软件代码规范

--基于微信开发者工具开发的飞翔的小鸟游戏



课 程： 软件工程导论

名 称： Flappy Bird

人 员: G17小组

**7.3软件代码规范(STR)**

**版本记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 修订日期 | 版本/状态 | 修订人 | 备注 |
| 1 | 2020/12/28 | 0.1 | 周诚信 | 初稿 |

目录

[1引言 4](#_Toc60516418)

[1.1标识 4](#_Toc60516419)

[1.2系统概述 4](#_Toc60516420)

[1.3文档概述 5](#_Toc60516421)

[1.4基线 5](#_Toc60516422)

[2引用文件 5](#_Toc60516423)

[2命名规则 5](#_Toc60516424)

[2.1变量命名规则 5](#_Toc60516425)

[2.2文件命名规则 6](#_Toc60516426)

[2.2数据库命名规则 6](#_Toc60516427)

[3注释 6](#_Toc60516428)

**软件测试计划的正文的格式如下：**

## 1引言

本章应分成以下几条。

### 1.1标识

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [ ] 正式发布  [√] 正在修改 | 文件标识： | SE2020-G17-软件测试计划(STP) |
| 当前版本： | 0.1 |
| 作者： | 陈骁 |
| 编写日期： | 2020-12-08 |

### 1.2系统概述

用途:

本产品是一款主要面向20-30岁有许多碎片时间的游戏爱好者的微信小程序，玩家可以在游戏中搜集拥有不同属性和技能的角色以及相应的皮肤，同时还可以体会到不同难度的游戏内容和地图。

一般特性:

基于微信小程序的休闲类的角色搜集手游

开发、运行和维护的历史:

开发历史:

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 内容 |
| 2020/10/1—2020/10/15 | 项目开发方向及形式确定 |
| 2020/10/19—2020/10/27 | 项目计划书 |
| 2020/10/28—2020/11/6 | 可行分析报告 |
| 2020/11/8—2020/11/29 | 软件需求说明书 |
| 2020/11/29—2020/12/6 | 用户手册 |
| 2020/12/6—2020/12/16 | 项目设计 |
| 2020/12/16-2020/12/28 | 项目实现 |

暂无运行和维护的历史

投资方:G17组全体成员

需方:杨枨老师

用户: 20-30岁有许多碎片时间的游戏爱好者

开发方:G17组全体成员

### 1.3文档概述

本文档主要用于对本项目的程序代码规范，对程序代码进行规范，防止出现多人开发，代码风格不统一的情况。

本文档在开发期间由SE2020-G17组全体成员编写，仅供SE2020-G17小组使用，不应进行商业性传播或为其他人员使用。

该软件设计说明文档对《基于微信开发者工具开发的飞翔的小鸟游戏》软件做了全面细致的设计说明文档。

本书的预期读者为评审组成员，项目组成员，当然用户和关键用户组

### 1.4基线

项目计划书 -基于微信开发者工具开发的飞翔的小鸟游戏1.2

可行性报告-基于微信开发者工具开发的飞翔的小鸟游戏1.2

软件需求说明-基于微信开发者工具开发的飞翔的小鸟游戏1.0

项目设计-用户手册1.0

项目设计-软件(结构)设计说明1.0

项目设计-数据库(顶层)设计说明1.1.

项目设计-系统设计(结构设计)说明1.0

## 2引用文件

本章应列出本文档引用的所有文档的编号、标题、修订版本和日期。本章也应标识不能通过正常的供货渠道获得的所有文档的来源。

[1]GB+T-8567-2006计算机软件文档编制规范 11 - 软件测试计划(STP)

[2]SE2020-G17-项目介绍正式版1.0.docx

[3]SE2020-G17-项目计划书1.2.docx

[4]SE2020-G17-可行性分析1.2.docx

[5]SE2020-G17-软件需求说明1.0.docx

[6]SE2020-G17-数据字典.docx

[7]SE2020-G17-用户手册1.0

[8]SE2020-G17-软件(结构)设计说明1.0

[9]SE2020-G17-数据库(顶层)设计说明1.1

[10]SE2020-G17-系统设计(结构设计)说明1.0

[11] 张海藩编著 《软件工程导论》（第六版） 清华大学出版社

## 2命名规则

### 2.1变量命名规则

1)项目程序中所使用的变量主要参考帕斯卡命名法，变量应该使用变量含义的英文全拼，同时首字母应该大写，例如表示金币的变量应该命名为Gold,不能够使用G来简单代替。

2)项目程序中所使用的变量名中如果包含两个以上的单词，单词之间应该使用下划线区分，例如表示玩家昵称的变量名应该使用User\_Name而不是UserName。

3)项目程序中不能够使用简单的单个单词的变量名称，例如n,m,i,j等等。

4)所有使用的变量名称应该记录在详细设计文档中，如果一个中文字词在文档最终已经有过翻译，那么接下来设计变量时候首先参考这中翻译。例如，玩家昵称的变量名定为User\_Name，写玩家ID的变量名时候，首选写成User\_Id,而不是Player\_Id。

### 2.2文件命名规则

1）JS文件的命名规则和变量命名规则相同，文件名应该使用文件含义的英文全拼，同时首字母应该大写，例如表示金币的变量应该命名为Gold,不能够使用G来简单代替。

2）页面文件的命名规则和变量命名规则相同，页面文件名应该使用页面文件含义的英文全拼，同时首字母应该大写，例如表示金币的变量应该命名为Gold,不能够使用G来简单代替。

### 2.2数据库命名规则

1）数据库的命名规则和变量命名规则相同，数据库应该使用字段含义的英文全拼，同时首字母应该大写，例如表示金币的变量应该命名为Gold,不能够使用G来简单代替。

## 3注释规则

1. 所有文件在开头时必须添加注释
2. 在关键变量处应该添加注释，说明注释含义。
3. 对于关键函数要添加注释，简单介绍函数的含义。
4. 对于关键的语句或者结构较复杂的语句也应该添加注释，介绍语句含义名称。