# 代码规范

## 语句规范

* 语句：以分号结束
* 声明：每行只写一个声明，并且尽量赋初值。
* 变量名：全小写。使用英文单词，第一个单词小写，后面单词首字母大写，称之为“驼峰法”命名规则。
* 常量名：全大写，单词之间用下划线分隔。  
  如const PI = 3.14;  
  如 const MATH\_DATA = 10;

初值：

空对象及其它对象赋值null

空字符串赋值“”

空数组赋值[]

数值赋值0

布尔值赋值false

## 函数和类规范

* 函数名：全小写。要求使用英文单词，尽量不简写，词意清晰，以“驼峰法”命名
* 类私有属性：以下划线开始。后续以“驼峰法”命名。如 var \_userName = “”;
* 类私有方法：同以上类的私有属性命名。如：function \_findWord(){};
* 类公有方法：第一个单词小写，之后使用“驼峰法”。  
  如：this.findWords = function(){};
* 类名：首字母大写，之后使用“驼峰法”。如：class FindWordModule
* 事件回调方法：使用“驼峰法”命名，另外在后面加上“Handler”用以标识其为事件回调函数。

## HTML命名规范

* HTML中的ID：  
  按钮以btn开头  
  标签以lbl开头  
  复选框以chk开头  
  单选框以rad开头  
  下拉框以sel开头  
  text输入框（包含密码框）、文本域都以txt开头  
  表单以form开头  
  框架（iframe）以frm开头，后跟上英文单词，首字母大写。
* 自定义模块和类中HTML的ID：为了不与使用环境产生命名冲突，以双下划线开头，后接全小写的模块或类名，再根据上条的规则命名。如定义了Msg类，则按钮的ID命名为\_\_msgBtnEnter。