**一：华为公司程序设计风格**   
**1. 排版**  
1.1 程序块要采用缩进风格编写, 缩进的空格数为4个。   
说明: 对于由开发工具自动生成的代码可以有不一致。   
1.2 相对独立的程序块之间、变量说明之后必须加空行。;   
1.3 循环、判断等语句中若有较长的表达式或语句, 则要进行适应的划分, 长表达式要在低优先级操作符处划分新行, 操作符放在新行之首。   
1.4 若函数或过程中的参数较长, 则要进行适当的划分。   
1.5 不允许把多个短语句写在一行中, 即一行只写一条语句。   
1.6 if、for、do、while、case、switch、default等语句自占一行, 且if、for、do、while等语句的执行语句部分无论多少都要加括号{}。   
1.7 对齐只使用空格键, 不使用TAB键。   
1.8 函数或过程的开始、结构的定义及循环、判断等语句中的代码都要采用缩进风格, case 语句下的情况处理语句也要遵从语句缩进要求。   
1.9 程序块的分界符(如C/C++ 语言的大括号‘{’ 和‘}’ )应各独占一行并且位于同一列, 同时与引用它们的语句左对齐。在函数体的开始、类的定义、结构的定义、枚举的定义以及if、for、do、while、switch、case 语句中的程序都要采用如上的缩进方式。   
1.10 在两个以上的关键字、变量、常量进行对等操作时, 它们之间的操作符之前、之后或者前后要加空格; 进行非对等操作时, 如果是关系密切的立即操作符(如->), 后不应加空格。   
说明: 采用这种松散方式编写代码的目的是使代码更加清晰。   
由于留空格所产生的清晰性是相对的, 所以, 在已经非常清晰的语句中没有必要再留空格, 如果语句已足够清晰则括号内侧(即左括号后面和右括号前面)不需要加空格, 多重括号间不必加空格, 因为在C/C++语言中括号已经是最清晰的标志了。   
在长语句中, 如果需要加的空格非常多, 那么应该保持整体清晰, 而在局部不加空格。给操作符留空格时不要连续留两个以上空格。   
**2. 注释**  
2.1 一般情况下, 源程序有效注释量必须在20％以上。   
说明: 注释的原则是有助于对程序的阅读理解, 在该加的地方都加了, 注释不宜太多也不能太少, 注释语言必须准确、易懂、简洁。   
    
2.2 说明性文件(如头文件.h 文件、.inc 文件、.def 文件、编译说明文件.cfg 等)头部应进行注释, 注释必须列出: 版权说明、版本号、生成日期、作者、内容、功能、与其它文件的关系、修改日志等, 头文件的注释中还应有函数功能简要说明。   
2.3 源文件头部应进行注释, 列出: 版权说明、版本号、生成日期、作者、模块目的/功能、主要函数及其功能、修改日志等。   
2.4 函数头部应进行注释, 列出: 函数的目的/ 功能、输入参数、输出参数、返回值、调用关系(函数、表)等   
示例: 下面这段函数的注释比较标准, 当然, 并不局限于此格式, 但上述信息建议要包含在内。   
  Function:       // 函数名称   
  Description:    // 函数功能、性能等的描述   
  Calls:          // 被本函数调用的函数清单   
  Called By:      // 调用本函数的函数清单   
  Table Accessed: // 被访问的表(此项仅对于牵扯到数据库操作的程序)   
  Table Updated:  // 被修改的表(此项仅对于牵扯到数据库操作的程序)   
  Input:          // 输入参数说明, 包括每个参数的作   
                  // 用、取值说明及参数间关系。   
  Output:         // 对输出参数的说明。   
  Return:         // 函数返回值的说明   
2.5 边写代码边注释, 修改代码同时修改相应的注释, 以保证注释与代码的一致性。不再有用的注释要删除。   
2.6 注释的内容要清楚、明了, 含义准确, 防止注释二义性。   
2.7 避免在注释中使用缩写, 特别是非常用缩写   
2.8 注释应与其描述的代码相近, 对代码的注释应放在其上方或右方(对单条语句的注释)相邻位置, 不可放在下面, 如放于上方则需与其上面的代码用空行隔开。   
2.9 对于所有有物理含义的变量、常量, 如果其命名不是充分自注释的, 在声明时都必须加以注释, 说明其物理含义。变量、常量、宏的注释应放在其上方相邻位置或右方。   
2.10 数组、结构、类、枚举等) , 如果其命名不是充分自注释的, 必须加以注释。对数据结构的注释应放在其上方相邻位置, 不可放在下面; 对结构中的每个域的注释放在此域的右方。   
2.11 全局变量要有较详细的注释, 包括对其功能、取值范围、哪些函数或过程存取它以及存取时注意事项等的说明。   
    
