

Metodika písania kódu

Tím:	#1, LEGENDRONE
Vedúci tímu:	Ing. Viktor Šulák
Členovia tímu:	Tomáš Čičman, Dušan Drábik, Dušan Hatváni, Patrik Kadlečík, Mário Keszeli, Martin Mocko, Lukáš Visokai
Akademický rok:	2016/2017
Autor:	Lukáš Visokai
Verzia číslo:	1
Dátum poslednej zmeny:	3.11.2016

Obsah

1. Úvod	3
1.1. Formátovanie kódu	3
1.2. Štandard kódu	3
2. Metodika pomenovaní (naming conventions)	4
2.1. C#	4
2.2. Python	4
3. Metodika komentárov	5

1. Úvod

Cieľom tejto metodiky je zjednotiť menné konvencie a formátovanie kódu napísaného v rôznych programovacích jazykoch (C#, Python) do jednotnej štandardizovanej podoby. Tak, aby bol vytvorený kód jednoduchšie čitateľný a možno aj pochopiteľný pre vývojárov. Táto metodika je určená pre všetkých členov tímu, vzhľadom na to, že všetci sa určitým spôsobom podieľajú na vývoji.

1.1. Formátovanie kódu

Základným nástrojom na prácu v projekte pre nás bude Visual Studio 2015. Na formátovanie kódu sme sa rozhodli využiť plug-in do Visual Studia 2015, Resharper. V tomto plugine sme si nastavili profil podľa potreby tak, ako je možné vidieť neskôr pri kapitole 2. Metodika pomenovaní a taktiež 3. Metodika komentárov.

1.2. Štandard kódu

Kód musí spĺňať tímové štandardy – a teda musí byť:

- Ľahko testovateľný
- Málo závislý od iných tried/modulov

2. Metodika pomenovaní (naming conventions)

Všeobecne platí, že názvy sa píše anglicky, tak, aby čo najlepšie vystihovali objekt, akciu, rozhranie..., ktoré zastupujú, sú zakázané názvy, ktoré nemajú zmysluplný význam. (jednopísmenové názvy premenných a pod.).

2.1. C#

Entity	Spôsob
Triedy, menný priestor	UpperCamelCase
Rozhrania	IUpperCamelCase
Typy parametrov	TUpperCamelCase
Metódy, vlastnosti a udalosti	UpperCamelCase
Lokálne premenné	lowerCamelCase
Lokálne konštanty	lowerCamelCase
Parametre	lowerCamelCase
Polia (nie privátne)	UpperCamelCase
Inšancie polí (privátne)	_lowerCamelCase
Statické polia (privátne)	_lowerCamelCase
Konštantné polia (nie privátne)	UpperCamelCase
Konštantné polia (privátne)	UpperCamelCase
Statické readonly polia (privátne, nie privátne)	UpperCamelCase
Enum	UpperCamelCase
Všetky ostatné entity	UpperCamelCase

2.2. Python

Entity	Spôsob
Triedy	UpperCamelCase
Všetko ostatné	lowerCamelCase

3. Metodika komentárov

Jazyk C# tak ako viaceré jazyky poskytuje 3 typy komentárov, blokový komentár, viacriadkový komentár so štandardnou syntaxou `/**` a komentár na dokumentovanie kódu, ktorý sa automaticky generuje po zadaní `///` v IDE VS.

V programovacom jazyku Python sa zas v prevažnej väčšine používajú jednoriadkové komentáre, ktoré začínajú symbolom `#` (mriežka). Takýmto spôsobom teda treba dávať na každý riadok jednu mriežku, ktorá signalizuje komentár.

Nasledujúca tabuľka prehľadne ukazuje spôsob komentovania:

C#

Komentár	Notácia
Jednoriadkové	<code>//</code>
Viacriadkové	<code>/* */</code>
Nad premenné a metódy	<code>///</code>

Python

Komentár	Notácia
Jednoriadkové	<code>#</code>
Nad premenné a metódy	<code>""" """</code>

LEGENDRONE