

Conventions

Оглавление

Основные требования	1
Оформление кода	1
Требования к коду	1
Названия	1
Порядок описания	2
Правила форматирования кода	3
Названия файлов	3

Основные требования

Оформление кода

1. Все сериализуемые поля являются приватными полями класса.
2. Запрещается использовать публичные поля.
3. Порядок элементов полей, свойств и регионов задаётся данным документом.

Требования к коду

Названия

Constants	CONSTANT_NAME	
Fields	_nameOfField	
Properties	NameOfProperty	
Methods	NameOfTheMethod()	
Events	OnEventName	
Event handlers	SenderScript_OnEventName()	
Regions	#Helpers	Описание вспомогательных приватных классов/структур, а так же события
	#Fields	Описание абсолютно всех полей класса

	#Properties	Описание абсолютно всех свойств класса
	#Unity lifecycle	Описание методов, зарезервированных под функционал Unity
	#Public methods	Описание публичных методов
	#Protected methods	Описание защищённых методов
	#Private methods	Описание скрытых методов
	#Event handlers	Описание обработчиков событий
	#Interface ###	Реализация методов интерфейса

Порядок описания

1. #region Helper
 1. (public) (*)Events
 2. (private/protected) Class/Enum/Struct
2. #region Fields
 1. static CONSTANTS
 - 1.public
 - 2.protected
 - 3.private
 2. CONSTANTS
 - 1.public
 - 2.protected
 - 3.private
 3. Fields
 - 1.private [Serializeble]
 - 2.protected
 - 3.private
3. #region Properties
 1. Static properties
 - 1.private
 - 2.protected
 - 3.public
 2. properties
 - 1.private
 - 2.protected
 - 3.public
4. #region Unity lifecycle
 1. (private/protected) Awake();
 2. (private/protected) OnEnable();
 3. (private/protected) OnDisable();

4. (private/protected) Start();
5. (private/protected) Update();
6. Another needed and methods
5. #Public methods
 1. Static
 2. Non static
6. #Protected methods
 1. Static
 2. Non static
7. #Private methods
 1. Static
 2. Non static
8. #Event handlers
 1. *
9. #Interface
 1. *

Правила форматирования кода

1. Расстояние между регионами должно быть равно 2.
2. Расстояние между двумя соседними элементами в регионе должно быть равно 1.
3. Логически связанные блоки должны быть визуально связаны, т.е. расстояние между соседними инструкциями должно быть равно 0.
4. Расстояние между логическими блоками должно быть не менее 1 и не более 3.
5. Каждая фигурная скобка начинается с новой строки.
6. У свойств класса ОБЯЗАТЕЛЬНО описывается getter и/или setter (никакого сокращённого вида)

Названия файлов

1. Названия абсолютно всех файлов (за исключением скриптов) начинается с маленькой буквы.
2. Названия скриптов должны соответствовать названию класса, описывающему его.