

Namenskonventionen des Dungeongenerator-Programms

Klassen: mit großem C beginnend: CEinsZweiDrei

Structs: mit großem S beginnend: SEinsZweiDrei

Enum-Typ: mit großem E beginnend: EEinsZweiDrei

globale Konstanten: mit Großbuchstaben beginnend, mit Großbuchstaben endend, alle Buchstaben als Großbuchstaben: EINS_ZWEI_DREI

Enums: mit Unterstrich beginnend, mit Unterstrich endend, alle Buchstaben als Großbuchstaben: _EINSZWEIDREI_

Templates: mit Großbuchstaben beginnend, mit Unterstrich endend, alle Buchstaben als Großbuchstaben: EINSZWEIDREI_

Klassenmethoden: mit Großbuchstaben beginnend: EinsZweiDrei()

normale Methoden: mit Kleinbuchstaben beginnend: einsZweiDrei()

Klassenvariablen: mit Großbuchstaben beginnend: EinsZweiDrei

Parametervariablen: mit Unterstrich beginnend: _EinsZweiDrei

lokale Variablen: mit Kleinbuchstaben beginnend: einsZweiDrei

NameSpaces: mit Großbuchstaben beginnend: EinsZweiDrei