**Html5-开发说明**

**开发要求**

版本

技术与咨询

***目 录***

[1 文档说明 3](#_Toc28531)

[2 开发要求 4](#_Toc5695)

[1. 文件结构清晰 4](#_Toc17007)

[2. 代码结构清晰 4](#_Toc13972)

[3. 方法，参数命名规范 4](#_Toc8376)

[3.1方法命名规范 4](#_Toc15490)

[3.2 参数命名规范 6](#_Toc4270)

[4. 代码注释详细 7](#_Toc15105)

[4.1 功能实现方法注释 7](#_Toc12084)

[4.2 ajax注释 8](#_Toc515)

[4.3 第三方使用注释 8](#_Toc8335)

[5. 性能问题处理得当 8](#_Toc20593)

# 文档说明

1. 在本手册中，我们做了H5的开发要求

2. 本文档用于开发技术人员使用

# 开发要求

1. 文件结构清晰

js名字以功能实现命名如控制滑动的js为swipe.js，js文件公共功能文件放在js文件一级目录中，如页面样式、数据处理的js以页面名字命名作为js文件夹中的二级目录。

css文件公共样式文件放在css文件一级目录中，不同页面使用的css放在以页面名字命名的文件夹中，作为css文件夹中的二级目录。

图片公共文件放在assets/images文件一级目录中，不同页面使用的图片放在以页面名字命名的文件夹中，作为images文件夹中的二级目录。

字体文件放在assets/fonts中。

1. 代码结构清晰

按照功能实现的逻辑展开代码

1. 方法，参数命名规范

### 3.1方法命名规范

  函数命名：统一使用动词或者动词+名词形式 ---- fnInit(),fnCallback();

   对象方法命名使用fn+对象类名+动词+名词形式 fnAnimateDoRun()

   某事件响应函数命名方式为fn+触发事件对象名+事件名或者模块名fnDivClick();

附常用的动词列表：

get 获取/set 设置, add 增加/remove 删除  
create 创建/destory 移除 start 启动/stop 停止  
open 打开/close 关闭, read 读取/write 写入  
load 载入/save 保存, create 创建/destroy 销毁  
begin 开始/end 结束, backup 备份/restore 恢复  
import 导入/export 导出, split 分割/merge 合并  
inject 注入/extract 提取, attach 附着/detach 脱离  
bind 绑定/separate 分离, view 查看/browse 浏览  
edit 编辑/modify 修改, select 选取/mark 标记  
copy 复制/paste 粘贴, undo 撤销/redo 重做  
insert 插入/delete 移除, add 加入/append 添加  
clean 清理/clear 清除, index 索引/sort 排序  
find 查找/search 搜索, increase 增加/decrease 减少  
play 播放/pause 暂停, launch 启动/run 运行  
compile 编译/execute 执行, debug 调试/trace 跟踪  
observe 观察/listen 监听, build 构建/publish 发布  
input 输入/output 输出, encode 编码/decode 解码  
encrypt 加密/decrypt 解密, compress 压缩/decompress 解压缩  
pack 打包/unpack 解包, parse 解析/emit 生成  
connect 连接/disconnect 断开, send 发送/receive 接收  
download 下载/upload 上传, refresh 刷新/synchronize 同步  
update 更新/revert 复原, lock 锁定/unlock 解锁  
check out 签出/check in 签入, submit 提交/commit 交付  
push 推/pull 拉, expand 展开/collapse 折叠  
begin 起始/end 结束, start 开始/finish 完成  
enter 进入/exit 退出, abort 放弃/quit 离开  
obsolete 废弃/depreciate 废旧, collect 收集/aggregate 聚集

### 3.2 参数命名规范

首先，变量名要有实际意义，不建议使用单个的字母或字符；

其次，请使用驼峰命名法；

不同方法中若参数会相同请将参数设置在Object中；

场景参数：XxxStage,XxxScene;

判断类参数：isXxx;

计数类参数：numOfXxx;

数组类参数：XxxArr;

设置的参数：setXxx;

获得的参数：getXxx;

图片参数：XxxBitmap;

坐标类参数：Xxx\_x,Xxx\_y;

属性类参数:Xxx\_width;Xxx\_left;

Ajax解析参数json\_Xxx;

最大或者最小的参数：max\_Xxx ,min\_Xxx;

等等...

1. 代码注释详细

### 4.1 功能实现方法注释

所要实现的功能，所需要使用的参数，参数的数据格式，参数所代表的意义，有无返回值,返回的参数用途。

/\*\*

\* 函数功能简述

\*

\* 具体描述一些细节

\*

\* @param {array} exerciseArr 题目数组

\* @param {string} score 分数

\* @param {string} time 时间

\* @returns void

\*

\* @date 2016-11-17

\* @author XXX

\*/

### 4.2 ajax注释

请将请求方式post/get表达清楚;

请将请求的地址所要实现的功能表述清楚;

请将请求的参数注释清楚;

请将ajax返回的参数，参数类型，参数使用的目的表述清楚。

### 4.3 第三方使用注释

请将第三方的软件以及使用的方法进行注释表述；

请将使用的第三方的接口，接口实现方法以及使用的参数和使用的位置表述清楚。

1. 性能问题处理得当

重复使用的方法请使用继承;

相同类型的图片以精灵图的格式处理;

动画处理上劲量避免setInterval，settimeout定时器，请使用css3的动画或者requestAnimationFrames方法进行控制;