### 方法注释

包括当前方法的用途，当前方法参数的含义，当前方法返回值的内容和对应的错误参照。

/\*\*

\* @method 方法名

\* @abstract 该方法的一些简要描述

\* @discussion 该方法的具体使用方式，需要注意的地方，如果你是设计一个抽象类或者一个共通类给给其他类继承的话，在这里需要具体描述一下怎样使用这个方法。

\* @param text参数列表

\* @param error 错误参照

\* @result 返回结果

\*/

### 属性注释

/\*\*

\* @property 属性名称

\* @abstract 该Property的一些基本描述。

\*/

### 类别注释

/\*\*

\* @category 类别名称

\* @abstract 哪个类的类别

\*/

## 命名

### Bundle id命名：

规则：采用反域名命名规则，全部使用小写字母。一级包名为com.isoftstone，二级包名根据应用进行命名。请牢记新建工程后进行更改。

### 类命名：

1. 类命采取驼峰命名规则，即首字母必须大写，如果为词组，则每个单词的首字母必须大写，类名只能使用名词或名词词组，力求类名简单，不允许出现冗余的单词。
2. 继承自UIView的类以View结尾。
3. 继承自ViewController的类以ViewController结尾。

### 方法的命名：

规则：方法名第一个单词是一个动词，其首字母小写，其后的所有单词首字母大写。如：

- (void)threadRun

以下是类中常用方法命名：

* **类的获取方法**

如果返回值为单个值，一般在头部加上单词“get”。如果返回值是数组或列表，在尾部要加“s”。如：

- (NSString \*)getUserName 、- (NSArray<NSString \*> \*)findFriends

* **类的设置方法**

在被访问字段名的前面加上前缀 set。如：

- (void)setName:(NSString \*)name

* **类的布尔型判断方法**

一般要求方法名使用单词 is或has 做前缀。如：

- (BOOL)isNetWorkConnected

* **构造方法应该用递增的方式写**

参数个数少的在前。