2.12 注释与所描述内容进行同样的缩排。   
2.13 将注释与其上面的代码用空行隔开。   
2.14 函数的头部应进行注释，列出函数的功能、目的、输入输出参数、返回值、调用关系（表、函数）等   
2.15 对变量的定义和分支语句(条件分支、循环语句等)必须编写注释。   
2.16 对于switch语句下的case语句, 如果因为特殊情况需要处理完一个case后进入下一个case处理, 必须在该case语句处理完、下一个case语句前加上明确的注释。 

**3. 标识符命名**  
3.1 标识符的命名要清晰、明了, 有明确含义, 同时使用完整的单词或大家基本可以理解的缩写, 避免使人产生误解。   
说明: 较短的单词可通过去掉“元音”形成缩写; 较长的单词可取单词的头几个字母形成缩写; 一些单词有大家公认的缩写。   
示例: 如下单词的缩写能够被大家基本认可。   
temp可缩写为 tmp;  临时   
flag可缩写为 flg;     标志   
statistic可缩写为 stat ;   统计   
increment可缩写为 inc;   增量   
message可缩写为 msg;     消息   
3.2 命名中若使用特殊约定或缩写, 则要有注释说明。   
说明: 应该在源文件的开始之处, 对文件中所使用的缩写或约定, 特别是特殊的缩写, 进行必要的注释说明。   
3.3 自己特有的命名风格, 要自始至终保持一致, 不可来回变化。   
说明: 个人的命名风格, 在符合所在项目组或产品组的命名规则的前提下, 才可使用。(即命名规则中没有规定到的地方才可有个人命名风格)。   
    
3.4 对于变量命名, 禁止取单个字符(如i、j、k… ), 建议除了要有具体含义外, 还能表明其变量类型、数据类型等, 但i、j、k 作局部循环变量是允许的。   
说明: 变量, 尤其是局部变量, 如果用单个字符表示, 很容易敲错(如i写成j), 而编译时又检查不出来, 有可能为了这个小小的错误而花费大量的查错时间。   
示例: 下面所示的局部变量名的定义方法可以借鉴。   
int liv\_Width   
其变量名解释如下:   
l      局部变量(Local)  (其它: g 全局变量(Global)…)   
i      数据类型(Interger)   
v      变量(Variable)   (其它: c 常量(Const)…)   
Width  变量含义   
这样可以防止局部变量与全局变量重名。   
3.5 命名规范必须与所使用的系统风格保持一致, 并在同一项目中统一, 比如采用UNIX的全小写加下划线的风格或大小写混排的方式, 不要使用大小写与下划线混排的方式, 用作特殊标识如标识成员变量或全局变量的m\_ 和g\_ , 其后加上大小写混排的方式是允许的

**4. 可读性**  
4.1 注意运算符的优先级，并用括号明确表达式的操作顺序，避免使用默认优先级。   
4.2 避免使用不易理解的数字, 用有意义的标识来替代。涉及物理状态或者含有物理意义的常量, 不应直接使用数字, 必须用有意义的枚举或宏来代替。

