

# React-Native开发规范

React-Native

JavaScript

## React-Native开发规范

- 一、编程规约
- (一) 命名规约

(二) 常量定义

(三) 格式规约

(四) package.json

(五) 控制语句

(六) 注释规约

(七) 日志管理

(八) 目录结构规范
- 二、页面编写规范
- (一) state,props

(二) 样式

(三) var,let,const

(四) 代码间隔

(五) 其他
- 三、编码约定
- (一)入口文件

(二) 模版文件

(三) ListView,FaltList
- 四、自定义组件
- 五、安全规约
- 六、其他

版本号	制定团队	更新日期	备注
0.0.5	信雅达	2017-09-12	版本更新

2017-09-12

更新记录：

1-：更新页面编写规范

2-：更新编码约定

3-：更新自定义组件

## 一、编程规约

### (一) 命名规约

1. 【强制】代码中命名均不能以下划线或美元符号开始，也不能以下划线或美元符号结束；

```
_name / $Object / name_ / name$ / Object$
```

2. 【强制】代码中命名严禁使用拼音与英文混合的方式，更不允许直接使用中文的方式；说明:正确的英文拼写和语法可以让阅读者易于理解，避免歧义。注意，即使纯拼音命名方式也要避免采用；

```
反例：DaZhePromotion [打折] / getPingfenByName() [评分] / int 某变量 = 3
```

3. 【强制】类名使用 UpperCamelCase 风格，必须遵从驼峰形式，第一个字母必须大写；

```
LoginPage
```

```
MsgPage
```

4. 【强制】方法名、参数名、成员变量、局部变量都统一使用 lowerCamelCase风格，必须遵从驼峰形式，第一个字母必须小写；

```
localValue / getHttpMessage() / inputUserId
```

5. 【强制】常量命名全部大写，单词间用下划线隔开，力求语义表达完整清楚，不要嫌名字长；

```
MAX_STOCK_COUNT
```

6. 【强制】使用抽象单词命名类名或者变量时，需加以修饰；

```
userMsg 等价于 userMessage,
```

```
userPic 等价于 userPicture
```

7. 【强制】包名统一使用小写，点分隔符之间有且仅有一个自然语义的英语单词。包名统一

使用单数形式，但是类名如果有复数含义，类名可以使用复数形式；

应用工具类包名为`com.fcs.open.util`

类名为`UrlUtils`

8. 【强制】文件夹命名统一小写；组件，或者类名,首字母全部大写，遵守驼峰命名法；

```
img      存放图片
app      APP一些component
artcomponent    一些Art组件
```

## (二) 常量定义

1. 【强制】不允许出现任何魔法值(即未经定义的常量)直接出现在代码中；
2. 【推荐】不要使用一个常量类维护所有常量，应该按常量功能进行归类，分开维护。

如:缓存相关的常量放在类:CacheConsts下;

系统配置相关的常量放在类:ConfigConsts下；

说明:大而全的常量类，非得使用查找功能才能定位到修改的常量，不利于理解和维护；

## (三) 格式规约

1. 【强制】大括号的使用约定。如果是大括号内为空，则简洁地写成{}即可，不需要换行;如果是非空代码块则:
  - 1) 左大括号前不换行；
  - 2) 左大括号后换行；
  - 3) 右大括号前换行；
  - 4) 右大括号后还有else等代码则不换行 ‘;’ 表示终止右大括号后必须换行。

```
if() {
    //todo
}else{
```

```
//todo  
}
```

2. 【强制】左括号和后一个字符之间不出现空格;同样,右括号和前一个字符之间也不出现空格;
3. 【强制】if/for/while/switch/do 等保留字与左右括号之间都必须加空格;
4. 【强制】任何运算符左右必须加一个空格;  
说明:运算符包括赋值运算符=、逻辑运算符&&、加减乘除符号、三目运行符等;
5. 【强制】缩进采用 4 个空格,禁止使用 tab 字符;
6. 【强制】单行字符数限制不超过120个,超出需要换行,换行时遵循如下原则:
  - 1) 第二行相对第一行缩进4个空格,从第三行开始,不再继续缩进,参考示例;
  - 2) 运算符与下文一起换行;
  - 3) 方法调用的点符号与下文一起换行;
  - 4) 在多个参数超长,逗号后进行换行;

```
const path = Path()  
    .moveTo(0, -radius/2)  
    .arc(0, radius, 1)  
    .arc(0, -radius, 1)  
    .close();
```

