**개발표준정의서**

\*\* 참고: <https://blog.naver.com/khj1682/142548634>

1. HTML, JavaScript, CSS, Image 명명 규칙
   1. HTML
      1. 파일명은 고유코드 + “-” + “html 페이지 설명” 형태로 작성한다.
      2. 고유코드는 admin 또는 user로 작성하고, “html 페이지 설명”은 camel case로 작성하며 의미를 가지는 명칭으로 한다.
      3. 확장자는 .html로 한다. (.htm 불가)  
         ex) admin-orderManager.html
      4. Tag를 사용할 때, Tag명과 Attribute는 소문자로 사용한다.
   2. JavaScript
      1. 파일명은 고유코드 + “-“ + “javascript 페이지 설명” 형태로 작성한다.
      2. 고유코드는 HTML의 파일명명법과 동일하게 작성하고, “javascript 설명”은 kabab case로 작성하며 의미를 가지는 명칭으로 한다.
      3. JavaScript function명은 연관 업무와 기능을 위주로 명명한다.
      4. 유사한 성격을 가지는 함수들을 묶어 js 파일로 만든다.
      5. JavaScript 함수의 이름은 camel case로 작성한다
      6. js 파일의 경우 동일한 폴더에서 관리한다.
   3. CSS
      1. 파일명은 고유코드 + “-“ + “css 설명” 형태로 작성한다.
      2. 고유코드는 HTML의 파일명명법과 동일하게 작성하고, “css 설명”은 kabab case로 작성하며 의미를 가지는 명칭으로 한다.
      3. css 파일의 경우 동일한 폴더에서 관리한다.
      4. id와 class는 kabab case로 작성한다
   4. Image
      1. 프로그램에서 공통적으로 사용하는 icon의 경우, icon의 역할을 기반으로   
         “icon” + “\_” + “icon 설명” 형태로 이름을 작성한다.  
         ex) logo\_transparent.png
      2. 확장자는 소문자를 사용한다.
      3. 이미지의 경우 images 폴더 밑에 이미지의 성격별로 하위 폴더를 관리한다.
      4. 상품 이미지의 경우 상품번호를 이름으로 한다.
2. Package, Java class 명명 규칙
   1. Package
      1. com.joeunmall.상위패키지.하위패키지.클래스명 형태로 이름을 작성한다.  
         (하위패키지의 경우, 코드 작성자의 판단으로 생략할 수 있다.)
      2. Package의 이름은 모두 소문자로 작성한다.
   2. Java class
      1. Java class의 이름은 pascal case로 작성한다.
3. 변수, 상수, 메소드 명명 규칙
   1. 변수
      1. 변수의 이름은 camel case로 작성한다.
   2. 상수
      1. 상수(final 변수)를 표현하는 이름은 반드시 모두 대문자로 작성하되, ‘\_’를 사용하여 단어들을 구분한다.
   3. 메소드
      1. 메소드의 이름은 camel case로 작성하고, 동사로 시작한다.
      2. 대응하는 단어가 있는 이름은 함께 사용한다.  
         ex) get/set, add/remove, create/destroy, start/stop, insert/delete, old/new, begin/end, first/last, increment/decrement, up/down, min/max, open/close, show/hide
      3. 모든 이름은 영어로 작성한다.
      4. 임시 저장공간이나 인덱스로 사용되는 변수들은 i, j, k 등과 같은 매우 짧은 이름을 부여한다.
4. SQL
   1. SQL 작성 규칙
      1. SQL 예약어는 모두 대문자로 작성하고, 컬럼이나 테이블이름은 모두 소문자로 작성한다.
      2. <https://brownbears.tistory.com/595> 를 참고하여 작성한다.
5. 주석
   1. 주석 부여 규칙
      1. 전체적인 프로그램 설명은 프로그램의 앞부분에 위치시킨다.
      2. 각 Method 앞에 Method의 Parameter, Return Value의 의미와 Method의 간략한 설명을 기술한다.
   2. 작성 항목
      1. 클래스 시작부에 아래 항목을 기술하고 필요항목을 추가하여 사용할 수 있다.   
         /\*\*  
          \* Version :   
          \* 파일명 :   
          \* 작성일자 :   
          \* 작성자 :   
          \* 설명 :   
          \*   
          \* 수정일자 :   
          \* 수정자 :   
          \* 수정내역 :   
         \*/