

Версия от 101119

ArenaF_Js

Файтинг по типу мортал комбат

Соглашения по оформлению кода.

1.1 В одном файле(модуле) будет один корневой объект обозначенный буквой `_R` от слова корень(root). Корневой объект всегда именуется как файл.

1.2 Файл может содержать еще дополнительно функцию-конструктор обозначенную сочетанием `_CL` от слова класс(class)

1.3 Корневой модуль не клонируется. Объекты которые предполагаю использовать в нескольких экземплярах буду определять через функцию-конструктор.

2.1 В начале модуля должно быть описание из которого понятно что нужно что бы этот объект использовать. Т.е. что он делает и что требуется для его работы.

2.2 В начале модуля должно быть прописано в каких модулях он вызывается и какие модули использует.

2.3 В начале модуля будут прописаны все используемые в модуле объекты с кратким описанием.

3.1 Файлу с кодом на скрипте будет соответствовать текстовый файл описания. Например файл кода - ArenaFjs.js

файл описания -ArenaFjs.txt

3.2 Файлы описания размещаются в папке txt.

3.3 Файлы с документацией размещаются в папке doc.

Размышления.

По пункту 1

Имя файла модуля совпадает с именем корневого объекта. Понятно что так делается в джаве. Только там основной единицей является класс. И от этого класса порождается сколько угодно объектов. Здесь же основной единицей является корневой объект. Один файл содержит один корневой объект.

Вернул функцию-конструктор. Потому что при клонировании объекта не клонируются объекты которые содержатся в нем.

По пункту 2

От использования функций оберток решил отказаться потому что это очевидное дублирование и оно занимает очень много места и все запутывает.