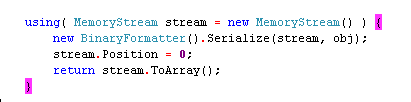
平台开发规范

# 规范内容

1. 以<.NET设计规范:约定、惯用法与模式(第二版)>>为主要规范基准。
2. 不允许copy代码块，如果要COPY代码块，请先重构。（如果存在A,B,C代码,需要在另外一个场景使用时,要将A,B,C进行包装重构.然后在不同的场景调用.而不是直接拷贝A,B,C。）。
3. 公共方法首先检查参数。（对于公共方法,首先要做的事情是参数的空值,边界值检查。对于引用类型要判断是否为null,字符串使用string.IsNulOrEmpty()判断。其他边界值根据具体需求约束。）。
4. 标识符的命名需要是自解释的。
5. 私有，保护变量前缀使用“\_”,静态变量使用前缀 “s\_”,公共变量首字母大写，局部变量，首字母小写。
6. 在函数签名内,不允许使用REF ,OUT。
7. 如果一个类的所有方法都是静态的，那么这个类必须是静态的。
8. 不对外公开的类，必须标识为内部类。
9. 不允许继承的类，必须标识为sealed。
10. 事件继承EventArgs,事件中的委托用EventHandler。（事件参数,必须继承自EventArgs类.且类名以EventArgs结尾。）
11. 关键代码必须要有注释。
12. 提供扩展方法的类，类名需要以Extensions结尾，自定义的异常类，类名需要以Exception结尾。
13. 代码中每写完一段代码,根据需要进行分行,以便编码人员阅读。
14. 不允许返回异常。（异常的使用方法是抛出，不要将异常作为某个函数的返回值）
15. 花括号的对齐方式如下



1. 定义属性或则字段时,不建议使用const。
2. 任何编译警告都必须要处理。