1. 命名约定

（1）要使用可以准确说明变量/字段/类的完整的英文描述符，如firstName。对一些作用显而易见的变量可以采用简单的命名，如在循环里的递增（减）变量就可以被命名为 “i”。

（2）要尽量采用项目所涉及领域的术语。

（3）要采用大小写混合，提高名字的可读性。为区分一个标识符中的多个单词，把标识符中的每个单词的首字母大写。不采用下划线作分隔字符的写法。

（4）避免使用缩写，如果一定要使用，就谨慎使用。同时，应该保留一个标准缩写的列表，并且在使用时保持一致。

（5）避免使用长名字（最好不超过 15 个字母）。

（6）避免使用相似或者仅在大小写上有区别的名字。

1. 缩进

使用table作为缩进，而不是使用多个空格。

1. 访问修饰

在任何变量或方法的定义语句最前应当使用访问可见性作为修饰符。

1. 空行

在两个方法中不应存在多于一行的空行。

1. 其他字符

在源代码中包含非 ASCII 字符时，需要使用 Unicode 转义序列（\uXXXX）代替文字字符。

1. 方法注释规范

使用XML标签格式的注释写出方法的输入内容、方法的用处以及方法的输出内容。

1. 代码块注释规范

如果一个内容需要多条代码实现，在代码块前注释其作用。

1. 变量注释规范

定义变量时需添加变量注释，用以说明变量的用途。

Class级变量应以采用 /// 形式自动产生XML标签格式的注释

方法级的变量注释可以放在变量声明语句的后面，与前后行变量声明的注释左对齐，注释与代码间以Tab隔开。