

## 1 Названия

- 1.1. Слова в названиях типов лучше писать слитно, каждое слово с заглавной буквы. Например `Line`, `SavingAccount`
- 1.2. Слова в названиях переменных лучше писать слитно, первое слово со строчной буквы, остальные — с заглавной. Например `line`, `savingAccount`
- 1.3. Константы и значения перечислимых типов лучше писать в верхнем регистре, разделяя слова нижними подчёркиваниями. Например `MAX_ITERATIONS`, `COLOR_RED`, `PI`
- 1.4. Названия переменных следует делать осмысленными (допускаются `i`, `j`, `k` в циклах; `n`, `m` в размерах массивов и т.п.)

## 2 Структура

- 2.1. Фигурные скобки должны быть либо через пробел от оператора, либо на новой строке. Например:

```
1  if (answer == "YES")
2  {
3      parseAnswerYes();
4  }
5  else
6  {
7      parseAnswerNotYes();
8  }
9
10 if (answer == "YES") {
11     parseAnswerYes();
12 } else {
13     parseAnswerNotYes();
14 }
```

- 2.2. Структурные единицы (циклы, условия, функции) должны выделяться отступами. Рекомендуется для отступов использовать 4 пробела
- 2.3. Если фигурные скобки используются для одного ветвления `if`, то они должны использоваться и для второго.

## 3 Пробелы

- 3.1. Пробелы ставятся вокруг бинарных операторов, операторов присваивания
- 3.2. Пробелы не ставятся вокруг унарных операторов
- 3.3. Пробелы ставятся после запятой
- 3.4. Пробелы не ставятся перед запятой
- 3.5. Пробелы ставятся после `if`, `while`, `for`, `switch`
- 3.6. Пробелы не ставятся сразу же после круглой открывающей скобкой и сразу перед круглой закрывающей