**旅行打卡小程序**

****

**课 程： 软件工程**

**题 目：基于微信小程序的旅行打卡设计与开发**

**文档主题： 代码规范说明书**

**专 业： 软件工程**

**班 级：** 1801

制作人员： SE2020-G7小组

**文档修订记录**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 修改章节名称 | 说明 | 修订日期 | 版本号 | 修订人 | 发布日期 |
| 01 | 全文 | 新建 | 2020.12.08 | v0.1.0 | 王心怡 | 2020.12.08 |
| 02 | 全文 | 修订 | 2020.12.09 | v0.2.0 | 王心怡 | 2020.12.09 |
| 03 | WXML规范 | 修订 | 2020.12.10 | v0.2.5 | 吴卓、闫紫微 | 2020.12.10 |
| 04 | 全文 | 审查 | 2021.01.20 | V1.0.0 | 闫紫微 | 2021.01.20 |

# 目录

[目录 3](#_Toc11812)

[代码规范说明书 4](#_Toc3635)

[1.项目结构 4](#_Toc15457)

[1.1总体结构 4](#_Toc10677)

[1.2页面结构 4](#_Toc4436)

[2. 视觉规范 4](#_Toc17938)

[2.1字体规范 4](#_Toc13747)

[3.目录规范 5](#_Toc2864)

[3.1组件文件（components） 5](#_Toc29643)

[3.2图片文件（images） 5](#_Toc15415)

[3.3页面文件（pages） 5](#_Toc25576)

[4.WXML规范 5](#_Toc4838)

[4.1标签方面 5](#_Toc22764)

[4.2换行方面 5](#_Toc32328)

[4.3样式方面 6](#_Toc5791)

[4.4属性命名方面 6](#_Toc10309)

[5.WXSS规范 6](#_Toc18306)

[5.1像素单位方面 6](#_Toc176)

[5.2缩进换行方面 6](#_Toc5669)

[5.3属性方面 6](#_Toc16824)

[5.4布局方面 6](#_Toc11863)

[6.JS规范 6](#_Toc16615)

[6.1变量名以及函数名命名方面 6](#_Toc19620)

[6.2点击事件方面 6](#_Toc14611)

[6.3数据绑定变量定义方面 7](#_Toc30466)

[7.注释规范 7](#_Toc23795)

[7.1注释要求 7](#_Toc3991)

[7.2相关规范 7](#_Toc16177)

[8.参考资料 7](#_Toc15104)

# 代码规范说明书

# 1.项目结构

## 1.1总体结构

程序包含一个描述整体程序的 app 和多个描述各自页面的 page。

程序主体部分由三个文件组成，必须放在项目的根目录。[1]

|  |  |
| --- | --- |
| 文件 | 作用 |
| app.js | 小程序(全局)逻辑。 |
| app.json | 小程序(全局)公共设置。决定页面文件的路径、窗口表现、设置网络超时时间、设置多tab等。 |
| app.wxss | 小程序公共(全局)样式表。 |

表1.1 微信小程序主体文件及作用

## 1.2页面结构

一个页面由四个文件组成。

按照“约定优于配置”的原则：一个框架页面至少包含js、wxml、wxss三个文件类型，文件名要一样，并且要放在同一文件夹下。[1]

|  |  |
| --- | --- |
| 文件 | 作用 |
| WXML | 页面结构，框架设计的一套标签语言。  结合基础组件、事件系统，可以构建出页面的结构。 |
| WXSS | 一套样式语言，用于描述WXML的组件样式。  用来决定WXML的组件应该怎么显示。 |
| JS | 页面逻辑 |
| JSON | 页面配置 |

表1.2 微信小程序页面结构

# 视觉规范

## 2.1字体规范

微信小程序常用字号为22，17，15，14（px）。

通常情况下，大标题字号一般为22px、颜色一般用#000或#FFF；按钮字号一般为18px、颜色一般用#000；列表及主内容字号一般为17px、颜色一般用#000；界面的主要描述内容字号一般为17px、颜色一般用#000；列表副内容、界面的次要描述字号一般为15px、颜色一般用#000；辅助信息、弱化内容等字号一般为14px；

