编码规范

1. 项目命名

作业次数（从第一次布置作业开始计，两位数）+ 姓名首字母

1. 包命名

edu.nju.umr.包类型（例：界面为view等，具体在分配模块时确定）

1. 类命名
2. 单词首字母大写，用英语单词命名，要求能够明确表示类的属性。
3. 功能相近的类应统一规范，保持首单词或末单词一致。
4. 类名的各个单词应当尽量完整，单词长度超过9个字母时可使用缩写，缩写应不短于4个字母，并且能够明确表意。
5. 变量与方法
6. 变量首单词的首字母小写，其余首字母大写。
7. 常量各单词大写，用下划线隔开。
8. 方法各单词首字母大写。
9. 变量和方法均使用英文单词或其缩写命名。单词超过7个字母时可用使用缩写，缩写应不短于3个字母，必须能够明确表意。
10. 变量和方法应注意封装，做好访问控制。不需要被外部调用的变量和方法都写成private。适当使用接口辅助访问控制。
11. 布尔变量命名统一采用is\_\_\_或has\_\_\_。
12. 方法中参数的命名参考变量命名。
13. 计数器用i，j，k顺次排。坐标使用x，y，注意加其他修饰词进行区分。
14. 类内部的编码规范
15. 开头应注上@author，作业次数，开始时间，最后一次修改时间。用/\*\*/包围。
16. 类和比较复杂的方法开头前应当注释本类或本方法的含义。（注：不复杂的方法比如getter和setter这样功能很简单的方法）注释使用//。
17. 方法中的重要语句要有注释（比如逻辑分支）。使用//。
18. If,for,while语句的条件后，在本行写{，不换行。后面的语句要换行，退一格（一般java会自动退格），退格使用tab。
19. 注释均使用中文。