# Coding Standards

## קיצורים

**PascalCase:** התחלה באות גדולה, אות גדולה בכל מילה חדשה.

**camelCase:** התחלה באות קטנה, אות גדולה בכל מילה חדשה.

## שמות טיפוסים שונים

שמות נכונים יקלו מאוד על קריאות. יש להקפיד ששם של משתנה/מחלקה/פונקציה מייצג את מה שהמשתנה מחזיק/תפקיד המחלקה/תפקיד הפונקציה, ולהשתדל לדייק כמה שאפשר.

ככלל – אין לקצר בשמות. לדוג' אם קיימת תיקיית תמונות, המשתנה שיחזיק את הנתיב אליה יהיה:

string picturesDirectoryPath;

ולא:

string picDir;

### Classes, Enums & Structs

שמות סוגים יהיו ב-PascalCase.

שמות סוגים לא יכילו כפילות בשם.  
דוגמה:

class BallFinder

ולא:

class ballFinderClass

### משתנים

שמות משתנים לוקליים יהיו ב-camelCase:

int pixelsMultiplier = 0;

שמות משתני מחלקה יהיו ב-m\_camelCase. לדוג':

BallFinder m\_ballFinder;

משתנים בוליאניים יתחילו ב-is.  
לדוגמה, משתנה בוליאני שמחזיק האם הרובוט הולך ייקרא:

bool isRobotWalking;

### פונקציות

שמות פונקציות יהיו התפקיד המדוייק של הפונקציה. זכרו - שמות המשתנים של הפונקציה גם הם חלק מההצהרה ולכן חשוב שהם יעזרו להבין את תפקיד הפונקציה.

לדוג' – פונקציה שמקבלת תמונה ומחשבת את המרחק מהכדור, תקרא:

public:

int GetDistanceToBallFromPicture(Mat picture);

בדומה למשתנים, פונקציות בוליאניות יתחילו ב-Is.  
לדוגמה, פונקציה שבודקת האם הרובוט רואה את הכדור תקרא:

bool IsBallVisible(Mat picture);