司空网WebGL开发规范

## 基本设定

1. 基本单位(units)：参考autodesk等工程建模软件的设定，我们系统的基本单位为mm(毫米)
2. 坐标方向：Y UP, -Z Forward

## 语言规范

项目主体采用Typescript开发（JavaScript的超集，集成了很多ES6，ES7的特性可以视作未来的JavaScript），为了便于阅读和理解项目里的Typescript代码应遵循如下规范。

1.变量声明

变量必须在使用前用var,let或const进行声明；

可在一行内声明多个变量， 但要考虑美观易读；

// 银行名称, 银行帐号

var type, acc;

// 银行名称, 银行帐号

var type = "中国银行", acc = "xxxxxx";

var type = "中国银行", // 银行名称

acc = "xxxxxx"; // 银行帐号

尽量使用易于理解的变量名，如：

var bankType = "中国银行",

bankAccount = "xxxxxx";

1. 类型声明

类声明需要遵循驼峰标示，如果类名中存在英文缩写该缩写可以全部使用大写 WonderVR

接口声明需要带有I前缀，如

interface IDynamic {

update(delta?:number);

}

模块中使用的接口要求在该模块目录下放置type.ts文件，对模块所用的接口统一声明

1. 文件与模块命名规范

模块应用应遵循 import xxx from ‘./xxx’语法

单模块文件名应与模块名相同，并遵循 export default class ClassName语法

多模块文件文件名应使用小写字母，多个单词以下划线区分

可执行文件（非模块文件）应采用小写字母命名，如main.ts

## 类库引用规范

项目运行时引用的外部模块需放置在library目录下，

当引用外部模块时需同时在typings下添加该模块的.d.ts声明目录，并在typings/tsd.d.ts配置引入该声明，如：

/// <reference path="threejs/three.d.ts" />

## 资源目录

所有美术资源文件均被放置在resource目录下

需要随项目发布的静态美术资源应被放置在resource/runtime下

项目开发中使用的美术源文件应被放置在resource/source目录下，如resource/source/school\_furniture.blend

## 编译构建

项目使用nodejs & gulp为基本构建工具，以tsc和tsconfig.json为编译工具

为方便和IDE的集成，在项目跟目录下直接运行：tsc 命令应该就可以完成开发环境下所需要的编译工作

## 测试驱动开发

test目录下存放了项目开发中使用的单元测试模块，集成测试暂无