[火星人前端开发项目规范手册](http://www.asheep.cn/skill/web-biaozhun.html)

**一、规范目的**

1.1  概述

为提高团队协作效率, 便于后台人员添加功能及前端后期优化维护, 输出高质量的文档, 特制订此文档. 本规范文档一经确认, 前端开发人员必须按本文档规范进行前台页面开发. 本文档如有不对或者不合适的地方请及时提出, 经讨论决定后可以更改此文档.

**二、文件规范**

2.1  文件命名规则

文件名称统一用小写的英文字母、数字和下划线的组合，其中不得包含汉字、空格和特殊字符；命名原则的指导思想一是使得你自己和工作组的每一个成员能够方便的理解每一个文件的意义，二是当我们在文件夹中使用“按名称排例”的命令时，同一种大类的文件能够排列在一起，以便我们查找、修改、替换、计算负载量等等操作。

文件内容编码均统一为UTF-8。

2.2  文件存放位置规范

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| \_Root |  |  |
|  | css | 存放css文件 |
|  | images | 存放图片文件 |
|  | js | 存放JavaScript脚本 |
|  | json | 存放数据文件 |
|  | docs | 存放项目说明文档 |
|  | views | 存放每个人提交的页面 |
|  | media | 存放媒体文件 |

2.3  CSS 书写规范

注意细则：

1. 协作开发及分工: i会根据各个模块, 同时根据页面相似程序, 事先写好大体框架文件, 分配给前端人员实现内部结构&表现&行为; 共用css文件base.css由i书写, 协作开发过程中, 每个页面请务必都要引入, 此文件包含reset及头部底部样式, 此文件不可随意修改;

2. class与id的使用: id是唯一的并是父级的, class是可以重复的并是子级的, 所以id仅使用在大的模块上, class可用在重复使用率高及子级中; id原则上都是由我分发框架文件时命名的, 为JavaScript预留钩子的除外;

3. 为JavaScript预留钩子的命名, 请以 js\_ 起始, 比如: js\_hide, js\_show;

4. class与id命名: 大的框架命名比如header/footer/wrapper/left/right之类的在2中由i统一命名.其他样式名称由 小写英文 & 数字 & \_ 来组合命名, 如i\_comment, fontred, width200; 避免使用中文拼音, 尽量使用简易的单词组合; 总之, 命名要语义化, 简明化.

5. 规避class与id命名(此条重要, 若有不明白请及时与i沟通):

a, 通过从属写法规避, 示例见d;

b, 取父级元素id/class命名部分命名, 示例见d;

c, 重复使用率高的命名, 请以自己代号加下划线起始, 比如i\_clear;

d, a,b两条, 适用于在2中已建好框架的页面, 如, 要在2中已建好框架的页面代码<div id="mainnav"></div>中加入新的div元素,

按a命名法则: <div id="mainnav"><div class="firstnav">...</div></div>,

样式写法:  #mainnav  .firstnav{.......}

按b命名法则: <div id="mainnav"><div class="main\_firstnav">...</div></div>,   
样式写法:  .main\_firstnav{.......}

6. 属性编写顺序  
- 显示属性：display/list-style/position/float/clear …  
- 自身属性（盒模型）：width/height/margin/padding/border  
- 背景：background  
- 行高：line-height  
-  
文本属性：color/font/text-decoration/text-align/text-indent/vertical-align/white-space/content…  
- 其他：cursor/z-index/zoom/overflow  
- CSS3属性：transform/transition/animation/box-shadow/border-radius  
- 如果使用CSS3的属性，如果有必要加入浏览器前缀，则按照 -webkit- / -moz- / -ms- / -o- /  
std的顺序进行添加，标准属性写在最后。  
- 链接的样式请严格按照如下顺序添加： a:link -> a:visited -> a:hover -> a:active

7. 书写代码前, 考虑并提高样式重复使用率;

8. 充分利用html自身属性及样式继承原理减少代码量, 比如:

<ul class="list"><li>这儿是标题列表<span>2010-09-15</span></ul>

定义ul.list li{position:relative}  ul.list li span{position:absolute; right:0}

即可实现日期居右显示

9. 样式表中中文字体名, 请务必转码成unicode码, 以避免编码错误时乱码;

10. 背景图片请尽可能使用sprite技术, 减小http请求, 考虑到多人协作开发, sprite按模块制作;

11. 使用table标签时(尽量避免使用table标签), 请不要用width/ height/cellspacing/cellpadding等table属性直接定义表现, 应尽可能的利用table自身私有属性分离结构与表现, 如thead,tr,th,td,tbody,tfoot,colgroup,scope; (cellspaing及cellpadding的css控制方法: table{border:0;margin:0;border-collapse:collapse;} table th, table td{padding:0;} , base.css文件中我会初始化表格样式)

12. 杜绝使用<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=7" /> 兼容ie8;

