web前端规范

基本准则

符合web标准,语义化html,结构表现行为分离,兼容性优良, 页面性能方面,代码要求简洁明了有序, 尽可能的减小服务器负载, 保证最快的解析速度。

通用规范

- 1、tab键用两个空格代替。
- 2、每个样式属性或者每句代码后加";"符号,方便压缩工具"断句"。
- 3、同一段代码或业务逻辑出现3次以上, 需要重构。

HTML规范

属性顺序

HTML 属性应当按照以下给出的顺序依次排列,确保代码的易读性。

- 1. class
- 2. id , name
- 3. data-*
- 4. src for type href
- 5. title alt

文件引用

• 页面中不允许出现css内容(包括行内样式和style)

文件和目录命名约定

• 一律小写,必须是英文单词或者汉语拼音,以英语单词优先,多个单词以连字符 (-)连接。

其他

- 1. 非特殊情况下样式文件必须外链至<head>...</head>之间;非特殊情况下JavaScript文件必须外链至页面底部。
- 2. 所有编码均遵循xhtml标准, 标签 & 属性 & 属性命名 必须由小写字母及下划线数字组成, 且所有标签必须闭合, 包括br (
br />), hr(<hr />)等; 属性值必须用双引号包括。
- 3. 充分利用无兼容性问题的html自身标签, 比如span, em, strong, optgroup, label,等等; 需要为html元素添加自定义属性的时候, 首先要考虑下有没有默认的已有的合适标签去设置, 如果没有, 可以使用须以"data-"为前缀来添加自定义属性, 避免使用"data:"等其他命名方式。
- 4. 语义化html, 如 标题根据重要性用h*(同一页面只能有一个h1), 段落标记用p, 列表用ul, 内联元素中不可嵌套块级元素。
- 5. 尽可能减少div嵌套。
- 6. 在页面中尽量避免使用style属性,即style="..."。
- 7. 能以背景形式呈现的图片, 尽量写入css样式中。
- 8. 重要图片必须加上alt属性: 给重要的元素和截断的元素加上title。
- 9. 给区块代码及重要功能(比如循环)加上注释, 方便后台添加功能。

css规范

css属性顺序

元素显示属性 -> 元素布局定位属性 -> 元素属性 -> 元素内容属性 -> 其他属性。

id和class命名约定

- 1. id 和 class 的命名基本原则: 内容优先,表现为辅。首先根据内容来命名。如:#header,#footer。
- 2. 如根据内容无法找到合适的命名,可以再结合表现进行命名,如:col-main,col-sub。
- 3. id 和 class 的名称一律小写,多个单词以连字符连接,如:main-wrap。
- 4. 在不影响语意的情况下,id 和 class 的名称 可以适当使用缩写,如: col、nav、 hd,不要自造缩写。

css写法

- 1. 页面内部尽量避免使用style属性。
- 2. css放在head标签中,由link标签引入,使页面的结构与表现分离。
- 3. 为JavaScript预留钩子的命名,以 js_ 起始,比如:js_hide, js_show。
- 4. 书写代码前, 考虑并提高样式重复使用率。
- 5. 充分利用html自身属性及样式继承原理减少代码量。
- 6. 减少影响性能的属性,如:position, float。
- 7. 为大区块样式添加注释, 小区块适量注释。

前端规范之JavaScript

书写规范

- 1、命名语义化,尽可能利用英文单词或其缩写。
- 1、函数命名驼峰命名方式。
- 2、常量大写。
- 3、变量驼峰命名。
- 4、代码结构明了,加适量注释.提高函数重用率。
- 5、注重与html分离,减小reflow,注重性能。
- 6、尽量避免使用存在兼容性及消耗资源的方法或属性, 比如eval() & innerText。

编码规则

1、左大括号"{"可以居行尾,也可写在下行首(独自一行);右大括号"}"单独占一行,居行首。

```
:::javascript

if (a && b) {
}

-----

if (a && b)
{
}
```

- 2、句末必须用分号结尾。
- 3、单行过长应在适当位置予以换行,增强可读性。

```
:::javascript

if (condition1

&& condition2

|| condition3) {
}
```

4、if、while、for、do语句的执行体总是用"{"和"}"括起来,即使在其结构体内只有一条语

句。

5、语法意义相互独立的代码将用空行分隔。

2015年10月30日 星期五