# JavaScript开发规范

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 撰写人/修改人 | 日期 | 备注 |
| ver 1.0 | 朱国锋 | 2016-5-22 | 新建 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. 脚本嵌入规范

1.1 直接嵌入HTML文档中（内部引用）当脚本只在本页面使用时，且方法不是很多，代码不长（不超过200行）等情况下使用该方法。

例： <script type="text/javascript">document. write（"Hello world!"）； </script>

1.2 建立单独的脚本文件，然后由HTML文档调用（外部引用），推荐使用这种方法。

例： <script type="text/javascript" src=ga.js"></script>

1.3 脚本直接嵌入到HTML代码中（内联引用）。不推荐使用该方法。

例：<input type="button" value="" onclick="alert（'你内联引用的方式调用了JavaScript代码'）；">

1. 命名规范

变量名能体现值得作用。

* 1. 变量命名

2.1.1 常量以及全局变量必须使用大写字母，单词之间使用下划线。

例：var MMS\_FRAME ， ALERT\_MESSAGE;

2.1.2 方法内变量使用单词组成复合词，首单词小写，其他单词首字母大写。

例：var arrSampleList, submitButton;

2.1.3 对于指代DOM对象的变量名，尽量使用elm、obj或者elm、obj开头命名。

例：var objSubmitButton = document.getElementById(‘btn\_submit’);

2.1.4 对于指代字符串变量名，尽量使用str或者str开头命名。

例：var strMaxsizeLimit = ‘已超过最大限制’;

2.1.5对于指代数组的变量，尽量使用arr或者arr开头命名。

例：var arrCity = [‘南京’ , ‘上海’];

2.1.6 对于布尔型的变量命名前面加‘is’、‘has’、‘can’等。

例：var isChecked, hasApply, canDoIt;

2.1.7对于指代数字的命名，尽量使用num或者num开头命名。

例：var numMaxCount = 300;

2.1.8 其他，用于返回结果变量使用result 变量；临时变量使用temp或者temp开头的变量。横纵坐标使用x，y。

* 1. 方法命名

方法命名使用过个单词组合为复合词，首单词小写，其他单词首字母大写。且第一个单词尽量使用动词，能表达该方法的功能。get, set, add, insert等。如果有返回值，则应该在名称上说明返回什么。

例：function getName(){}, function beginLoop(){}.

* 1. 类命名

2.3.1 类名必须为名词，并使用骆驼命名规则。

例：EventHandler

2.3.2 常量必须在类（对象）或者枚举变量的前部声明，并使用骆驼命名规则或者使用大写。

例：NodeTypes = { Element: 1, DOCUMENT: 2}

2.3.