Samenvatting

In dit hoofdstuk komen de codeconventies van zowel C# als php aanbod

Code conventies

Gemaakt door groep 3

Inhoud

**Geen inhoudsopgavegegevens gevonden.**

# 1. PHP conventies

In dit hoofdstuk komen de PHP conventies aanbod.

## 1.1 Globale conventies

1. Code schrijven in 1 taal (Engels).
2. Het goed gebruiken van code inspringen (meerdere lijnen).
3. Het goed toepassen van pascal en camel case.
4. Code altijd beginnen met <? PHP.
5. De code altijd afsluiten met?>

## 1.2 Samenvatting conventies

1. Alle kleine commentaar worden met // aangegeven.
2. Alle grotere commentaar worden met ?/\*\*/ aangegeven.

## 1.3 Layout conventies

1. Elke nieuwe code krijgt een eigen regel.
2. Voor elke nieuwe class, statement, loops, methodes, functies enz. komt een witte regel. Dit maakt het lees vriendelijk voor de mee werkende collega’s.
3. Tussen elke div’s komen een witte regel voor.

## 1.4 Variabele conventies

1. Alle variabel beginnen met den Dollar taken: $. Dit is een globale afspraak in deze programmeertaal.
2. De schrijfwijzen is als volgt.
   1. Eest deel is camel case. Voorbeeld = $test
   2. De spaties zijn met een liggend streepje. Voorbeeld = $test\_test
   3. Alles na een spatie begint met een hoofdletter. Voorbeeld: = $test\_Test
   4. Arrays worden altijd in meervoud geschreven.

## 1.5 Methods conventies

1. De benaming is altijd lower Cased.
2. Alle methodes zijn in werkwoord wijzen gespeld.
3. Brackets komen altijd in de volgende regel te staan.
4. Alle methodes komen onder aan de code te staan.

## 1.6 Functies conventies

1. De benaming is altijd lower Cased.
2. Alle methodes zijn in werkwoord wijzen gespeld.
3. Brackets komen altijd in de volgende regel te staan.
4. Alle functies komen boven de methodes te staan.

## 1.7 Loop en If-statements

1. Alle loops en statement worden op de originele schrijf wijze van PHP.
2. Brackets Komen altijd op de volgende regel.
3. Code begint met een lege regel.
4. Voor de if statements en for loops worden kleine uitleg meegeven. Dit is niet genoodzaakt een elke taak uit voor in de programma.
5. Foreach loops worden een variabele aan gemaakt waarvan de naam in enkelvoud van de array.

## 1.8 Classes

1. Underscores gebruiken als spaties in de naam van classes.
2. Brackets altijd op een nieuwe regel
3. Eerste regel begint met een tegel.

# 2. C# conventies

In dit hoofdstuk komen de C# conventies aanbod

## 