# UI命名规则

* 名称全部小写，拼音、英文随意，不能出现特殊字符( \_ @ 是默认命名符号，不能随意使用 )，
* ui\_系统名称\_图片名称\_功能分类
* 无功能的装饰资源，则不需要功能分类，ui\_系统名\_图片名称

例如

1、通用确认按钮

ui\_common\_sure\_btn\_n (正常状态)

ui\_common\_sure\_btn\_p (按下状态)

2、通用背景

ui\_common\_bg

3、角色展示面板背景

ui\_role\_bg\_show

4、角色状态面板背景

ui\_role\_bg\_status

## 九宫格图片说明

如果是九宫格类型图片，需要附带类型参数(2\_2\_2\_2)，后四位参数分别代表了左上右下的边距都是2个像素

例如

1、通用确认按钮

ui\_common\_sure@2\_2\_2\_2

2、通用背景

ui\_common\_bg@2\_2\_2\_2

## 系统名称

|  |  |
| --- | --- |
| 系统 | 命名 |
| 通用资源 | common |
| 角色 | role |
| 技能 | skill |
| 锻造 | forge |
| 背包 | bag |
| 商城 | mall |
| 其它 | other |
| 遭遇战 | zaoyu |
| 持续完善中…… | |

## 图片名称约定

|  |  |
| --- | --- |
| 名称前缀 | 命名 |
| 底框 | under |
| 背景图 | bg(background) |
| 标题栏 | title |
| 美术字 | word |
| 标志 | tag |
| 图标 | icon |
| 箭头 | arrow |
| 资源 | res |
| 持续完善中…… | |

## 功能分类

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能 | 命名 | 状态 |
| 按钮 | btn（button） | n (normal正常) 、p (pressed按下) |
| 进度条 | pgbar(progressbar) | fg(前景色) 、bg (背景色) |
| 复选框 | checkbox | n (normal正常) 、c (checked选中) |
| 文本 | label |  |
| 输入框 | inputtext |  |
| 下拉列表框 | combobox |  |
| 持续完善中…… | | |

# 角色动作图片命名

外观配置\_(性别)\_(方向)(动作)

性别：0 男性； 1 女性

方向：0 上； 1 右上； 2 右； 3 右下； 4 下

动作：a 攻击； c 技能； r 跑步； s 待机

例如：

body001\_0\_2a； 男性右方攻击动作