**UIUE改造前端代码编写规范**

1. **新添加js文件，统一采用“use strict”js严格模式进行编写。**
2. **Vue通用组件样式，统一编写在一个css文件夹中。**

**编写css组件文件时，按照统一要求进行注释编写。**

**需要标出相应的@author（作者）@tagname（组件标签名）@time（编写时间）**

**同时编写vue组件信息说明列表，以便于后期的维护，查找以及复用时的查找。**

1. **Js变量名和css样式名，命名规范**

**Js的变量名和函数名的命名使用小驼峰式的命名方式：如：myName（变量）setData（函数）**

**利用构造函数创建的对象名：应使用首字母大写的命名方式。如：Person**

**同时js编写过程中，统一采用jsDoc的注释标准进行注释编写，以方便后期通过jsDoc直接生成js说明文档，及之后修改维护的方便。**

**Js数据编写注意点：**

1. **要以对象的形式去思考数据变量的编写。如:同一个对象的多数据，要以对象的形式进行数据对象设置。**
2. **在界面中设置vue对象实例化后，在vue实例化先或后是实例化后，新建立的var 变量要在vue实例的生命周期destory中进行销毁（即设置为空，或是手动销毁）。**

**Css样式名的命名，使用两个单词之间使用“-”来连接的方式。**

1. **简历不同分辨率下的css文件，通过判断机具屏幕分辨率大小来通过js引入相应分辨率的css文件。**

**编写一js文件来创建浏览器对象来存放复用性的相关数据：如：屏幕分辨率。**

1. **界面字体统一用 思源黑体。**
2. **界面内内容文字显示时，统一使用原来平台，已经存在的ids显示方式。**

**原有的平台所使用的属性。如：content，visiable，tag，ids等功能都能在组件标签解读后使用。（待验证）**

1. **Input标签的内容输入方式依然沿用之前的虚拟键盘显示方式。通过设置keyborder属性来控制调用 的键盘类型。**