**Общее**

Стандартная табуляция. Пробелы везде где они нужны, чтобы название и определения не сливались в одно, то же касается условных операторов. Сохраняйте структуру программы. Если вам кажется что строчка может быть непонятной – комментируйте её. **Оформление классов, методов, функций.**

1. Название классов пишется с заглавной буквы, если название состоит из нескольких слов, каждое из слов начинается с заглавной.  
   *Пример: class KvantovayTyan;*
2. Название функций и методов начинается с маленькой буквы, если название состоит из нескольких слов, каждое из слов (кроме первого) начинается с заглавной.  
   *Пример: void comeEarlier (int hour);*
3. Имена полей классов должно быть максимально осмысленным, если осмысленное название слишком длинное – сокращайте и пишите комментарий поясняющий значение поля.
4. Каждая функция и метод (кроме get & set) должны иметь комментарий следующего вида:  
   bool fun (int var1, float var2); // Функция делает %что делаел%, возвращает false если %...%, возвращает true если %....%, принимает такие-то аргументы  
   *Пример: bool waitingServAns (float seconds = 2); // Ждет ответ от сервера указанное время, возвращает true если за указанное время был получен ответ, false иначе. Принимает количество секунд, в течении которых будет ожидаться ответ (по умолчанью 2 сек)*
5. Если алгоритм функции или метода не тривиален – комментируйте его действия.

**Оформление констант, переменных, магических чисел.**

1. Название переменных начинается с маленькой буквы, желательно называть переменную одним словом. Если имя переменной состоит более чем из одного слова, каждое следующие после первого слова пишется с большой буквы или слова разделяются нижнем подчеркиванием «\_», в так случае каждое новое слово с маленькой буквы.  
   *Пример: int lol = 0; string kekLol = “omg wtf”; float lil\_no = -1;*
2. Если переменная задумана константой – определите её так явно, т.к. товарищ по разработке не знает что переменная не должна меняться.
3. Избегайте глобальных переменных. Глобальные переменные допускаются только в случае установки глобальных параметров: порт сервера, коды для сервера. Все глобальные переменные должны быть const
4. Избегайте магических констант. Если что-то умножается на 0.2 – вынесите это число в отдельную переменную с осмысленным название и умножайте на неё. К слову, коды для сервера – однобайтный, константные переменные.  
   *Пример: const byte authorize\_kode = 1; const byte authorize\_error = 2;*