

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.

1.4 Все объекты одноуровневые т. е. не содержат вложенных объектов. Исключение составляют только корневые объекты. Они по своему смыслу могут содержать вложенные объекты.

1.5 Имена объектов с заглавной буквы, имена полей и методов со строчной. Имена констант заглавными буквами.

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*

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.

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

3) Понятно что так как корневые объекты как правило содержат вложенные объекты то клонировать их через `Object.create` не получится.

4) Что бы избежать сюрпризов с неконтролируемой сложностью решил отказаться от вложенных объектов. Понятно что корневые объекты должны содержать вложенные так как в этом их смысл как контейнеров.

*По пункту 2*

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