**前端开发规范**

**基本准则**

符合web标准, 语义化html, 结构表现行为分离, 兼容性优良. 页面性能方面, 代码要求简洁明了有序, 尽可能的减小服务器负载, 保证最快的解析速度.

**公用Class**

子页面背景色(#f2f2f2)

.appBackground

盒子宽度1200px居中对齐

.width\_1200

Tag标签颜色(以绑定hover样式)

空心tag .appTagsHollw

实心tag .appTagsSolid

1. **命名规范**
   1. 文件命名

避免使用中文拼音, 尽量使用简易的单词组合, 命名要语义化, 简明化。

使用驼峰作为文件命名。

例：appIndex

b）Vue文件

根据页面名命名。

例：上传主页 对应uploadIndex.vue

1. Css文件

根据页面名命名。

例：uploadIndex.vue对应uploadIndex.css

1. Js文件

根据页面名命名。

例：uploadIndex.vue对应uploadIndex.js

1. **页面规范**
   1. 引用Js，Css文件

需在引入文件上方注明文件用途

例：

<!--引入当前页面样式表-->  
<style src=”xx/xx.css”></style>

b） 引入公用组件

需在引入文件上方注明组件用途

例：

<!--引入公用头部-->  
<header-div></header-div>

1. **Css**
   1. 命名

使用驼峰命名或使用下划线拼接

例：

.main\_box{}  
.indexMain{}

b） 颜色简写

颜色16进制用小写字母，尽量简写

例：

color: #000;  
background-color: #fff;

c） 注释

大板块样式需加入注释

例：

/\*主页轮播图样式\*/  
.index\_banner{}

.index\_banner\_img{}

1. **Js**
   1. 命名

标准变量采用驼峰式命名

私有变量必须以“\_”开头命名

构造函数首字母必须大写

jQuery 对象必须以 “$” 开头命名

例：

/\* 基本变量 \*/  
**var** thisIsMyName;  
  
/\* 私有变量 \*/  
**var** \_name = 'Jone';  
  
/\* 构造函数 \*/  
**function** Person(name) {  
 **this**.name = name;  
}  
  
/\* jQuery对象 \*/  
**var** $orderBox = $('body') ;

b） 引号

最外层统一使用双引号

例：

**var** \_name = “Jone”,  
\_html = “<div class="one"></div>”;

c） 注释

单行注释

例：

**if** (action === 'set') {  
 // 发送信息  
 sendMsg();  
}

多行注释

例：

/\* jQuery对象 \*/  
 **var** $orderBox = $('body') ;

文档注释

例：

*/\*\*  
 \* 一个带参数的函数  
 \** ***@param*** *{string} type - 类型  
 \** ***@param*** *{number} time - 毫秒  
 \*/***function** foo(type, time) {  
 ...  
}

1. **页面优化**
   1. 简写代码结构

尽量使用Div+Css布局，增加页面可读性

b） 避免表格的嵌套

c） 每个页面只能出现一次H1标签，H2 标签可以多次

2018 - 8 - 30

2018-9-3 第 2 次编辑

2018-9-6 第 3 次编辑

11.28.2018

1. 后台系统页面
   1. vue命名规则 如活动： Activity.vue ActivityApply.vue
   2. 所有样式必须用less语法 ，class命名全小写，采用嵌套语法例如：.activity\_title 修改公共组件样式时，将其嵌入父级样式下，避免全局样式冲突

.activity {

.activity {

background: ‘#15bafe’;

}

}

* 1. 路由规则 所有路由必须小写 超过两个单词中间用-隔开 例如：activity-apply

1. 写的每一个方法添加注释说明
2. 在data中取名用小驼峰规则,并添加注释, 注释后面空一格 如： activityId: ‘’, // 活动id
3. 引用变量时 尽量用let，const， 拒绝用var全局变量