7. 【强制】方法参数在定义和传入时,多个参数逗号后边必须加空格;

```
onMsgByCallAndMsg=(msg, title, type)=>{  
    this.setState({  
        callMsgAndMsg:msg  
    })  
}
```

8. 【推荐】方法体内的执行语句组、变量的定义语句组、不同的业务逻辑之间或者不同的语义之间插入一个空行。相同业务逻辑和语义之间不需要插入空行。  
说明:没有必要插入多行空格进行隔开。

9. 【推荐】使用webStorm时,导入附件的hoop-settings-1.0.jar文件,可统一格式化。
- 

## (四) package.json

1. **【强制】** 在使用npm或者yarn获取资源时，必须在命令末尾添加--save；  
说明：使用此命令会把使用的第三方相关信息写入到package.json，这样，其他成员在下载或者更新代码后使用npm i(或npm install)，就可以下载最新的npm，若不加 --save，执行npm i的时候不会下载，其他成员运行项目后在运行可能会报错，此时需要分析查看报错信息进行重新的npm install XX；
2. **【推荐】** 使用git或者svn进行代码版本管理时，尽量不上传node\_module文件（进行忽略）；  
说明：使用package.json进行包管理，下载或更新代码后，只需要执行npm i；当有修改npm包，建议进行版本管理，上传到私有的github仓库。使用私有地址时，使用如下命令：  
  
npm install "私有仓库地址" --save
3. **【强制】** 使用第三方或拉取新仓库时，第一步使用npm i或者npm install；  
说明：  
1-：检查版本是否存在冲突  
2-：更新node\_modules
4. **【推荐】** 在使用npm或者yarn获取资源时，推荐不在命令后添加 -g；  
说明，此命令可以让此资源包在根目录进行获取(全局安装)，不利于资源管理；
5. **【强制】** 当升级或降级react-native版本时，必须进行代码备份；  
说明：，React-Native版本差异大，升级失败或者涉及到原生代码时，可以进行代码回滚
6. **【强制】** 每个项目必须配置一个README.md文件，内容包括测试，正式环境等相关配置文件以及注意事项；  
如：

项目：

- 1-：下载本项目后，请先执行npm i
- 2-：注意有三个仓库为私有地址
- 3-：测试账号为：hello 密码：123456

访问：

- 1-：../../common/Util/Url 为网络配置相关
- 2-：在打包时，需修改原生安卓目录下：app/common/util/config下的地址，详情请查看此文件

7. **【推荐】** 安装npm包是，推荐~来标记版本号；

说明：~和^的作用和区别：~会匹配最近的小版本依赖包，比如~1.2.3会匹配所有1.2.x版本，但是不包括1.3.0

^会匹配最新的大版本依赖包，比如^1.2.3会匹配所有1.x.x的包，包括1.3.0，但是不包括2.0.0。那么该如何选择呢？当然你可以指定特定的版本号，直接写1.2.3，前面什么前缀都没有，这样固然没问题，但是如果依赖包发布新版本修复了一些小bug，那么需要手动修改package.json文件；~和^则可以解决这个问题。但是需要注意^版本更新可能比较大，会造成项目代码错误，旧版本可能和新版本存在部分代码不兼容。所以推荐使用~来标记版本号，这样可以保证项目不会出现大的问题，也能保证包中的小bug可以得到修复。

---

## (五) 控制语句

1. 【强制】在一个 switch 块内，每个case要么通过 break/return 等来终止，要么注释说明程序将继续执行到哪一个 case 为止;在一个 switch 块内，都必须包含一个default 语句并且 放在最后，即使它什么代码也没有。
2. 【强制】在 if/else/for/while/do 语句中必须使用大括号，即使只有一行代码，避免使用下面的形式:

```
if (condition) statements;
```

3. 【推荐】推荐尽量少用 else，if-else 的方式可以改写成:

```
if(condition){  
    //todo  
    return obj;  
}
```

// 接着写 else 的业务逻辑代码;

说明:如果非得使用

```
if()  
...  
else if(  
  
)...else...
```

方式表达逻辑，【强制】请勿超过3层，

超过请使用状态设计模式。

#### 4. 【推荐】使用三目运算，替换if else结构，精简代码

```
let    account=5;
if(account>10){
    console.log("true");
}else {
    console.log("false");
}

let msg=account>10?"true":"false";
```

