

工程文档编号	
版本号	1.0
作者	彭鹏
日期	2013.06.28
项目编号	
部门	
表格号	
模板版本	

SCM

规格

批准人列表

部门	姓名	署名	日期

修订记录

版本	日期	作者	备注
V1.0	2013.06.28	彭鹏	创建

目录

1 概述

为了保证 Qe 项目开展的可控性，本文档制定 Qe 的开发流程及规范。

2 参考文献

《软件配置管理（梁跃虹）V1.3.pdf》

3 术语

Qe:基于 OpenGL ES2.0 的 3D 图形引擎，Q 是由于好看,e 是 engine 的缩写。

SCM: 软件配置管理 (Software Configuration Management), 是一种标识、组织和控制修改的技术。

4 开发环境

硬件: PC

OS: Debian7

图形仿真环境: Mesa

版本控制工具: Git

编辑器:Vim7.3

工具链:Debian7 GCC binutils

5 开发流程

6 代码规范

6.1 命名规则

6.1.1 文件

设计类文档命名为文档名 版本号。

资源文件，例如框图、表格命名规范[p|t|其他]<数字>资源名 版本号.扩展名，其中第一部分 p 为图片资源、t 为表格资源，数字作为资源编号，后接资源名，再接版本号。

版本号的命名规则见《软件配置管理（梁跃虹）V1.3.pdf》 P10。

6.1.2 类

6.1.3 宏

6.1.4 成员变量

6.1.5 成员函数

6.2 缩进规则

4 空白符缩进，不使用 TAB。