


哪些东西要放到公共的常量类中?

在很多模块中都可能要用到的键值对，那个键要定义为常量(定义为final的)并存到公共的常量类中。这样以后要修改键的时候，只要到公共常量类中进行修改就行。不然后期想修改键的时候，要到各个类中去找。

示例：


```
else{  
    // 登录成功  
    returnObject.setCode(Contants.RETURN_OBJECT_CODE_SUCCESS);  
  
    // 把user保存到session中  
    session.setAttribute(s: "sessionUser", user);  
}
```



这里键为 "sessionUser"。以后用到这个键值对的地方如果涉及各个模块的话，以后想修改这个键时就会很麻烦。

应该将"sessionUser"定义为一个静态常量： public static final SESSION_USER = "sessionUser"; 存到公共常量类中。

```
public class Contants {  
    // 保存ReturnObject类中的Code值  
    public static final String RETURN_OBJECT_CODE_SUCCESS="1";// 成功  
    public static final String RETURN_OBJECT_CODE_FAIL="0";// 失败  
  
    // 保存当前用户的key  
    public static final String SESSION_USER="sessionUser";  
}
```



```
else{  
    // 登录成功  
    returnObject.setCode(Contants.RETURN_OBJECT_CODE_SUCCESS);  
  
    // 把user保存到session中  
    session.setAttribute(Contants.SESSION_USER, user);  
}
```

