**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 |
| 2 |  |  |  |

目录

[目的 2](#_Toc471236082)

[命名 2](#_Toc471236083)

[类命名 2](#_Toc471236084)

[接口名 2](#_Toc471236085)

[抽象类命名 2](#_Toc471236086)

[常量和静态变量命名 2](#_Toc471236087)

[变量命名 2](#_Toc471236088)

[函数命名 2](#_Toc471236089)

[命名空间 3](#_Toc471236090)

[代码注释 3](#_Toc471236091)

[总结 3](#_Toc471236092)

## 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() { }

### 命名空间

游戏整理逻辑统一在命名空间：GameExplore包下面，不允许特殊的命名空间存在。

### 代码注释

文件注释包含的内容为文件名和创建者即可，类主食标明类的描述，方法注释主要写方法使用场景和参数说明。

## 总结

其他命名规范暂时未加入代码规范里面，后面会根据具体情况加入。