

프로젝트 가이드

1. 브라우저 호환성 관련 eXBuilder6 지원 가이드

2. 크로스 브라우징 테스트 체크리스트

- 기본적으로 브라우저 호환성은 eXBuilder6가 제공하는 API를 사용하는 경우 보증됩니다.
- 다음의 경우 각 브라우저에서의 작동 시험이 필요합니다:
 - 서드 파티 라이브러리 등, 브라우저 API를 직접적으로 사용한 경우
 - 스니펫, 쉘 등 HTML 콘텐츠를 직접 합성한 경우
 - CSS를 통한 퍼블리싱

3. 렌더링 최적화 가이드

- eXBuilder6의 렌더링 엔진은 일반적인 렌더링 최적화 기법을 포함하고 있습니다.
- 다음의 상황들을 가급적 피하여 주십시오:
 - 그룹의 깊이를 너무 깊게 만들지 마십시오.
 - CSS에서 속성 연산 선택터를 가급적 사용하지 마십시오.
 - 특정 요소가 그려질 때 그 값이 계산의 결과 값인 경우를 가급적 피하십시오.
- load이벤트에서 redraw가 필요한 초기화 작업은 init이벤트에서 처리하여 redraw회수를 줄일 수 있습니다.
- `DeferredUpdateManager.INSTANCE.update()` 는 즉시 그리기로 코드 흐름에서 UI가 갱신된 상태에서 값을 가져와서 작업하고 싶은 경우 사용합니다. 특별한 경우가 아니라면 `UIControl.redraw()` (데이터맵, 데이터셋에 바인딩된 경우 데이터셋의 값을 직접 변경하면 컨트롤을 redraw해서 UI를 갱신해야 함. 그리드만 자동으로 그리기 지원.) 사용을 권장합니다.