# iOS开发规范

1. 代码格式参考苹果的规范和样例，苹果的代码是最好的规范教材
2. 变量命名要求遵循见名知意的原则，尽量少使用缩写单词，参考《苹果 Cocoa 编码规范(中文版).pdf》
3. 尽量少地暴露，变量作用域越小越好。
   1. 能用本模块完成的，就不用全局变量。
   2. 只在本模块用的变量，不要定义在头文件里
   3. 只在1个方法用到的变量，不要写成类变量
4. 裁图时，Retina图的宽高尽量是2的倍数，普通图使用PS脚本生成
5. 界面布局尽量使用xib来完成
   1. xib实现不了的地方才使用代码写界面
   2. 复用性很强的界面也可以用代码来封装一下
6. xib不要使用auto layout，xib文件创建完成后立即去掉此属性
7. 界面实现完全按照PSD来做，注意坐标、尺寸，对齐、字体、颜色、阴影
8. 按钮可点击区域要大于44x44。在界面布局不允许这么大的情况下，尽量扩大可点击区域
9. 数据加载
   1. viewDidLoad里面清空xib上的脏数据，加载上个页面传过来的数据。如果页面有缓存，需要加载缓存数据，请求回来后再更新一次数据
   2. 如果是根视图并且数据有刷新需求，在viewWillAppear:方法里根据刷新条件进行刷新
10. 工程中，输出调试信息不要使用NSLog，要使用TTLog，这个写法在发布的时候会自动删除掉，输出log是影响性能的
11. 多处用到的常量，要使用宏来定义，以确保准确，也可以改动一处，其他地方都不需要改动
12. 文本区域要尽可能地大，需要计算宽高尺寸的地方，要进行计算然后调整相应的位置