很多人将网页设计归纳到艺术一类了、将Web设计等同于网页设计了。
- 3、Web设计师可以与programming中的coder相提并论么？这是

一个很有意思的问题，以前我记得在Delphi区里面曾经讨论过印度软件行业里面高中生Coder问题，现在市面上招聘网页设计的公司还是不少，他们招聘这些设计人员后如何安排他们的工作呢？这里应该有很多问题。不同的网页设计人员的设计能力自然是不同的，有时候能力相差甚至是很大的，我们不能指望自己的公司拥有的都是一流的设计人员（或许公司也并不愿意出相应的价钱），所以我将一般性的Web设计师定义为Coder设计师。但是呢，如何将一些能力并不出众的人合理的安排，并作出稳定的项目呢？在实际应用中我们经常使用的是定义一套统一的设计方法（不管是显性还是非显性的），或者更具体一点就是使用类似模板、JS、SSI输出等方法，对于一个已经定义好相关Web组件的开发组来讲，开发人员要做的并不是如何再设法把已经有的组件修改过来修改过去（这样会直接导致非主动性需求变动了），而是根据具体情况，在必要的时候设计新的组件（当然这种创造性的工作不太可能交给一般的Coder Web设计师作），然后由coder级别的Web设计师来生成大量的一般性页面，或者是使用其他的软件。

4、Web设计可以通过人海战术来完成么？我觉得不太应该使用这种策略，如果你们的高级Web体系设计人员作出的体系大的无法通过有限的人员来实现的话，那么即使通过“人海战术”勉强实现了，那么管理也是很容易出问题的，优良的体系仅仅可以从理论上较少出错的可能性，但是页面数目大幅度增加的时候，而且又是人来完成的，错误自然也会增加。另外现在所使用的发布系统也不是说不能完成大量的重复人工劳动，何必自寻烦恼？

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问