**5. 变量、结构**  
5.1 去掉没必要的公共变量。   
说明: 公共变量是增大模块间耦合的原因之一, 故应减少没必要的公共变量以降低模块间的耦合度。   
5.2 仔细定义并明确公共变量的含义、作用、取值范围及公共变量间的关系。   
说明: 在对变量声明的同时, 应对其含义、作用及取值范围进行注释说明, 同时若有必要还应说明与其它变量的关系。   
5.3 明确公共变量与操作此公共变量的函数或过程的关系, 如访问、修改及创建等。   
说明: 明确过程操作变量的关系后, 将有利于程序的进一步优化、单元测试、系统联调以及代码维护等。这种关系的说明可在注释或文档中描述。   
示例: 在源文件中, 可按如下注释形式说明。   
RELATION    System\_Init    Input\_Rec    Print\_Rec   Stat\_Score   
Student     Create         Modify       Access      Access   
Score       Create         Modify       Access      Access, Modify   
注: RELATION为操作关系; System\_Init、Input\_Rec、Print\_Rec、Stat\_Score为四个不同的函数; Student、Score为两个全局变量; Create表示创建, Modify表示修改, Access表示访问。   
其中, 函数Input\_Rec、Stat\_Score都可修改变量Score, 故此变量将引起函数间较大的耦合, 并可能增加代码测试、维护的难度。   
5.4 当向公共变量传递数据时, 要十分小心, 防止赋与不合理的值或越界等现象发生。   
说明: 对公共变量赋值时, 若有必要应进行合法性检查, 以提高代码的可靠性、稳定性。   
5.5 防止局部变量与公共变量同名。   
说明: 若使用了较好的命名规则, 那么此问题可自动消除。   
5.6 严禁使用未经初始化的变量作为右值。   
说明: 特别是在C/C++中引用未经赋值的指针, 经常会引起系统崩溃。

**6. 函数、过程**  
¹6-1 : 对所调用函数的错误返回码要仔细、全面地处理   
¹6-2 : 明确函数功能, 精确(而不是近似)地实现函数设计   
¹6-3 : 编写可重入函数时, 应注意局部变量的使用(如编写C/C++ 语言的可重入函数时, 应使用auto 即缺省态局部变量或寄存器变量)   
说明: 编写C/C++语言的可重入函数时, 不应使用static局部变量, 否则必须经过特殊处理, 才能使函数具有可重入性。   
¹6-4 : 编写可重入函数时, 若使用全局变量, 则应通过关中断、信号量(即P、V 操作)等手段对其加以保护   
说明: 若对所使用的全局变量不加以保护, 则此函数就不具有可重入性, 即当多个进程调用此函数时, 很有可能使有关全局变量变为不可知状态。   
示例: 假设Exam是int型全局变量, 函数Squre\_Exam返回Exam平方值。那么如下函数不具有可重入性。   
unsigned int example( int para )   
{   
    unsigned int temp;   
    Exam = para; // (\*\*)   
    temp = Square\_Exam( );   
    return temp;   
}   
此函数若被多个进程调用的话, 其结果可能是未知的, 因为当(\*\*)语句刚执行完后, 另外一个使用本函数的进程可能正好被激活, 那么当新激活的进程执行到此函数时, 将使Exam赋与另一个不同的para值, 所以当控制重新回到“temp = Square\_Exam( )”后, 计算出的temp很可能不是预想中的结果。此函数应如下改进。   
unsigned int example( int para )   
{   
    unsigned int temp;   
    [申请信号量操作]        // 若申请不到“信号量”, 说明另外的进程正处于   
    Exam = para;            // 给Exam赋值并计算其平方过程中(即正在使用此   
    temp = Square\_Exam( );  // 信号), 本进程必须等待其释放信号后, 才可继   
    [释放信号量操作]        // 续执行。若申请到信号, 则可继续执行, 但其   
                            // 它进程必须等待本进程释放信号量后, 才能再使   
                            // 用本信号。   
    return temp;   
}   
    