5. 【推荐】除常用方法(如 getXxx/isXxx)等外，不要在条件判断中执行其它复杂的语句，将复杂逻辑判断的结果赋值给一个有意义的布尔变量名，以提高可读性。

说明:很多 if 语句内的逻辑相当复杂，阅读者需要分析条件表达式的最终结果，才能明确什么样的条件执行什么样的语句，那么，如果阅读者分析逻辑表达式错误呢？

```
//伪代码如下
boolean existed = (file.open(fileName, "w") != null)&& (...) || (...);
if (existed) {
    ...
}
```

## (六) 注释规约

1. 【强制】类、类属性、类方法的注释必须使用 Javadoc 规范，使用/\*\*内容\*/格式，不得使用//xxx 方式；  
说明:在 IDE 编辑窗口中，Javadoc 方式会提示相关注释，生成 Javadoc 可以正确输出相应注释;在 IDE 中，工程调用方法时，不进入方法即可悬浮提示方法、参数、返回值的意义，提高阅读效率。
2. 【强制】所有的类都必须添加创建者信息，以及类的说明；
3. 【强制】方法内部单行注释，在被注释语句上方另起一行，使用//注释；  
方法内部多行注释使用/\* \*//注释，注意与代码对齐。
4. 【强制】所有的常量类型字段必须要有注释，说明每个值的用途；

5. 【参考】注释掉的代码尽量要配合说明，而不是简单的注释掉。

说明:代码被注释掉有两种可能性:

1)后续会恢复此段代码逻辑。

2)永久不用。前者如果没有备注信息，难以知晓注释动机。后者建议直接删掉(代码仓库保存了历史代码)。

6. 【参考】对于注释的要求:

第一、能够准确反应设计思想和代码逻辑;

第二、能够描述业务含义，使别的程序员能够迅速了解到代码背后的信息。完全没有注释的大段代码对于阅读者形同 天书，注释是给自己看的，即使隔很长时间，也能清晰理解当时的思路;注释也是给继任者看的，使其能够快速接替自己的工作。

7. 【参考】好的命名、代码结构是自解释的，注释力求精简准确、表达到位。避免出现注释的一个极端:过多过滥的注释，代码的逻辑一旦修改，修改注释是相当大的负担。

8. 【参考】特殊注释标记，请注明标记人与标记时间。注意及时处理这些标记，通过标记扫描，经常清理此类标记。

1) 待办事宜(TODO):( 标记人，标记时间，[预计处理时间]) 表示需要实现，但目前还未实现的功能。

2) 错误，不能工作:(标记人，标记时间，[预计处理时间])

在注释中用 FIXME标记某代码是错误的，而且不能工作，需要及时纠正的情况。

---

## (七) 日志管理

1. 【推荐】 代码中过多使用console.log()会消耗性能，推荐去除不必要的日志输入代码；

2. 【强制】 在入口文件添加以下代码；

说明：可以在发布时屏蔽掉所有的console.\*调用。React Native中有一个全局变量**DEV**用于指示当前运行环境是否是开发环境。我们可以据此在正式环境中替换掉系统原先的console实现。

```
if (!__DEV__) {
  global.console = {
    info: () => {},
    log: () => {},
    warn: () => {},
  };
}
```



```
    error: () => {},  
  };  
}
```

这样在打包发布时，所有的控制台语句就会被自动替换为空函数，而在调试时它们仍然会被正常调用。

## (八) 目录结构规范

以下目录结构示例中只展示js与静态资源，不包含原生代码：

```
|— index.ios.js  
|— index.android.js  
└─ js  
    |— component      可复用的组件（非完整页面）  
    |— page           完整页面  
    |— config         配置项（常量、接口地址、路由、多语言化等预置数据）  
    |— util           工具类（非UI组件）  
    |— style          全局样式  
    └─ image          图片
```

在component和page目录中，可能还有一些内聚度较高的模块再建目录

```
page/component  
|— HomeView.component.js  
|— HomeView.style.js  
└─ MovieView  
    |— MovieList.component.js  
    |— MovieList.style.js  
    |— MovieCell.component.js  
    |— MovieCell.style.js  
    |— MovieView.component.js  
    └─ MovieView.style.js
```

