代码规范

**一、命名规范：**

1. **类名/结构体名**

类名、结构体名均以UpperCamelCase风格编写，大驼峰命名法，如WelcomeActivity。尽量避免缩写，除非该缩写是众所周知的，比如HTML，URL，如果类名称中包含单词缩写，则每个单词都应该要大写,实例对象可改为相应的小写。

1. **函数名**

以lowerCamelCase风格编写，如init\_view();

1. **参数名**

参数名以lowerCamelCase风格编写。参数名应该避免用单个字符命名。

1. **局部变量名**

局部变量名以下划线命名法风格编写，尽量避免使用单字符进行命名，除了临时变量和循环变量。

1. **临时变量**

临时变量通常被取名为i,j,k,m和n，tmp，temp获含这些的组合，它们一般用于整型；c,d,e一般用于字符型。

1. **类型变量名**

命名方式①、单个的大写字母，后面可以跟一个数字（如：E,T,X,T2）；②、以类命名方式，后面加个大写的T（RequestT）。

**二、注释规范**

#### 1. 类注释

每个模块完成后应该有作者姓名的注释，对自己的代码负责。

#### 2. 方法注释

每一个成员方法（包括自定义成员方法、覆盖方法、属性方法）的方法头都必须做方法头注释，

#### 3. 块注释

块注释与其周围的代码在同一缩进级别。它们可以是/\* ... \*/风格，也可以是// ...风格(// 后最好带一个空格）。对于多行的/\* ... \*/注释，后续行必须从\*开始， 并且与前一行的\*对齐。