¹6-5 : 在同一项目组应明确规定对接口函数参数的合法性检查应由函数的调用者负责还是由接口函数本身负责, 缺省是由函数调用者负责   
说明: 对于模块间接口函数的参数的合法性检查这一问题, 往往有两个极端现象, 即: 要么是调用者和被调用者对参数均不作合法性检查, 结果就遗漏了合法性检查这一必要的处理过程, 造成问题隐患; 要么就是调用者和被调用者均对参数进行合法性检查, 这种情况虽不会造成问题, 但产生了冗余代码, 降低了效率。   
½6-1 : 防止将函数的参数作为工作变量   
说明: 将函数的参数作为工作变量, 有可能错误地改变参数内容, 所以很危险。对必须改变的参数, 最好先用局部变量代之, 最后再将该局部变量的内容赋给该参数。   
示例: 下函数的实现不太好。   
void sum\_data( unsigned int num, int \*data, int \*sum )   
{   
    unsigned int count;   
    \*sum = 0;   
    
    for (count = 0; count < num; count++)   
    {   
        \*sum  += data[count]; // sum成了工作变量, 不太好。   
    }   
}   
若改为如下, 则更好些。   
void sum\_data( unsigned int num, int \*data, int \*sum )   
{   
    unsigned int count ;   
    int sum\_temp;   
    sum\_temp = 0;   
    
    for (count = 0; count < num; count ++)   
    {   
        sum\_temp  += data[count];   
    }   
    
    \*sum = sum\_temp;   
}   
    
½6-2 : 函数的规模尽量限制在200 行以内   
说明: 不包括注释和空格行。   
½6-3 : 一个函数仅完成一件功能   
½6-4 : 为简单功能编写函数   
说明: 虽然为仅用一两行就可完成的功能去编函数好象没有必要, 但用函数可使功能明确化, 增加程序可读性, 亦可方便维护、测试。   
示例: 如下语句的功能不很明显。   
value = ( a > b ) ? a : b ;   
改为如下就很清晰了。   
int max (int a, int b)   
{   
    return ((a > b) ? a : b);   
}   
value = max (a, b);   
或改为如下。

value = MAX (a, b);   
½6-5 : 不要设计多用途[面面俱到](https://www.baidu.com/s?wd=%E9%9D%A2%E9%9D%A2%E4%BF%B1%E5%88%B0&tn=24004469_oem_dg&rsv_dl=gh_pl_sl_csd)的函数   
说明: 多功能集于一身的函数, 很可能使函数的理解、测试、维护等变得困难。   
½6-6 : 函数的功能应该是可以预测的, 也就是只要输入数据相同就应产生同样的输出   
说明: 带有内部“存储器”的函数的功能可能是不可预测的, 因为它的输出可能取决于内部存储器(如某标记)的状态。这样的函数既不易于理解又不利于测试和维护。在C/C++语言中, 函数的static局部变量是函数的内部存储器, 有可能使函数的功能不可预测, 然而, 当某函数的返回值为指针类型时, 则必须是STATIC的局部变量的地址作为返回值, 若为AUTO类, 则返回为错针。   
示例: 如下函数, 其返回值(即功能)是不可预测的。   
    
