1. **编码规范**
2. 变量

局部变量必须以小写开头。

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

成员变量必须以\_+小写开头。

|  |
| --- |
| **protected** **var** \_play:Boolean = **false**; |

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  \*/  **static** **public** **var** MONTH\_MAXCOUNT:int = 12;  /\*\*  \* 属性最大值  \*/  **static** **public** **var** ABI\_MAXCOUNT:int = 10;  /\*\*  \* 等级最大值  \*/  **static** **public** **var** LEVEL\_MAXCOUNT:int = 100;  /\*\*  \* 男性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_MALE:int = 1;  /\*\*  \* 女性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_FEMALE:int = 2; |

枚举用类型开头。

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 男性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_MALE:int = 1;  /\*\*  \* 女性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_FEMALE:int = 2; |

所有数字和字符串都应该定义成一个常量。

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 属性最大值  \*/  **static** **public** **var** ABI\_MAXCOUNT:int = 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  \*/  **public** **function** getMapData(slotId:int, pro:int):\* |

1. 类

类名必须以大写开头。

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 玩家模块  \*/  **public** **class** Player **extends** ClientModule |

1. 命名空间

命名空间全部使用小写。

|  |
| --- |
| **package** clientframework.bscript |

1. 缩写词

缩写词最多只使用首字母大写。

|  |
| --- |
| **public** **function** createHtml():**void** |

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*  **var** a:int = 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

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 复选框类  \* @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  \*/  **public** **class** CheckBox **extends** Button |

note，bug，todo标记是非必须的

1. 枚举

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 月份最大值  \*/  **static** **public** **var** MONTH\_MAXCOUNT:int = 12;  /\*\*  \* 属性最大值  \*/  **static** **public** **var** ABI\_MAXCOUNT:int = 10;  /\*\*  \* 等级最大值  \*/  **static** **public** **var** LEVEL\_MAXCOUNT:int = 100;  /\*\*  \* 男性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_MALE:int = 1;  /\*\*  \* 女性  \*/  **static** **public** **var** SEX\_FEMALE:int = 2; |

1. 变量

|  |
| --- |
| /\*\*  \* 实例  \*/  **static** **public** **var** instance:System;  **private** **var** \_serverTime:Number = 0; *// 服务器时间*  **private** **var** \_serverTimeTick:Date; *// 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  \*/  **public** **function** getAbiData(slotId:Number, pro:Number):\* |

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  \*/  **private** **function** setInfos(pkt:Object):**void**  {  **if**(\_player == **null** || \_player.dat == **null**)  {  **return**;  }    **var** dat:Object = \_player.dat;  **var** i:int;  **var** id:int;  **var** info:Array;    *// 升级所需经验*  **if**(pkt.lvlup)  {  dat.base[BASEDATA\_UPGRADEEXP] = pkt.lvlup;  }    *// 能力升级经验*  **if**(pkt.abilvlup)  {  **var** abi:Array = dat.abi;  **for**(i=0; i<pkt.abilvlup.length; ++i)  {  abi[i][ABIDATA\_UPGRADEEXP] = pkt.abilvlup[i];  }  }  } |