# 字段说明

目的：减少不必要的开发成本消耗

要求：简洁明了，采用中英文对照方式

命名规则：暂统一采用Java命名规范

## 项目名

命名规则：英文小写，为了方便辨认，单词与单词之间以”\_”分隔

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 青光眼视野检测系统 | glaucoma\_perimetry\_system |

## 文件夹名

命名规则：英文小写

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 项目 | glaucoma\_perimetry\_system |
| 场景 | scenes |
| 素材 | material |
| 着色器 | shader |
| 脚本 | script |
| 结果 | result |

## 场景名

命名规则：驼峰

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 视野检查 | VisualFieldInspection |

## 素材名

命名规则：驼峰

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 背景色 | BackgroundColor.mat |
| 视标色 | SightingPostColor.mat |
| 灰度图颜色 | GrayScaleColor.mat |

## 组件名

命名规则：驼峰

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 主相机 | MainCamera |
| 光源 | DirectionalLight |
| 背景 | Background |
| 视标 | SightingPost |
| 画布 | Canvas |
| 按钮 | LeftEyeButton，RightEyeButton |
| 文本 | LeftEyeText,RightEyeText |

## 文件名

命名规则：驼峰

|  |  |
| --- | --- |
| 中文含义 | 英文 |
| 结果展示 | ResultDisplay.cs |
| 视标位置处理 | SightingPostLocationDeal.cs |
| 视觉阈值计算 | ThresholdCalculate.cs |
| 结果输出 | ResultStore.cs |
| 选择检测进行检测的眼睛 | ChooseEye.cs |

## 参数名

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 中文含义 | 英文 | 类型 |
| 视标显示时间 | sightingPostDisplayTime | float |
| 视标对象 | sightingPost | GameObject |
| 视标位置 | sightingPostLocation | array |
| 视标状态 | sightingPostStatus | array |
| 计数器 | count | int |
| 随机数 | random | int |
| 背景板位置 | backgroundX，Y，Z | float |
| 材质 | material | Material |
| 绘制结束标志 | drawEnd | bool |
| 检测进度 | procrssCount | int |
| 视野阈值 | viewScale | array |
| 是否响应 | ifClick | bool |

## 方法名

|  |  |
| --- | --- |
| 英文 | 作用 |
| OnMouseDown | 捕获鼠标 |
| OnPostRender | 绘图 |
| CloseShow | 使视标失效 |
| StartCoroutine | 立刻开始执行 |
| yield returnWaitForEndOfFrame | 截图(本帧末处理) |
| DrawResult | 打印结果 |
| thresholdCalculate | 计算阈值 |