

Стайлгайд, процесс компиляции

Юрий Литвинов
y.litvinov@spbu.ru

06.09.2024

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
 - ▶ camelCase
- ▶ 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

