

# Стайлгайд, процесс компиляции

Юрий Литвинов  
y.litvinov@spbu.ru

07.09.2021

# Стайлгайд

- ▶ Программы пишутся для людей, а не для компьютера
- ▶ “Школьник-стайл” именованя переменных (a, b, c1)
- ▶ Отступы!
- ▶ Пробелы!
- ▶ Правила именованя
  - ▶ Переменные со строчной, типы с заглавной
- ▶ Компилироваться без предупреждений
- ▶ Не должно быть копипаста
- ▶ Один оператор на одной строке, и побольше фигурных скобок

# Стайлгайд

- ▶ По возможности сужайте области видимости переменных
- ▶ Используйте самые узкие типы из подходящих
- ▶ Переменные — это плохо, константы — хорошо
- ▶ Глобальные переменные — это очень, очень плохо
- ▶ `goto` — это вообще ужасно
- ▶ Одна сущность должна играть одну роль в программе
  - ▶ Одна функция должна делать одно дело
  - ▶ Одна переменная должна означать что-то одно
- ▶ Бинарные операторы и ключевые слова выделяются пробелами
- ▶ Стайлгайд выложен в курсе в Blackboard, прочитайте и следуйте

# Процесс компиляции в С