unsigned int integer\_sum( unsigned int base )   
{   
    unsigned int index;   
    static unsigned int sum = 0; // 注意, 是static类型的。   
                                 // 若改为auto类型, 则函数即变为可预测。   
    for (index = 1; index <= base; index++)   
    {   
        sum += index;   
    }   
    return sum;   
}   
½6-7 : 尽量不要编写依赖于其他函数内部实现的函数   
说明: 此条为函数独立性的基本要求。由于目前大部分高级语言都是结构化的, 所以通过具体语言的语法要求与编译器功能, 基本就可以防止这种情况发生。但在汇编语言中, 由于其灵活性, 很可能使函数出现这种情况。   
½6-8 : 避免设计多参数函数, 不使用的参数从接口中去掉   
说明: 目的减少函数间接口的复杂度。   
½6-9 : 非调度函数应减少或防止控制参数, 尽量只使用数据参数   
说明: 本建议目的是防止函数间的控制耦合。调度函数是指根据输入的消息类型或控制命令, 来启动相应的功能实体(即函数或过程), 而本身并不完成具体功能。控制参数是指改变函数功能行为的参数, 即函数要根据此参数来决定具体怎样工作。非调度函数的控制参数增加了函数间的控制耦合, 很可能使函数间的耦合度增大, 并使函数的功能不唯一。   
½6-10 : 检查函数所有参数输入的有效性   
½6-11 : 检查函数所有非参数输入的有效性, 如数据文件、公共变量等   
说明: 函数的输入主要有两种: 一种是参数输入; 另一种是全局变量、数据文件的输入, 即非参数输入。函数在使用输入之前, 应进行必要的检查。   
    
½6-12 : 函数名应准确描述函数的功能   
½6-13 : 使用动宾词组为执行某操作的函数命名。如果是OOP 方法, 可以只有动词(名词是对象本身)   
示例: 参照如下方式命名函数。   
void print\_record( unsigned int rec\_ind ) ;   
int  input\_record( void ) ;   
unsigned char get\_current\_color( void ) ;   
建议6-14 : 避免使用无意义或含义不清的动词为函数命名   
说明: 避免用含义不清的动词如process、handle等为函数命名, 因为这些动词并没有说明要具体做什么。   
建议6-15 : 函数的返回值要清楚、明了, 让使用者不容易忽视错误情况   
说明: 函数的每种出错返回值的意义要清晰、明了、准确, 防止使用者误用、理解错误或忽视错误返回码。   
½6-16 : 除非必要, 最好不要把与函数返回值类型不同的变量, 以编译系统默认的转换方式或强制的转换方式作为返回值返回   
½6-17 : 让函数在调用点显得易懂、容易理解   
½6-18 : 在调用函数填写参数时, 应尽量减少没有必要的默认数据类型转换或强制数据类型转换   
说明: 因为数据类型转换或多或少存在危险。   
½6-19 : 避免函数中不必要语句, 防止程序中的垃圾代码   
说明: 程序中的垃圾代码不仅占用额外的空间, 而且还常常影响程序的功能与性能, 很可能给程序的测试、维护等造成不必要的麻烦。   
½6-20 : 防止把没有关联的语句放到一个函数中   
说明: 防止函数或过程内出现随机内聚。随机内聚是指将没有关联或关联很弱的语句放到同一个函数或过程中。随机内聚给函数或过程的维护、测试及以后的升级等造成了不便, 同时也使函数或过程的功能不明确。使用随机内聚函数, 常常容易出现在一种应用场合需要改进此函数, 而另一种应用场合又不允许这种改进, 从而陷入困境。   
在编程时, 经常遇到在不同函数中使用相同的代码, 许多开发人员都愿把这些代码提出来, 并构成一个新函数。若这些代码关联较大并且是完成一个功能的, 那么这种构造是合理的, 否则这种构造将产生随机内聚的函数。   
示例: 如下函数就是一种随机内聚。   
void Init\_Var( void )   
{   
    Rect.length = 0;   
    Rect.width = 0; /\* 初始化矩形的长与宽 \*/   
    Point.x = 10;   
    Point.y = 10;   /\* 初始化“点”的坐标 \*/   
}   
矩形的长、宽与点的坐标基本没有任何关系, 故以上函数是随机内聚。   
应如下分为两个函数:   
void Init\_Rect( void )   
{   
    Rect.length = 0;   
    Rect.width = 0; /\* 初始化矩形的长与宽 \*/   
}   
    
