|  |  |
| --- | --- |
| 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。