# 3.目录规范

## 3.1组件文件（components）

所有组件相关文件统一放在components目录下。[2]

## 3.2图片文件（images）

项目图片文件放置于根目录的images文件夹下，组件独有的图片放在当前组件images目录下。

图片命名规则：使用小写全拼英文单词，单词之间用“\_”连接，描述顺序由主至次。

举例：“map\_recommend\_view\_click”指该地图上推荐景点被点击收藏时的图标。[2]

## 3.3页面文件（pages）

所有页面文件放在pages文件夹下。

页面命名规则：使用小写全拼英文单词，后面直接加“page”。

举例：“homepage”指个人主页页面。[2]

# 4.WXML规范

## 4.1标签方面

WXML标签可以单独出现。如，<input/>[2]

## 4.2换行方面

注意换行，方便浏览阅读。标签所带属性每个属性间进行换行。[2]

如， <image class="userFunctionIconPicture"

src="/images/homepage\_draftbox.png"></image>

## 4.3样式方面

合理展现分离内容，不要使用内联样式。[2]

如，<view class="userDataName"><!--用户打卡文字-->打卡</view>

## 4.4属性命名方面

小驼峰式命名法，即第一个单词首字母小写，后面其他单词首字母大写。使用全拼英语单词。[3]

# 5.WXSS规范

## 5.1像素单位方面

在开发过程中rpx和px均可能用到，如通常情况下间距、字体大小均使用px。[2]

## 5.2缩进换行方面

WXSS代码需有明显的代码缩进，一个语句占一行。[2]

## 5.3属性方面

同一属性放置在一起，避免散乱。[2]

## 5.4布局方面

多采用flex进行布局，少使用float以及vertical-align。[2]

# 6.JS规范

## 6.1变量名以及函数名命名方面

小驼峰式命名法，即第一个单词首字母小写，后面其他单词首字母大写。使用全拼英语单词。动词在前表明功能。[3]

## 6.2点击事件方面

点击事件函数命名方式为 on + 事件名 或者业务名。[2]

如，onLoad: function (options) {

}

## 6.3数据绑定变量定义方面

所有涉及到数据绑定的变量均需在data中初始化。不能在不定义的情况下直接setData。[2]

# 7.注释规范

## 7.1注释要求

原则：注释宜少而精，不宜多而滥，更不能误导。

1.如果代码命名达意清晰、类和方法等责任明确，只需要很少注释，就可以让人读懂；相反，如果代码混乱，再多的注释都不能弥补。

2.注释要正确表达代码意义，否则会损害代码的可读性。

3.注释不应过于详细，对显而易见的代码添加过多注释会成为开发的负担。

4.注释不是用来管理代码版本的，如果有代码舍弃了应直接删除。

## 7.2相关规范

1.WXML注释：

块级元素在其上一行注释出其功能。[2]

如，<!--用户数据-->

<view class="userHistoricalData">

2.WXSS注释：

一组的WXSS在前括号后同一行注释。[2]

如，.userInformation { /\*头像昵称模块\*/

3.JS注释：

在函数的上一行注释。[2]

如， /\*\*

\* 生命周期函数--监听页面初次渲染完成

\*/

onReady: function () {

}

# 8.参考资料

[1]微信小程序开发工具使用与设计规范(二)

[EB/OL].https://www.cnblogs.com/nosqlcoco/p/5931952.html（参考于2020.12.16）

[2]微信小程序开发规范文档

[EB/OL].https://blog.csdn.net/m0\_37827628/article/details/89082089（参考于2020.12.16）

[3]三种编程命名规范与阿里巴巴Java开发规约

[EB/OL].https://zhuanlan.zhihu.com/p/30431230（参考于2020.12.16）

（全面）