

酷划 iOS 代码规范

zhoucheng@coohua.com

目的：为了统一代码风格，保证代码质量

内容：主要包括 6 个方面

1. 文件命名规范
2. 变量命名规范
3. 函数规范
4. 注释规范
5. 代码块规范
6. 无用/注释/测试代码规范
7. 其他规范

1. **文件命名规范**：所有文件以“**NE**”开头，文件类型以 Controller, View, Model 为主，工具类文件次之，少量的常量/宏定义文件组成。

- i) Controller, View, Model 都以这些后缀为结尾
- ii) 工具类最好是以 category 的形式出现, 如 category 不合适, 则以 Client 或者 Manager 的形式出现
- iii) 宏或者常量定义的文件以 Define 结尾, 类似 XXXDefine.h

2. **变量命名规范**：变量的命名和变量的类型有很大关系，日常的变量类型分为系统内置类型和自定义派生类型。

- i) 派生的 ViewController, Model, View 类的变量以 XXXVC, XXXView,

XXXModel 命名

- ii) 系统内置类型主要包括 NSString, NSArray, NSNumber, NSDictionary, NSInteger 以及相关的可变类型为主, 这些变量以 strXXX, strMXXX, arrXXX, arrMXXX, numXXX, dicXXX, dicMXXX, iXXX 的形似命名

3. 函数规范：包含命名，宽度，长度和换行原则

- i) 函数命名需要尽量表达出函数的作用，公开调用的函数的参数个数尽量不要超过 3 个，超过 3 个时需要考虑下怎么拆分
- ii) 函数每行宽度尽量保证在 120 字符以内，可以使用工具限定下来做提醒
- iii) 函数体的长度不包括换行和注释，尽量保证在 50 行以内
- iv) 在函数体内对于整个逻辑可以分块，每个分块之间使用一个换行分割，其余的地方不要换行，代码块的 “{” 不要换行，return 语句根据情况是否换行

4. 注释规范：注释一般不要超过一行，以 “// ****” 开头，如果是函数说明等类似的段落注释，则使用 option + cmd + / 展开

5. 代码块规范：在每个实现文件中，需要对相关联函数进行归类，归类原则为：

- i) 系统调用函数集
- ii) 系统数据源函数集
- iii) 系统代理回调函数集

- iv) 视图初始化函数集
- v) 数据初始化函数集
- vi) 工具函数集

每个集合就是一个代码块，每个代码块前都需要以 “#pragma mark – XXX” 来标记这个代码块的作用

6. 无用/注释/测试代码规范：

- i) 无用代码，也就是说一些写错的，或者对逻辑没有任何影响的代码一定要尽快去掉
- ii) 注释代码尽量去掉，尤其是因为快速迭代迅速堆积起来的旧逻辑的注释代码最好全部去掉，除非是用来做 A/B 测试或者下个迭代需要使用的
- iii) 测试代码需要全部归类到彩蛋页面中（需要开发一个彩蛋页面供测试人员环境切换测试）

7. 其他规范：

- i) if 语句最好是有 else 语句配套，if-else 需要左对齐
- ii) 尽量不要使用 int, double, float 等基本类型，而是使用 NSInteger, CGFloat 来代替
- iii) 要引用第三方库一定需要有一定的理由，不要随意引用第三方库到项目中
- iv) 不要出现连续 2 行以上的空行，保持代码紧凑，以便阅读