1. **Quy tắc đặt tên biến (Variable Naming Conventions):**
   * Tên biến nên mô tả mục đích của biến một cách rõ ràng.
   * Sử dụng chữ thường cho tên biến và sử dụng gạch dưới (\_) để phân tách các từ, ví dụ: **my\_variable**.
   * Tránh sử dụng tên biến ngắn gọn quá như **x** hoặc **a**, trừ khi chúng là biến đếm trong vòng lặp ngắn gọn.
   * Đặt tên biến có ý nghĩa, ví dụ: **total\_score** thay vì **ts**.
2. **Quy tắc về khoảng trắng và thụ động (Whitespace and Formatting):**
   * Sử dụng khoảng trắng để làm cho mã nguồn dễ đọc hơn. Thụ động (indentation) để biểu thị cấu trúc của mã.
   * Chuẩn hoá việc sử dụng khoảng trắng, ví dụ: sử dụng tab hoặc 4 dấu cách cho mỗi cấp độ thụ động.
   * Tránh sử dụng dòng mã quá dài; nếu dòng mã vượt quá một giới hạn nhất định, hãy chia nó thành nhiều dòng hơn.
3. **Quy tắc bố trí (Layout Conventions):**
   * Đặt ngoặc mở **{** ở cuối dòng và ngoặc đóng **}** ở dòng mới.
   * Đặt một dấu cách sau các từ khóa (ví dụ: **if**, **for**, **while**) và trước dấu ngoặc mở **{**.
   * Sử dụng dấu ngoặc đơn **'** cho các ký tự và chuỗi đơn, và dấu ngoặc kép **"** cho chuỗi.
4. **Quy tắc về bình luận (Commenting Conventions):**
   * Bình luận mã của bạn để giải thích logic và mục đích của mã.
   * Sử dụng bình luận để tạo mô tả tự động cho hàm và biến quan trọng.
   * Đặt bình luận ở trên dòng mã mà bạn muốn giải thích hoặc phía bên cạnh dòng mã.
5. **Quy tắc về tên hàm (Function Naming Conventions):**
   * Đặt tên hàm theo kiểu camelCase hoặc snake\_case, ví dụ: **calculateTotalScore()** hoặc **calculate\_total\_score()**.
   * Đặt tên hàm sao cho nó mô tả được chức năng của hàm.
6. **Quy tắc về nhập/xuất dữ liệu (Input/Output Conventions):**
   * Sử dụng **printf** và **scanf** cẩn thận để định dạng đầu ra và nhập vào.
   * Kiểm tra lỗi và xử lý ngoại lệ khi nhập và xuất dữ liệu từ và vào chương trình.

**Lấy VD:**

1. Int age = 25;

Int numberOfStudents = 100;

Int temperature = 30;

1. Float weight = 50,5;

Float pi = 3,141592;

Float temperature = 99,5;

1. Char grade = “A”;

Char firstLetter = “H”;

Char symbol = “$”;