# DGM代码基础规范

## 通用规范

1. 函数代码行数不能超过50行。
2. 函数内大括号嵌套不能超过3层，函数本身的大括号不计算在内。
3. 所有类成员变量必须以m\_开头。
4. 局部变量，函数参数不允许以m\_开头。
5. 禁止使用魔数，必须使用常量或枚举代替，注释写清楚数字含义。
6. 客户端代码文件编码使用UTF-8，服务端代码文件使用GB2312。
7. 类和结构体成员必须初始化。
8. 禁止使用lambda和Linq表达式。
9. 禁止声明全局变量。如必须使用，需找组长确认。
10. If else语句后面的代码必须使用大括号包含。
11. 禁止声明单例，如必须使用找组长确认。

## 客户端专用规范

1. 禁止使用任何方式在UIControllerA中直接获取UIControllerB的实例来使用
2. 禁止在UI逻辑中使用Invoke进行异步操作。异步操作可以使用UIController的接口StartTask和TweenValue来实现。
3. 禁止在UIController中使用Awake(),Start(),OnEnable(),OnDestroy()等Monobehaviour生命周期中的函数。
4. 禁止在Update函数中使用FindInParent(),GetComponentInParent()等树结构查找方法。
5. 禁止直接调用Resources.Load和GameObject.Destroy方法。统一使用ResourceManager加载资源。
6. 使用H3DDictionary取代Dictionary。
7. 禁止使用Foreach。
8. UI中Event的监听和注销必须写在OnEventRegister和OnEventUnRegister中，且成对出现。

## 三．服务端专用规范

1. 使用指针必须判空。
2. 调用task函数前获取的指针，在调用task函数完成后必须再次判空。
3. CBiboQIPtr转化的player和manager不需要判空。
4. 不允许在消息里使用long类型。
5. 禁止在Player类中使用START\_TASK。
6. 禁止使用复杂的SQL语句，比如子查询，join等。
7. 所有代码文件名必须使用小写加下划线。