code review

1.controller 是一个类 使用时需要 实例化一个对象

在此基础上 添加方法

2.删除无用的调试代码

3.如果有多个routues 使用 ues注册

4. 在 parties 中 使用 \_命名文件的开头

5.在面向对象的设计中，使用 . 的方法 调用 属性

6.

camel 命名 骆驼命名法 对于变量名

其中除了第一个单词外每个单词的第一个字母都是大写的 documentFormatType

snake 命名 蛇底命名法 对于变量名

使用 snake\_case 使用下划线

7.<% %>的两边应该有 空格

8.注意一个函数或者 类的职责 要符合单一职责原则 不关心外部的外部 内部的内部

简单说就是使用一个类时不应该破坏封装 知道自己的内部数据的的具体的内部细节

9.不要使用form命名变量 容易引起 误解

10. view modal 的本质就是传给页面要渲染时的具体的数据

即： res.render('index', [ ] )

注： [ ] 内部的数据就是view modal 其中可能是 modal 或包含 modal

10. 慎用类方法

除非要实现单例，或者要模拟数据库的数据查询

一个类 类似于 一个表 要实现 表的数据查询

需要指定 类方法

11. 消除重复绝对不是 简单的节省代码的行数

只有在需要时 ，不破坏 设计的五原则 特别是单一职责原则

12.在面向对象 的编程中不应该出现 函数 所有的函数应该都在一个类中 也就是说 和以往的面向过程的编程方式不同

同时需要注意 在使用数据时 不要出现 无意义 的诸如 {} 的对象形式 应该给数据明确的意义 比如 new 一个新的的对象 {} 代替 无对象名

13.注意命名规范

judge → truefalse

shortanswer

命名函数时尽可能 少用 get或者 post

可以使用更有意义的动词去替代

14. 使用一个工具类去 保存所有出现的常量 避免出现硬编码

15.慎用 for in 可使用 lodash 的map + reduce 替代

16.在view尽可能的不要出现逻辑代码 可交给 modal去处理

17. 注意文件结构

seeds 放入的初始的数据

helpers 放入的是一些辅助的类

config 放入的是运行时 的配置信息 比如 多种数据库连接时的一个抽象调用接口

controller 里面就是一个controller 类 其职则是 总体的负责调用数据 调用modal和 view 输出一个具体的view modal