---

## 二、页面编写规范

### (一) state,props

1. **【强制】** 代码中初始化state因在constructor(props)函数中，而且尽量对每个变量进行注释；

2. 【强制】 代码中使用setState时，因注意异步可能导致的问题，尽量使用回调函数；

```
this.setState({
  //todo
}, ()=>{
  //执行setState后执行此函数
})
```

3. 【强制】 代码中使用props时，需进行propTypes检测和defaultProps默认值初始化；

```
static propTypes = {
  color: PropTypes.string,
  dotRadius: PropTypes.number,
  size: PropTypes.number
};

static defaultProps = {
  color: '#1e90ff',
  dotRadius: 10,
  size: 40
};
```

4. 【强制】 代码中用于页面展示处理UI的组件，命名以Page结尾，自定义组件命名中必须包含Component；

例子：

LoginPage	登录页
BtuuonComponent	按钮组件

5. 【强制】 代码中创建数组或对象使用以下方式；

```
const user={
  name:'time',
  sex:'男',
  age:25,
};

const itemArray=['0','1','2',3,{name:'25',age:'男'}];
```

6. 【强制】 代码中函数绑定this，强制使用箭头函数；

注：除组件原有方法，其他自定义函数命名时，需使用箭头函数；

```
//系统组件生命周期方法
constructor(props) {
    super(props);
};
//自定义方法
goMainPage={()=>{

}};
```

7.【推荐】代码中一些网络数据初始化，配置信息，推荐在此生命周期进行初始化；

```
componentWillMount
```

8.【强制】代码中使用定时器或者DeviceEventEmitter，必须在组件卸载进行销毁或者清除；

```
componentDidMount() {
    //注意addListener的key和emit的key保持一致
    this.msgListener = DeviceEventEmitter.addListener('Msg', (listenerMsg) => {
        this.setState({
            listenerMsg: listenerMsg,
        })
    });
}

goMainPage={()=>{
    this.timer = setTimeout(
        () => { console.log('把一个定时器的引用挂在this上'); },
        500
    );
}};

componentWillUnmount() {
    //此生命周期内，去掉监听和定时器
    this.msgListener && this.msgListener.remove();
    // 如果存在this.timer，则使用clearTimeout清空。
    // 如果你使用多个timer，那么用多个变量，或者用个数组来保存引用，然后逐个clear
    this.timer && clearTimeout(this.timer);
}
```

9.【强制】使用本地图片资源时，需设置宽高并进行适当适配；

```
imgHeight=screenHeight, imgWidth= screenWidth
```

10.【强制】在React-Native版本小于0.46.0使用本地图片资源时，当不指定特殊尺寸图片时，需引入不同尺寸XX.png,XX2@.png,XX3@.png图片，并在代码引用中，使用如下方式：

```
<Image style={{flex: 1, height: screenHeight, width: screenWidth}}
  source={require('../XX.png')}}>
```

说明：当使用XX.png时，程序运行过程中会根据不同屏幕尺寸获取不同资源；当使用如下方式：

```
<Image style={{flex: 1, height: screenHeight, width: screenWidth}}
  source={require('../XX2@.png')}}>
```

时，程序运行过程中不会根据不同屏幕尺寸获取不同资源。

注意：此方式适用于React-Native0.46.0版本之前。

9.【强制】在React-Native版本大于0.46.0使用本地资源，图片命名不能出现 '@' 符号：

说明：不同大小图片需要原生不同的尺寸文件夹，系统自动进行不同适配。

## (二) 样式

1.【强制】当组件使用样式属性达到三个或者三个以上时，必须使用StyleSheet来创建样式属性并进行引用；

```
const styles = StyleSheet.create({
  container: {
    flex: 1,
    justifyContent: 'center',
    alignItems: 'center',
    backgroundColor: '#F5FCFF',
    marginTop:10,
  },
});
```

2. 【推荐】 当使用单一属性，或者全局样式属性时，推荐使用公共样式类；

```
//StyleCommon.js
module.exports={
  topColor:{
    backgroundColor: '#3A3D42',
  },
  mainView:{
    backgroundColor: '#12141B',
  },
}
```

3. 【推荐】 当使用多个state或者props值时，推荐使用以下方式；

```
const {size, dotRadius, color} = this.props;
const {maxNumber,minNumber,}=this.state;
```

说明使用此方式，代码结构清晰简洁，便于维护；

### (三) var,let,const

1. 【强制】 对所有变量，对象的引用，使用const,不要使用var;
2. 【推荐】 如果一定需要引用可变动的变量，对象，建议使用let代替var;

