# 软件编程规范

开局一条鲲

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档修改记录 | | | |
| 版本号 | 日期 | 备注 | 修改人 |
| 1.0 | 2018/6/11 |  | 林智威 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

可读性第一，效率第二。

该文档确立此项目的编程规范，增强代码的可读性，减少代码交流过程中的误会，提高开发效率。

请各位开发人员遵守相应的编程规范，养成良好的编程习惯。

命名规范：

1. 成员变量的命名

**public** **int** m\_Speed;

1. 功能函数的命名

**void** **CheckGroundStatus**()

{

...

}

首字母大写，不要用拼音。

命名的同时建立术语表。

1. 脚本文件的命名

首字母大写，不要用拼音。

排版规范：

1. 缩进：4个空格/1个tab
2. 空格：在二元操作符的左右两边用空格与变量相隔。

**const** **float** pi = 3.14;

**if**(a == b)

{

...

}

1. 在写等值判断语句（==）时，当有一边是不可修改的常数值时，应将其放在左边，防止误写成赋值语句（=）

**if**(3 == speed)

{

...

}

1. 一行只写一条语句，不把多条短语句放在同一行上。

**int** a;

**int** b;

1. 判断语句（if、else、for、while等）独占一行。

**if**(a == b)

**return**;

1. 代码块规范：（大括号）

**if**(a==b)

{

...

}

大括号独占一行。

注释规范：

1. 每个文件的开头都有该文件的相关注释。

格式如下：

*//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\**

*//名字：Player*

*//功能：此脚本主要用来控制角色的各种操作*

*//...*

*//...*

*//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\**

**using** UnityEngine;

1. 每个函数，都需要有函数头说明，

格式如下：

*//功能：实现了检查人物是否在地面上，防止空中二段跳。*

*//输入：（如果有*

*//输出：（如果有*

**void** **CheckGroundStatus**()

{

...

}

1. 自定义的变量（struct，class等），在定义时需要说明。

格式如下：

*//person类主要是....*

**class** **person**

{

...

}

1. 成员变量在声明时要同时添加注释

格式如下：

**public** **int** mSpeed; *//人物的速度*

**public** **int** mPower; *//人物的力量*

1. Define宏定义、const常量等需要注释说明

格式如下：

**const** **float** pi = 3.14;

1. 一目了然的语句不加注释。
2. 觉得关键的判断语句需要添加注释。
3. 循环、分支嵌套不要超过3层，超过3层需要特殊说明。
4. 注释的作用范围可以为：定义、引用、条件分支以及一段代码。
5. 注释行数（不包括程序头和函数头说明部份）应占总行数的 1/5 到 1/3 。