iRULU 2.0 Android 开发规范

1. 变量命名规范：
2. java文件：
   1. 包命名：模块名
   2. 类名：类名简单易懂，词组首字母大写
   3. 常量命名：全部字母大写，以下划线作为桥接
   4. 静态属性：以小写字母s开头，大写字母作为桥接
   5. 普通属性：以小写字母m开头，大写字母作为桥接
   6. 局部变量：以\_开头命名，大写字母作为桥接
   7. 布尔类型：以is开头
   8. 方法命名：
      1. 携带返回值的均以 get 为方法名的开头
      2. 不携带返回值的尽量以set方法名为开头
      3. 方法参数均以p开头
3. 资源文件：
   1. layout文件：
      1. 通用：模块名＋功能名：
         1. Activity：activity\_xxx\_layout
         2. Fragment：fragment\_xxx\_layout
         3. Dialog：dialog\_xxx\_layout
         4. 条目：item\_控件\_模块名＋功能名：item\_gv\_xxx
      2. 公用：common\_功能\_名称
      3. 自定义视图：view\_xxxx\_layout
   2. id资源：全部小写，以模块名开头，衔接控件名称首字母缩写，以用途作为结尾，下划线连接。
4. 编码规范：
5. java代码风格：
   1. 先声明全部属性，留白一行
   2. 实现父类所有方法，按照执行顺序从上倒下依次重写，方法和方法之间留白一行
   3. 复杂循环体超过8行时，需要在外部加注释
   4. 按钮要避免重复点击，避免重复发送几个http请求或耗时任务等。方法：点击之后setClickable（false）， 一段时间之后setClickable（true）
   5. 逻辑处理代码量达到30行以上时，尽量对代码进行封装
   6. 添加注释，方法和变量的注释用/\*\* \*/的方式，行内注释使用//
   7. 同一个类文件中不能出现雷同的code段，相同的部分提出来作为函数使用，或者使用函数重载，用参数的数量和类型来控制其功能区别
   8. 使用已定的框架对逻辑进行处理，例如gson框架，okHTTP框架等，数据一定进行严密的校验，如判空操作后方能在界面上处理逻辑
   9. 代码中单独使用的数值必须定义成常量或者静态常量，并表明注释，出现的字符类型必须定义在string.xml中
   10. bitmap在界面销毁时必须进行回收bitmap.recycle();
   11. 复用、回收Activity对象,临时的activity及时手动finish。主界面设置singleTask，一般界面设置为singleTop
   12. Acticity 和 adapter 尽量单独写成java文件，方便维护
6. layout文件
   1. layout组件化，尽量使用merge及include复用，复杂布局使用RelativeLayout，避免其他手机运行后看不见空间的情况。
   2. 使用styles，复用样式定义，降低xml的臃肿，风格统一，修改时一劳永逸。
   3. 尽量使用RelativeLayout作为复杂布局的根布局，减少嵌套层数，减少重型控件的使用
   4. 将layout中不断重现的style提炼出通用的style通用组件，放到styles.xml中，尽量在xml中进行引用；
   5. layout中出现的数值和字符需要定义在资源value中

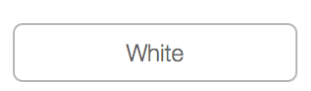
三、 配置：

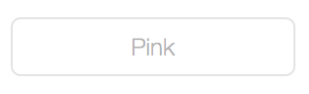
1. Selector:

A). button\_01\_selector:

 android:textColor="@color/blue\_line\_image"

android:textSize="@dimen/second\_title\_size"





B). button\_01\_selector:



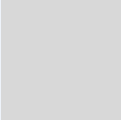




C). Reduce\_selector:

D). Increase\_selector :

1. Style:
2. . 灰色分割块 split\_gray\_block
3. . 灰色分割线 splite\_gray
4. . 星级（小）：small\_bar
5. . 星级（大）：big\_bar
6. . 星级（最小）：smallest\_bar
7. 错误/占位图片：

A) 缩略图模式：mipmap/notify\_image\_xiaotu(图片未显示出来，先显示它)

B) 大图（全屏模式）mipmap/bg\_picture\_show; (图片错误)

1. 图片大小

首页图片：300\*300

猜你喜欢：200\*200

购物车：180\*180

我的订单：120\*120

写评论首图：180\*180

写评论上传图片：120\*120

分类二级、三级列表/wish list列表：210\*210

七牛策略见StringUtils和 UIUtil。Eg:

1. 使用Picasso加载图片

IruluApplication.getInstance().getPicasso()

.load(StringUtils.getThumbnailImageUrlFormat(pUrl,UIUtils.getSixthWidth()))

.placeholder(R.mipmap.notify\_image\_xiaotu)

.error(R.mipmap.notify\_image\_xiaotu)

.into(mParamIvImage);

1. Base

统一继承BaseActivity BaseFragmentActivity BaseFragment

使用这种标题在xml中 include xml common\_multiple\_title

使用不带购物车图标和搜索图标的在xml中 include xml common\_simple\_title

此时继承 CommonTitleBaseActivity,否则继承BaseActivity