void Init\_Point( void )   
{   
    Point.x = 10;   
    Point.y = 10;   /\* 初始化“点”的坐标 \*/   
}   
½6-21 : 如果多段代码重复做同一件事情, 那么在函数的划分上可能存在问题   
说明: 若此段代码各语句之间有实质性关联并且是完成同一件功能的, 那么可考虑把此段代码构造成一个新的函数。   
½6-22 : 功能不明确较小的函数, 特别是仅有一个上级函数调用它时, 应考虑把它合并到上级函数中, 而不必单独存在   
说明: 模块中函数划分的过多, 一般会使函数间的接口变得复杂。所以过小的函数, 特别是扇入很低的或功能不明确的函数, 不值得单独存在。   
½6-23 : 设计高扇入、合理扇出(小于7 )的函数   
说明: 扇出是指一个函数直接调用(控制)其它函数的数目, 而扇入是指有多少上级函数调用它。   
扇出过大, 表明函数过分复杂, 需要控制和协调过多的下级函数; 而扇出过小, 如总是1, 表明函数的调用层次可能过多, 这样不利程序阅读和函数结构的分析, 并且程序运行时会对系统资源如堆栈空间等造成压力。函数较合理的扇出(调度函数除外)通常是3-5。扇出太大, 一般是由于缺乏中间层次, 可适当增加中间层次的函数。扇出太小, 可把下级函数进一步分解多个函数, 或合并到上级函数中。当然分解或合并函数时, 不能改变要实现的功能, 也不能违背函数间的独立性。   
扇入越大, 表明使用此函数的上级函数越多, 这样的函数使用效率高, 但不能违背函数间的独立性而单纯地追求高扇入。公共模块中的函数及底层函数应该有较高的扇入。   
较良好的软件结构通常是顶层函数的扇出较高, 中层函数的扇出较少, 而底层函数则扇入到公共模块中。   
½6-24 : 减少函数本身或函数间的递归调用   
说明: 递归调用特别是函数间的递归调用(如A->B->C->A), 影响程序的可理解性; 递归调用一般都占用较多的系统资源(如栈空间); 递归调用对程序的测试有一定影响。故除非为某些算法或功能的实现方便, 应减少没必要的递归调用。   
½6-25 : 仔细分析模块的功能及性能需求, 并进一步细分, 同时若有必要画出有关数据流图, 据此来进行模块的函数划分与组织   
说明: 函数的划分与组织是模块的实现过程中很关键的步骤, 如何划分出合理的函数结构, 关系到模块的最终效率和可维护性、可测性等。根据模块的功能图或/及数据流图映射出函数结构是常用方法之一。   
½6-26 : 改进模块中函数的结构, 降低函数间的耦合度, 并提高函数的独立性以及代码可读性、效率和可维护性   
优化函数结构时, 要遵守以下原则:   
(1)不能影响模块功能的实现。   
(2)仔细考查模块或函数出错处理及模块的性能要求并进行完善。   
(3)通过分解或合并函数来改进软件结构。   
(4)考查函数的规模, 过大的要进行分解。   
(5)降低函数间接口的复杂度。   
(6)不同层次的函数调用要有较合理的扇入、扇出。   
(7)函数功能应可预测。   
(8)提高函数内聚。(单一功能的函数内聚最高)   
说明: 对初步划分后的函数结构应进行改进、优化, 使之更为合理。   
½6-27 : 在多任务操作系统的环境下编程, 要注意函数可重入性的构造   
说明: 可重入性是指函数可以被多个任务进程调用。在多任务操作系统中, 函数是否具有可重入性是非常重要的, 因为这是多个进程可以共用此函数的必要条件。另外, 编译器是否提供可重入函数库, 与它所服务的操作系统有关, 只有操作系统是多任务时, 编译器才有可能提供可重入函数库。如DOS下BC和MSC等就不具备可重入函数库, 因为DOS是单用户单任务操作系统。   
½6-28 : 避免使用BOOL 参数   
说明: 原因有二, 其一是BOOL参数值无意义, TURE/FALSE的含义是非常模糊的, 在调用时很难知道该参数到底传达的是什么意思; 其二是BOOL参数值不利于扩充。还有NULL也是一个无意义的单词。   
½6-29 :  对于提供了返回值的函数, 在引用时最好使用其返回值   
½6-30 : 当一个过程(函数)中对较长变量(一般是结构的成员)有较多引用时, 可以用一个意义相当的宏代替    
**7. =====[ 可测性 ]=====**¹7-1 : 在同一项目组或产品组内, 要有一套统一的为集成测试与系统联调准备的调测开关及相应打印函数, 并且要有详细的说明   
说明: 本规则是针对项目组或产品组的。   
¹7-2 : 在同一项目组或产品组内, 调测打印出的信息串的格式要有统一的形式。信息串中至少要有所在模块名(或源文件名)及行号   
说明: 统一的调测信息格式便于集成测试。   
¹7-3 : 编程的同时要为单元测试选择恰当的测试点, 并仔细构造测试代码、测试用例, 同时给出明确的注释说明。测试代码部分应作为(模块中的)一个子模块, 以方便测试代码在模块中的安装与拆卸(通过调测开关)   