13. 用png图片做图片时, 要求图片格式为png-8格式,若png-8实在影响图片质量或其中有半透明效果, 请为ie6单独定义背景:

background:none;\_filter:progid:DXImageTransform.Microsoft.AlphaImageLoader(sizingMethod=crop, src=’img/bg.png’);

14. 避免兼容性属性的使用, 比如text-shadow || css3的相关属性;

15. 减少使用影响性能的属性, 比如position:absolute || float ;

16. 必须为大区块样式添加注释, 小区块适量注释;

17. 代码缩进与格式: 建议单行书写, 可根据自身习惯, 后期优化i会统一处理;

18.充分利用无兼容性问题的html自身标签, 比如span, em, strong, optgroup, label,等等; 需要为html元素添加自定义属性的时候, 首先要考虑下有没有默认的已有的合适标签去设置, 如果没有, 可以使用须以”data-”为前缀来添加自定义属性，避免使用”data:”等其他命名方式;

19. 语义化html, 如 标题根据重要性用h(同一页面只能有一个h1), 段落标记用p, 列表用ul, 内联元素中不可嵌套块级元素;

20. 尽可能减少div嵌套

21. 书写链接地址时, 必须避免重定向，例如：href=”http://www.example.com/”, 即须在URL地址后面加上“/”；

22. 在页面中尽量避免使用style属性,即style=”…”;

23. 必须为含有描述性表单元素(input, textarea)添加label

24. 能以背景形式呈现的图片, 尽量写入css样式中;

重定义的最先，伪类其次，自定义最后，便于自己和他人阅读！

3. 为了最大程度的发挥浏览器自动排版的功能，在一段完整的文字中请尽量不要使用<br> 来人工干预分段。

4.不同语种的文字之间应该有一个半角空格，但避头的符号之前和避尾的符号之后除外，汉字之间的标点要用全角标点，英文字母和数字周围的括号应该使用半角括号。

5. 请不要在网页中连续出现多于一个的   也尽量少使用全角空格（英文字符集下，全角空格会变成乱码），空白应该尽量使用 text-indent, padding, margin, hspace, vspace 以及透明的gif 图片来实现。

2. 在浏览器里，当我们点击空链接时，它会自动将当前页面重置到首端，从而影响用户正常的阅读内容，我们用代码“javascript:void(null)”代替原来的“#”标记

2.5  JavaScript书写规范

1. 书写过程中, 每行代码结束必须有分号; 原则上所有功能均根据XXX项目需求原生开发, 以避免网上down下来的代码造成的代码污染(沉冗代码 || 与现有代码冲突 || ...);

2. 库引入: 原则上仅引入jQuery库, 若需引入第三方库, 须与团队其他人员讨论决定;

3. 变量命名: 驼峰式命名. 原生JavaScript变量要求是纯英文字母, 首字母须小写, 如iTaoLun; jQuery变量要求首字符为'\_', 其他与原生JavaScript 规则相同, 如: \_iTaoLun; 另, 要求变量集中声明, 避免全局变量.

4. 类命名: 首字母大写, 驼峰式命名. 如 ITaoLun;

5. 函数命名: 首字母小写驼峰式命名. 如iTaoLun();

6. 命名语义化, 尽可能利用英文单词或其缩写;

7. 尽量避免使用存在兼容性及消耗资源的方法或属性, 比如eval() & innerText;

8. 后期优化中, JavaScript非注释类中文字符须转换成unicode编码使用, 以避免编码错误时乱码显示;

9. 代码结构明了, 加适量注释. 提高函数重用率;

10. 注重与html分离, 减小reflow, 注重性能.

2.6   图片规范

1. 所有页面元素类图片均放入img文件夹, 测试用图片放于img/demoimg文件夹;

2. 图片格式仅限于gif || png || jpg;

3. 命名全部用小写英文字母 || 数字 || \_ 的组合，其中不得包含汉字 || 空格 || 特殊字符；尽量用易懂的词汇, 便于团队其他成员理解; 另, 命名分头尾两部分, 用下划线隔开, 比如ad\_left01.gif || btn\_submit.gif;

4. 在保证视觉效果的情况下选择最小的图片格式与图片质量, 以减少加载时间;

5. 尽量避免使用半透明的png图片(若使用, 请参考css规范相关说明);

6. 运用css sprite技术集中小的背景图或图标, 减小页面http请求, 但注意, 请务必在对应的sprite psd源图中划参考线, 并保存至img目录下.

2.7  注释规范

1. html注释: 注释格式 <!--这儿是注释-->, '--'只能在注释的始末位置,不可置入注释文字区域;

2. css注释: 注释格式 /\*这儿是注释\*/;

3. JavaScript注释, 单行注释使用'//这儿是单行注释' ,多行注释使用 /\* 这儿有多行注释 \*/;