### (四) 代码间隔

1. 【强制】 使用ES6编写代码，定义方法时，每个方法结尾使用 ‘;’ 进行分隔；

### (五) 其他

1. 【强制】 对组件引用，变量引用，需遵从以下方式;

```
import React, {Component} from 'react';
import{
  View,
  Text,
  TouchableHighlight,
  Image,
  StyleSheet,
```

```

        InteractionManager,
    } from 'react-native';
    //from react,react-native优先;
    //from npm库其次;
    import { connect } from 'react-redux';

    //from 项目内组件其次;
    import LoadingAndTime from '../component/LoadingAndTime';
    import { performLoginAction } from '../action/LoginAction'
    import {encode} from '../common/Base64';

    //变量初始化, 常量初始化 最后;
    let screenWidth = Dimensions.get('window').width;
    let screenHeight = Dimensions.get('window').height;
    let typeCode = Platform.OS == 'android' ? 'android-phone' : 'ios-phone'
    let selectColor=Platform.OS=='android'?null:'white'

```

2. 【推荐】对组件引用，变量初始化等，在整个页面或组件内未使用，因去除相关代码;
3. 【推荐】某些全局变量请不要使用global，需新建文件进行导出引用；

```
NetUtil.get(global.url + "")
```

4. 【推荐】render()函数代码过长时，请适当进行拆分，拆分为 ‘ 页面内组件 ’ ，提高可读性。render()函数代码行请勿超过五十行，超过之后，请自行进行拆分；

## 三、编码约定

### (一)入口文件

1. 【推荐】统一入口文件为App.js;

说明：在index.android.js和index.ios.js文件中，统一入口文件为App.js,且保持所在目录和index.android.js和index.ios.js同级。

2. 【强制】开发中，不要使用任何后端的开发模式来构建APP结构，如使用MVC,MVP,MVVM等开发模式，React-Native推荐组件化，颗粒化，以上设计模式严重违背。若使用Redux,Mobx等数据流第三方，可依据第三方结构编写构建App。

3. 【推荐】某些输入框的值，放入到state中，并且设置defaultValue，不要使用全局变量进行

引用,参照以下方式：

```
constructor(props) {
  super(props);
  this.state = {
    editSalesPrice:'', //修改后的商品售价
    editPurchasePrice:'', //修改后的商品进价
  };
}

render() {
  return(
    <View style={styles.viewPadding}>
      <TextInput
        style={styles.rowInput}
        placeholder="请输入调整后的价格"
        onChangeText={ (text) => {
          this.setState({
            editSalesPrice:text,
          })
        }}
        defaultValue={this.state.editSalesPrice}
        placeholderTextColor='#B0B7C2'
        underlineColorAndroid = 'transparent'
        autoCapitalize={'none'}
        autoCorrect={false}
        clearButtonMode={'while-editing'}
        keyboardType='numeric'
      />
    </View>
  );
}
```

4.【强制】移除定时器，监听请按照如下代码进编写；

```
componentWillUnmount() {
  //此生命周期内，去掉监听和定时器
  this.msgListener && this.msgListener.remove();
  // 如果存在this.timer，则使用clearTimeout清空。
  this.timer && clearTimeout(this.timer);
}
```

## (二) 模版文件

1.【推荐】根据附件，配置代码编写模版，推荐使用第二种配置方式，可配置多种模版。

## (三) ListView,FaltList

1.【强制】使用ListView或者FaltList的renderRow时，需对renderRow里面的组件需进行抽取，使用一个单独组件进行包裹，类似于页面子组件方式引入；

请勿使用如下方式：

```
renderRow(news) {
  return (
    <TouchableOpacity onPress={() => {
      this.onPress(news)
    }} style={styles.container}>
      <Image source={require('../imgs/icon_data.png')} />
      <View style={styles.row_main}>
        <Text style={styles.row_title}>{news.belOutlet}</Text>

        <Text style={styles.row_bottom}>所属支行:{news.belBranch}</Text>

      </View>
      {this._renderNewFlag(news)}
    </TouchableOpacity>
  );
}
```

推荐使用如下方式：

```
import GoodInCell from './GoodInCell';
renderRow(news) {
  return (
    <GoodInCell news={news} />
  );
}
```