说明: 为单元测试而准备。   
¹7-4 : 在进行集成测试/ 系统联调之前, 要构造好测试环境、测试项目及测试用例, 同时仔细分析并优化测试用例, 以提高测试效率   
说明: 好的测试用例应尽可能模拟出程序所遇到的边界值、各种复杂环境及一些极端情况等。   
¹7-5 : 使用断言来发现软件问题, 提高代码可测性   
说明: 断言是对某种假设条件进行检查(可理解为若条件成立则无动作, 否则应报告), 它可以快速发现并定位软件问题, 同时对系统错误进行自动报警。断言可以对在系统中隐藏很深, 用其它手段极难发现的问题进行定位, 从而缩短软件问题定位时间, 提高系统的可测性。实际应用时, 可根据具体情况灵活地设计断言。   
¹7-6 : 用断言来检查程序正常运行时不应发生但在调测时有可能发生的非法情况   
¹7-7 : 不能用断言来检查最终产品肯定会出现且必须处理的错误情况   
说明: 断言是用来处理不应该发生的错误情况的, 对于可能会发生的且必须处理的情况要写防错程序, 而不是断言。如某模块收到其它模块或链路上的消息后, 要对消息的合理性进行检查, 此过程为正常的错误检查, 不能用断言来实现。   
¹7-8 : 对较复杂的断言加上明确的注释   
说明: 为复杂的断言加注释, 可澄清断言含义并减少不必要的误用。   
¹7-9 : 用断言确认函数的参数   
¹7-10 : 用断言保证没有定义的特性或功能不被使用   
¹7-11 : 用断言对程序开发环境(OS/Compiler/Hardware )的假设进行检查   
说明: 程序运行时所需的软硬件环境及配置要求, 不能用断言来检查, 而必须由一段专门代码处理。用断言仅可对程序开发环境中的假设及所配置的某版本软硬件是否具有某种功能的假设进行检查。如某网卡是否在系统运行环境中配置了, 应由程序中正式代码来检查; 而此网卡是否具有某设想的功能, 则可由断言来检查。   
对编译器提供的功能及特性假设可用断言检查, 原因是软件最终产品(即运行代码或机器码)与编译器已没有任何直接关系, 即软件运行过程中(注意不是编译过程中)不会也不应该对编译器的功能提出任何需求。   
¹7-12 : 正式软件产品中应把断言及其它调测代码去掉(即把有关的调测开关关掉)   
说明: 加快软件运行速度。   
¹7-13 : 在软件系统中设置与取消有关测试手段, 不能对软件实现的功能等产生影响   
说明: 即有测试代码的软件和关掉测试代码的软件, 在功能行为上应一致。   
¹7-14 : 用调测开关来切换软件的DEBUG 版和正式版, 而不要同时存在正式版本和DEBUG 版本的不同源文件, 以减少维护的难度   
¹7-15 : 软件的DEBUG 版本和发行版本应该统一维护, 不允许分家, 并且要时刻注意保证两个版本在实现功能上的一致性   
½7-1 : 在编写代码之前, 应预先设计好程序调试与测试的方法和手段, 并设计好各种调测开关及相应测试代码如打印函数等   
说明: 程序的调试与测试是软件生存周期中很重要的一个阶段, 如何对软件进行较全面、高率的测试并尽可能地找出软件中的错误就成为很关键的问题。因此在编写源代码之前, 除了要有一套比较完善的测试计划外, 还应设计出一系列代码测试手段, 为单元测试、集成测试及系统联调提供方便。   
½7-2 : 调测开关应分为不同级别和类型   
说明: 调测开关的设置及分类应从以下几方面考虑: 针对模块或系统某部分代码的调测; 针对模块或系统某功能的调测; 出于某种其它目的, 如对性能、容量等的测试。这样做便于软件功能的调测, 并且便于模块的单元测试、系统联调等。   
½7-3 : 编写防错程序, 然后在处理错误之后可用断言宣布发生错误   
**8. =====[ 程序效率 ]=====**¹8-1 : 编程时要经常注意代码的效率   
8-2：在保证软件系统的正确性、可读性、稳定性及可测试性的前提下，提高代码效率   
½8-3 : 对模块中函数的划分及组织方式进行分析、优化, 改进模块中函数的组织结构, 提高程序效率   
½8-4 : 编程时, 要随时留心代码效率; 优化代码时, 要考虑周全   
½8-5 : 不应花过多的时间拼命地提高调用不很频繁的函数代码效率   
½8-6 : 要仔细地构造或直接用汇编编写调用频繁或性能要求极高的函数   
½8-7 : 在保证程序质量的前提下, 通过压缩代码量、去掉不必要代码以及减少不必要的局部和全局变量, 来提高空间效率   
½8-8 : 在多重循环中, 应将最忙的循环放在最内层   
½8-9 : 尽量减少循环嵌套层次   
½8-10 : 避免循环体内含判断语句, 应将循环语句置于判断语句的代码块之中   
8-11：尽量用乘法或其他的方法代替除法，特别是浮点运算中的除法   
½8-12 : 不要一味追求紧凑的代码   
**9 质量保证**    
¹9-1 : 在软件设计过程中构筑软件质量   
    
