# iOS开发规范

1. 代码格式参考苹果的规范和样例，苹果的代码是最好的规范教材
2. 变量命名要求遵循见名知意的原则，尽量少使用缩写单词，参考《苹果 Cocoa 编码规范(中文版).pdf》
3. 尽量少地暴露，变量作用域越小越好。
   1. 能用本模块完成的，就不用全局变量。
   2. 只在本模块用的变量，不要定义在头文件里
   3. 只在1个方法用到的变量，不要写成类变量
4. 裁图时，1920 X 1080的设计图裁出来是3倍图，2倍图和普通图使用PS脚本生成
5. 界面布局尽量使用StoryBoard来完成
   1. StoryBoard实现不了的地方才使用代码写界面
   2. 复用性很强的界面也可以用代码来封装一下
6. 界面要使用Auto Layout来做好适配
7. 界面实现完全按照PSD来做，注意坐标、尺寸，对齐、字体、颜色、阴影
8. 按钮可点击区域要大于44x44。在界面布局不允许这么大的情况下，尽量扩大可点击区域
9. 所有的可以按下的按钮和区域，都需要有按下效果
10. 数据加载
    1. viewDidLoad里面清空xib上的脏数据，加载上个页面传过来的数据。如果页面有缓存，需要加载缓存数据，请求回来后再更新一次数据
    2. 如果是根视图并且数据有刷新需求，在viewWillAppear:方法里根据刷新条件进行刷新
11. 工程中，输出调试信息不要使用NSLog，要使用TTLog，这个写法在发布的时候会自动删除掉，输出log是影响性能的
12. 多处用到的常量，要使用宏来定义，以确保准确，也可以改动一处，其他地方都不需要改动
13. 文本区域要尽可能地大，需要计算宽高尺寸的地方，要进行计算然后调整相应的位置