杭州火图科技有限公司Java编码规范0.2

内部档案----by 蒋才 2015.05.25

# 本规范适用对象全体Java开发组，包括Android开发组

# 最重要的原则

坚守规范，遵循语义；

厘清定义，忽视实现。

# 版本构建

项目须以Maven(版本大于3)构建。

所有IDE相关文件(比如.setting .project .classpath .idea \*.iml)和构建过程中生成的文件(比如target out \*.war \*.jar)都应该排除在版本控制系统之外。

所有文件都以UTF-8编码，除非另有约定。

# 软件版本

* Java:1.8
* Java EE:7.0
* Spring FrameWork:4.1.6.RELEASE

# 间距和格式

代码缩进使用：制表(tab)4个字符 。

# 命名

## 包命名

### 业务相关的包

命名格式为com.huotu.<projectName>.<moduleName>

其中projectName为项目名称, moduleName为模块名称。

### 业务无关的包

指的是可公用的包

所有项目通用 com.huotu.common

单独项目通用 com.huotu.<projectName>,common

## 类，接口命名

类和接口的名字都应该是一个名词，采用标准驼峰命名法，首字母必须是大写。

对于接口通常应该以(able,er,or)结尾。

## 方法命名

方法的名字应该是一个动词，同样采用标准驼峰命名法，首字母必须小写。

## 变量命名

变量的名称应该是一个名词，必须很形象的表示它所代表的意义，首字母小写；通常以类的名字作为结尾(比如firstPerson)；如果变量表征一个集合，应该只用复数形式的名称(比如persons)。

静态变量的命名参照类，接口命名。

# 注释

所有接口，接口方法，公共模块都应该充分注释。

充分注释：方法语义，返回结果表征意义，参数要求，可选的异常解释。

其他类也应该尽量注释。

# 异常

异常类名通常以Exception结尾；

异常变量一般为e或者t。

异常处理的通用准则，不知处理则不处理(throw it)。