**探索-代码规范**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 修改时间 | 修改人 | 简要 |
| 1 | 2016-10-15 | 向金保 | 创建文档 |
| 3 |  |  |  |

目录

[目的 2](#_Toc471218500)

[工程结构 2](#_Toc471218501)

[总结 3](#_Toc471218502)

## 目的

规范项目编码的整洁，方便代码更新和维护。

## 命名

### 类命名

类命名要见名知其类大致实现的内容，采用首字母大写的Pascal命名规则。

例：Person

### 接口名

接口名要起到规范编程的目的，接口名前加前缀“I”,标识为接口。

例：IPerson

### 抽象类命名

抽象类命名和类命名相同。

例：Person

### 常量和静态变量命名

常量和静态变量用大写，多个单词采用“\_”隔开。

例：MATH\_PI = 3.14156

### 变量命名

私有变量的命名，小写字母为前缀的Pascal规则。

例：private string name;

共有变量命名，采用Pascal规则。

例：public string Name;

### 函数命名

私有函数命名，小写字母为前缀的Pascal规则。

例：private string getPage() { }

共有函数命名，采用Pascal规则。

例：public string GetPage() { }

## 总结

工程总体结构这里介绍不是很多，主要原因是对于一般开发人员，只需要了解工程的大致结构即可，没必要深入理解为什么这么设计。