**代码规范：**

·驼峰记法，函数名以小写字母开头，类名、枚举名以大写字母开头

·更新数据的函数名，以update开头；把数据刷新到UI的函数名，以refresh开头

·展示表现的函数，对于简单的展示如处理可见性，以show开头；对于复杂的展示如包含动画的，一般以display开头

·对类成员变量的简单访问函数名，用set、get、is开头

·对数据的获取要经过较复杂的计算时，函数名用calc开头

·每个函数名都要写访问级别标签：public private

·命名遵循先大类后小类的规范，如用PanelAge而不是AgePanel

·public函数的命名尽量要做到独一无二，比如不要用show这样的名字，而要用showPanelAgel

·不用分号分隔行

·函数里的参数类型、返回值的类型都要写全

·响应按钮事件的函数名，以onBtn开头

·声明变量时也尽量把类型写上，除非是在声明时直接赋值了简单的类型值如数字、字符串

·字符串变量中带有String字样，指的是替代字符串，如果带有Text字样，指的是最终的本地化字符串

**术语表：**

Date：

Age：

History：

Act：

Rect：

**架构设计：**

单纯类：

1、一个类的成员只有简单类型（包括库中的类型），不包含其它自定义类型，只在成员函数中处理其它类的对象

2、成员尽可能少，在成员函数里处理完所有的数据，不保存到成员中

最适用于单纯类概念的是处理UI显示的类，首先这些类是单例，其次它们只接受需要显示的数据，并以特定方式显示出来，不需要与别的类有直接交互。如果确实需要交互，使用回调函数的方式来做

如果UI类还需要与用户进行交互，将处理函数进行严格限制

逻辑-表现分离：

中枢类概念：