# 超级贸易员·Lua脚本编码规范

| 版本号  Version | 日期  Date | 作者  Author | 变更主要原因描述  Brief Description |
| --- | --- | --- | --- |
| 0.1 | 2012-8-7 | 谢文 | 初稿 |
| 0.2 | 2015-06-11 | 林典荫 | 去掉布尔值只能使用0，1的限制 |

**过程名命名规则（function）：**

-  动作+对象名+[行为]+[修饰]

-  每个单词的首字母大写  
如：**function** GetEventState / GetPlayerTaskState()

**变量命名和使用：**

*~~-  不允许使用LUA中的bool类型~~*

*~~o 真假值一律使用 1, 0 整数表示~~*

-  公用的常数一定要使用公用的定义变量，而不是直接写数值。  
比如：1秒16帧，不要写16，而是Env.GAME\_FPS

-  变量要"名副其实"。例如：

o 数值型，"n"前缀。允许赋值范围：包括0在内的整数、浮点数

o ID专用，"dw"前缀。允许赋值范围：包括0在内的整数

o 字符串型，"sz"前缀。允许赋值范围：包括""在内的字符串

o bool型，"b"前缀。允许赋值范围：1或0

o table型，"tb"前缀。允许赋值范围：nil或者包括空table在内的任意类型table

o 不定型，"var"前缀。允许赋值范围：任意

o 函数型, "fn"前缀, 允许赋值范围：实际值及nil

-  Table命名

o 全局Table不加tb前缀，可以增加g\_前缀,

§ 如：Battle （战场）  
如：g\_Christmas\_2007 （2007年的圣诞节）

o 局部 table：tb + 核心名称，首字母大写。  
如：**local**  tbPlayerTitle = {};

o 如果局部表中定义了函数，可以不加tb前缀

-  局部变量核心名称：对象名  [行为]  [修饰]。  
如：PlayerCount

-  数值型局部变量： n + 核心名称，首字母大写。（不区分有/无符号、整型/浮点型等）  
如：local  nPlayerCount = 0;

-  bool型局部变量： b + 核心名称，首字母大写。（其值只能是1、0两种），不允许使用脚本中的bool类型  
如：local  bOk = 0;

-  字符型局部变量：sz + 核心名称，首字母大写。  
如：local  szPlayerName = "";

-  自定义数据类型(UserData)：p + 核心名称，首字母大写。  
如获取组队玩家的指针：local pTeammate = nil;

-  常量命名的规则：

o 所有字母都使用大写，并且每个常量后都必须写有注释。  
如：PLAYERCOUNT\_LIMIT = 10; -- 活动的总人数限制

o 用于标记角色任务变量组编号的常量：TSKG\_ + 名称。  
如：TSKG\_RANDOMTASK = 2;

o 用于标记角色任务变量编号的常量： TSK\_ + 名称。  
如：TSK\_GETITEMCOUNT = 1379;

**-  各种对象名称的命名规则：**

o 与控制流程或者逻辑相关的统一采用英文命名。

o 游戏世界内与特定事物相关的可以采用拼音，如某个NPC的名字，ITEM 名。过长的、不易理解的名字，应加注释说明。  
如：local tbBaiHuaGuBoss;

**-  建议：函数返回值规范**

o 一般不应当以nil作为异常或出错的特殊返回值，可以使用0、-1等。避免外界调用后进行返回值大小比较等操作导致出错。

**建议：注释规范**

-  每个脚本文件头要加注释，注释应包含以下内容：

o 文件的用途

o 创建者的信息

o 创建日期

**建议：代码对齐的规则**

-  Tab键为4个字符宽。

-  local 之后紧跟空格（不得使用Tab字符）

-  一行脚本代码的长度，不能超过120列，文本内容除外（涉及到后期翻译）。如未写完，可换行。

-  建议：单个函数体不要超过200行。

-  建议：不要将过多的函数写在一个文件内，致使文件行数过多。

-  代码块（Block，包括函数体等）必须较上一级有 Tab 缩进。

**建议：table相关规范**

-  脚本定义的全局变量只能是table，其他常数等应放在合适的table之内。

-  table成员变量不需要以"m\_"开头。

-  对于多种内容混杂的table，建议使用变量名的方式（字符串下标）而不是顺序方式（数值下标）存放数据。尤其在多层table嵌套等容易混淆的场合，必须使用变量名方式。如：

tbMenPaiNpc.tbFaction = {

{ szName = "少林", tbTranPos = {10,10,10}  },

{ szName = "天王", tbTranPos = {100,100,100} },   
-- ......

}

**文件名的命名规则**

-  所有文件，文件名一律使用全小写，建议:单词间用"\_"作分隔。

-  文件名只允许包含小写英文、数字、下划线。  
如：task\_main.lua

- 脚本和文件中使用的文件路径名的目录分隔符号，统一使用/和引号，不得使用带空格的路径及文件名。  
正确的如： Require("script /task/randomtask.lua")