说明：使用此方式，可增加代码的可读性和理解性。更符合组件化的开发思路。

---



## 四、自定义组件

### (一) 自定义组件

#### 1. 【强制】组件命名中必须包含Component;

说明：

```
ButtonComponent.js  
LabelComponent.js
```

1. 【强制】组件中定义的state和props必须都要有注释，依次说明每个值的含义;
2. 【强制】在每个类的头部注释中，必须使用/\*\*/说明此组件的基础使用方式以及特殊使用方法；

### (二) 属性判断

#### 1. 【强制】代码中使用props时，需进行propTypes检测和defaultProps默认值初始化；

```
static propTypes = {  
  color: PropTypes.string,  
  dotRadius: PropTypes.number,  
  size: PropTypes.number  
};  
  
static defaultProps = {  
  color: '#1e90ff',  
  dotRadius: 10,  
  size: 40  
};
```

#### 2. 【强制】代码中使用props方法时，具体参照以下方式进行调用；

```
export default class PostCallMsgToPar extends Component {  
  render() {  
    return (  
      <View style={styles.container}>  
        <TouchableOpacity onPress={this.postMsgByCallBack}>  
          <Text>使用Callback修改父状态，无返回值</Text>  
        </TouchableOpacity>  
      </View>  
    );  
  };  
};
```

```

    }

    postMsgByCallBack=()=>{
        if(this.props.onChangeMsg){
            this.props.onChangeMsg();
        }
    }
}

```

### (三) 性能优化

#### 1. 【强制】无状态组件需使用PureComponent而不是Component；

说明：无状态组件是指内部没有使用state的组件，但是可以使用props来进行某些属性控制;

```

export default class LinkButton extends PureComponent {
    static defaultProps= {
        msgName: '请输入此事件函数名！'
    };

    static propTypes={
        msgName:PropTypes.string.isRequired,
        onPressCall:PropTypes.func,
    };

    render() {
        return (
            <View style={styles.container}>
                <TouchableOpacity onPress={this.onPressCall} >
                    <View>
                        <Text>{this.props.msgName}</Text>
                    </View>
                </TouchableOpacity>
            </View>
        );
    }

    onPressCall=()=>{
        if(this.props.onPressCall){
            this.props.onPressCall();
        }
    }
}

```

2. 【推荐】使用InteractionManager.runAfterInteractions，在动画或者某些特定场景中利用InteractionManager来选择性的渲染新场景所需的最小限度的内容；  
使用场景类似于：

```
class ExpensiveScene extends React.Component {
  constructor(props, context) {
    super(props, context);
    this.state = {renderPlaceholderOnly: true};
  }

  componentDidMount() {
    InteractionManager.runAfterInteractions(() => {
      this.setState({renderPlaceholderOnly: false});
    });
  }

  render() {
    if (this.state.renderPlaceholderOnly) {
      return this.renderPlaceholderView();
    }

    return (
      <View>
        <Text>Your full view goes here</Text>
      </View>
    );
  }

  renderPlaceholderView() {
    return (
      <View>
        <Text>Loading...</Text>
      </View>
    );
  }
};
```

说明：更多使用于Navigator的页面跳转

3. 【推荐】使用新版本组件替换旧办法组件；

例如：FlatList替换ListView，React Navigation替换Navigator等

4. 【推荐】在使用Touchable系列组件时，进行setState或者大量调帧操作，请使用如下方式：

```
handleOnPress() {  
    this.requestAnimationFrame(() => {  
        //todo  
    });  
}
```

## 五、安全规约

1. 【强制】用户敏感数据禁止直接展示，必须对展示数据脱敏; 说明:查看个人手机号码会显示成:158\*\*\*\*9119，隐藏中间 4 位，防止隐私泄露
2. 【强制】请求传入任何参数必须做有效性验证;避免过度请求服务，造成服务器压力，或者双向校验；  
如：验证手机号长度，是否是手机号等；

## 六、其他

1. 【推荐】开发工具使用WebStorm,安装ESLint插件进行代码检测，代码中不要出现使用ESLint检查出的错误;  
说明：变量命名规范，使用var或者const错误
2. 【推荐】在WebStorm中导入附件的hoop-settings.jar文件，进行代码格式化，提交的任何代码，都需要进行格式化。快捷键是option+command+L。

对本文档有任何意见或者建议，欢迎在github提问。

GitHub:

<https://github.com/sunyardTime/React-Native-CodeStyle>

