

파일 명명 규칙

- 파일 이름은 소문자와 언더바(_)를 사용합니다.
- 의미 있는 이름을 사용하여 파일의 목적을 명확히 합니다.

```
// 좋은 예
influencer_profile_screen.dart
product_matching_service.dart

// 나쁜 예
screen.dart
service.dart
```

변수 명명 규칙

- 변수는 카멜 케이스(camelCase)를 사용합니다.

```
// 좋은 예
int userId = 10;
String userName = 'John Doe';

// 나쁜 예
int userid = 10;
String username = 'John Doe';
```

함수 명명 규칙

- 함수는 소문자로 시작하는 카멜 케이스를 사용합니다.
- 동사로 시작하여 함수의 동작을 명확히 합니다.

```
// 좋은 예
void fetchData() { ... }
Future<List<Product>> getRecommendedProducts() { ... }
bool isValidEmail(String email) { ... }

// 나쁜 예
void data() { ... }
Future<List<Product>> products() { ... }
```

| 클래스 명명 규칙

- 클래스는 파스칼 케이스(PascalCase)를 사용합니다.
- 명사를 사용하여 클래스가 표현하는 객체를 명확히 합니다.

```
// 좋은 예
class InfluencerProfile { ... }
class ProductService { ... }
class AuthenticationRepository { ... }

// 나쁜 예
class manage_users { ... }
class doThings { ... }
```

| 추가적인 가이드

1. 상수 명명: 정적 상수는 대문자와 언더바를 사용합니다.
2. 들여쓰기: 2칸 들여쓰기를 사용합니다.
3. 주석: 필요한 경우에만 작성합니다. 기본적으로 주석을 작성하지 않아도 이해될 수 있는 코드를 지향합니다.

```
const int MAX_RETRY_COUNT = 3;
```

```
List<String> categories = [  
    'Fashion',  
    'Beauty',  
    'Lifestyle',  
    'Tech',  
];
```