1. **编码规范**
2. 变量

局部变量必须以小写开头。

|  |
| --- |
| **int** elapsed = now.time - \_tick.time; // 第一帧到现在的间隔 |

成员变量必须以\_+小写开头。

|  |
| --- |
| **bool** \_play; |

1. 常量/枚举

常量/枚举必须全部使用大写，并且用\_风格单词。

|  |
| --- |
| //! 月份最大值  **int** MONTH\_MAXCOUNT = 12;  //! 属性最大值  **int** ABI\_MAXCOUNT = 10;  //! 等级最大值  **int** LEVEL\_MAXCOUNT = 100;  //! 性别枚举  **enum** SEX  {  //! 男性  SEX\_MALE = 1,  //! 女性  SEX\_FEMALE = 2,  }; |

枚举用类型开头。

|  |
| --- |
| //! 性别枚举  **enum** SEX  {  //! 男性  SEX\_MALE = 1,  //! 女性  SEX\_FEMALE = 2,  }; |

所有数字和字符串都应该定义成一个常量。

|  |
| --- |
| //! 属性最大值  **const** **int** ABI\_MAXCOUNT = 10; |

1. 函数

函数名用小写开头。

|  |
| --- |
| //! 取得MAP数据  //! @param slotId 下标  //! @param pro 属性  //! @return 返回MAP数据  **int** getMapData(**int** slotId, **int** pro) |

1. 类

类名必须以大写开头。

|  |
| --- |
| //!玩家模块  **class** Player : **public** ClientModule |

1. 命名空间

命名空间全部使用小写。

|  |
| --- |
| **namespace** clientframework |

1. 缩写词

缩写词最多只使用首字母大写。

|  |
| --- |
| **void** createHtml() |

1. 测试值

检测时尽量不要省略右值。应为actionscirpt中0和null是不同的数据。

|  |
| --- |
| **if**(tokenizer == NULL) |

1. 留空

操作符，关键字，冒号分号之类的前后注意使用空格留空。

|  |
| --- |
| **if** ( token.type == BScriptTokenType.RIGHT\_BRACKET ) |

逻辑及不同组的变量之间用换行分隔开。

|  |
| --- |
| // 停止老动画  **if**(\_animator)  {  \_animator.stop();  \_animator = NULL;  }  // 开始新动画  **int** a = checked ? \_state : \_state+4;  \_animator = AnimatorMgr.createAnimatorJson(a < \_json.ani.length ? \_json.ani[a] : \_json.ani[0]);  **if**(\_animator)  {  \_animator.widget = **this**;  \_animator.start();  } |

1. **注释风格**
2. 文件头

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 控件基类  \* **@file** widget.h  \* **@author** Dashi Bai  \* **@date** 2011-07-22  \* **@note** 额外说明  \* **@bug** 要修改的BUG  \* **@todo** 还需要做的事情  \*/ |

note，bug，todo标记是非必须的

1. 类

|  |
| --- |
| //! 按钮类  //! @note 额外说明  //! @bug 要修改的BUG  //! @todo 还需要做的事情  **class** CheckBox : **public** Button |

note，bug，todo标记是非必须的

1. 枚举

|  |
| --- |
| //! 月份最大值  **const** **int** MONTH\_MAXCOUNT = 12;  //! 属性最大值  **const** **int** ABI\_MAXCOUNT = 10;  //! 等级最大值  **const** **int** LEVEL\_MAXCOUNT = 100;  //! 性别枚举  **enum** SEX  {  //! 男性  SEX\_MALE = 1,  //! 女性  SEX\_FEMALE = 2  }; |

1. 变量

|  |
| --- |
| **public**:  //!实例  System \_instance;  **private**:  **int** \_serverTime; // 服务器时间  Date \_serverTimeTick; // 服务器时间戳 |

变量为private或protected的时候，由于不对外暴露，直接在变量后面跟//注释即可

如果为public则必须在声明的签名用/\*\* … \*/标记

1. 函数

|  |
| --- |
| //!取得能力数据  //! @param slotId 能力下标  //! @param pro 属性  //! @note 额外说明  //! @bug 要修改的BUG  //! @todo 还需要做的事情  //! @return 返回能力属性  **int** getAbiData(**int** slotId, **int** pro) |

param标记表示变量参数

return 标记表示返回的数据

note，bug，todo标记是非必须的

1. 代码片段

|  |
| --- |
| //!设置静态信息  //! @param pkt 消息包  **void** setInfos(Object& pkt)  {  **if**(\_player == **null** || \_player.dat == **null**)  {  **return**;  }  Object& dat = \_player.dat;  **int** i;  **int** id;  Array info;  // 升级所需经验  **if**(pkt.lvlup)  {  dat.base[BASEDATA\_UPGRADEEXP] = pkt.lvlup;  }  // 能力升级经验  **if**(pkt.abilvlup)  {  Array abi = dat.abi;  **for**(**int** i=0; i<pkt.abilvlup.length; ++i)  {  abi[i][ABIDATA\_UPGRADEEXP] = pkt.abilvlup[i];  }  }  } |