

Programovacie štandardy - tím Lucky 7

Nakoľko bude náš produkt vytváraný primárne v programovacom jazyku C# rozhodli sme sa dodržiavať všeobecné programátorské konvencie.

Pomenovávanie:

Pre pomenovávanie premenných, tried, metód atď. platia nasledujúce pravidlá:

- Využívať iba Camel Case a Pascal Case názvy podľa tabuľky (Tab.1).
- Vyhybať sa používaniu mien, ktoré sa líšia iba vo veľkosti písmen.
- Nepoužívať mená začínajúce číslicou.
- Názvy premenných a vlastností majú popisovať ich funkciu a nie typ alebo veľkosť.
- Nepoužívať Maďarskú notáciu (napr. strMeno, iPocet).
- Používať iba skratky ktoré sú verejne známe.
- Vyhybať sa príponám a predponám ktoré nenesú informačnú hodnotu.
- Nevkladať meno triedy do mena vlastnosti tejto triedy. Použiť: `Trieda.Vlastnost` nie `Trieda.TriedaVlastnost`.
- Snažiť sa pre boolovské premenné používať prípony „Can“, „Is“, „Has“.
- Používať kvantifikačné predpony ako „Min“, „Max“, „Sum“, „Count“.
- Názvy písať v angličtine

Identifikátor	Verejné	Chránené	Vnútoré	Privátne	Poznámka
Projektový súbor	P	x	x	x	Zhodné s Namespace
Zdrojový súbor	P	x	x	x	Zhodné s vnútri implementovanou triedou
Iný súbor	P	x	x	x	
Namespace	P	x	x	x	
Triedy a Štruktúry	P	P	P	P	Pridať príponu podtriedy
Interface	P	P	P	P	Predpona I
Generické triedy	P	P	P	P	Použiť T alebo K ako identifikátor typu
Metódy	P	P	P	P	Použiť sloveso ak je to možné
Vlastnosti	P	P	P	P	Nepoužívať predponu Get alebo Set
Členské premenné	P	P	P	_c	Bez Maďarskej notácie!
Konštanty	P	P	P	_c	
Statické premenné	P	P	P	_c	Používať iba privátne premenné
Enumerátory	P	P	P	P	
Delegáti	P	P	P	P	
Udalosti	P	P	P	P	
Riadkové premenné	x	x	x	c	
Parametre	x	x	x	c	

Tab.: Používanie Camel Case a Pascal Case pri pomenovávaní

Legenda:

- „c“ camelCase
- „P“ PascalCase
- „_“ predpona s podtržníkom
- „x“ nedá sa aplikovať

Formátovanie:

Pre formátovanie zdrojového kódu platia nasledovné pravidlá:

- Deklarovať v jednom súbore vždy iba jeden súbor.
- Vyhybať sa deklarovaniu viacerých tried v jednom súbore.
- Písať zložené zatvorky „{“ a „}“ vždy na nový riadok.
- Rekurzívne odsadzovať bloky kódu.
- Používať odsadenie veľkosti 4 medzier.
- Používať medzery namiesto tabulátorov.
- Zoskupiť všetky použitia „using“ na začiatku dokumentu

Komentovanie:

Pre komentovanie zdrojového kódu platia nasledovné pravidlá:

- Všetky komentáre písať v angličtine
- Používať komentovanie pomocou // alebo /// ale nie pomocou /* ... */
- Používať vyhradené slová pre jednoduchšie hľadanie. Príklad:
// TODO: Make something
// UNDONE: Something was removed
// HACK: Temporari solution, need to remake this