Kommentar und Variablen Konvention PocketCoach

# Kommentare

* Alle Kommentare werden auf Englisch verfasst
* Allgemein gilt: lieber einen Kommentar zu viel als zu wenig

## Header

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* HEADER IN GROßBUCHSTABEN

\* Author

\* Copyright info

\* Versionsnummer

\* evt. verwendete librarys mit Änderungen falls nötig

\* Kurze Beschreibung der Funktionalität des folgenden Codes

\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

## Funktionen

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* FUNKTIONSNAME IN GROßBUCHSTABEN

\* kurze Beschreibung der Funktion

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

## Kommentare für mehrere folgende Zeilen

| (Freie Zeile)

// Kommentar oder Beschreibung

Codeabschnitt

Codeabschnitt

Codeabschnitt

Codeabschnitt

| (Freie Zeile)

## Kommentar für eine Zeile

Code // Kommentar zur Zeile

## Ordentliches erscheinen

* In einem Abschnitt, also z.B. einer Funktion, dem Loop, dem Setup etc. werden die Kommentare, die eine Zeile beschrieben, alle auf einer Linie untereinander verfasst

SO:

int integer;                 // eine integer variable

String string;               // eine String variable

unsigned long unsignedLong;  // eine unsigned long variable

NICHT SO:

int integer; // eine integer variable

String string; // eine String variable

unsigned long unsignedLong; // eine unsigned long variable

# Variablen

* Variablennamen sind auf Englisch
* Es wird alles ausgeschrieben, außer es gibt eine allgemein bekannte Abkürzung für das entsprechende Wort, dann ist dieses ebenfalls erlaubt
* Es wird mit einem kleinen Buchstaben begonnen
* Alle folgenden Wörter beginnen mit einem Großbuchstaben
* Variablennamen werden so gewählt, dass sie möglichst eindeutig die Bedeutung der Variable beschreiben
  + Bsp.: statt *listView* wählen wir *listViewRecordHistory*
* Allgemein gilt: lieber einen eindeutigen Namen als einen kurzen Namen
* Jede Variable wird mit einem Kommentar beschrieben. Der Name könnte auch wenn es für den Programmierer eindeutig ist für Lesende nicht eindeutig sein