## 变量命名约定

1. **变量名一律小写字母开头。**例：

**public** **var** logicX:int;

1. **私有变量前加下划线。**例：

**private** **var** \_guid:int;

1. **常量统一大写，单词之间用下划线分割**例：

**public** **static** **const** LEFT:int = 0;

**public** **static** **const** BATTLE\_SCENE\_WIDTH:int = 1440;

## 函数和访问器命名约定

1. **函数名一律小写字母开头**例：

**public** **function** getPlayer(guid:int):BattlePlayer

{

**return** \_playerDic[guid];

}

1. **函数用动词词组命名**  
   例：

**private** **function** updateName(name:String):**void**

{

\_headFace.setNickName(\_player.name, \_player.nameColor);

}

1. **Signal的访问器命名需要和其用法相关。**如果该Signal是提供给外部监听的，格式为：名词+动词  
   例：  
     
     
     
     
     
   如果该Signal是提供给外部触发的，格式为：动词+名词  
   例：

**public** **function** **get** addPlayer():ISignal

{

**return** getSignal(**"addPlayer"**, Signal);

}

**public** **function** **get** playerAdded():ISignal

{

**return** getSignal(**"playerAdded"**, Signal);

}

1. **访问器需和对应的私有变量名称对应**例：

**private** **var** \_guid:int;

**public** **function** **get** guid():int

{

**return** \_guid;

}

1. **事件监听函数格式为：on+名词+动词**例：

**private** **function** onPlayerRemove(guid:int):**void**

{

battleScene.removeElement(guid);

}

## 类定义约定

1. **类名使用大写字母开头的名词**例：

**public** **class** BattleModelSignals **extends** SignalSet

1. **将通知中介器更新的Signal放在单独的类中定义**例：  
   