¹9-2 : 代码质量保证优先原则   
     (1)正确性, 指程序要实现设计要求的功能。   
     (2)稳定性、安全性, 指程序稳定、可靠、安全。   
     (3)可测试性, 指程序要具有良好的可测试性。   
     (4)规范/可读性, 指程序书写风格、命名规则等要符合规范。   
     (5)全局效率, 指软件系统的整体效率。   
     (6)局部效率, 指某个模块/子模块/函数的本身效率。   
     (7)个人表达方式/个人方便性, 指个人编程习惯。   
¹9-3 : 只引用属于自己的存贮空间   
说明: 若模块封装的较好, 那么一般不会发生非法引用他人的空间。   
¹9-4 : 防止引用已经释放的内存空间    
说明: 在实际编程过程中, 稍不留心就会出现在一个模块中释放了某个内存块(如C语言指针), 而另一模块在随后的某个时刻又使用了它。要防止这种情况发生。   
¹9-5 : 过程/ 函数中分配的内存, 在过程/ 函数退出之前要释放   
¹9-6 : 过程/ 函数中申请的(为打开文件而使用的)文件句柄, 在过程/ 函数退出之前要关闭   
说明: 分配的内存不释放以及文件句柄不关闭, 是较常见的错误, 而且稍不注意就有可能发生。这类错误往往会引起很严重后果, 且难以定位。   
¹9-7 : 防止内存操作越界   
说明: 内存操作主要是指对数组、指针、内存地址等的操作。内存操作越界是软件系统主要错误之一, 后果往往非常严重, 所以当我们进行这些操作时一定要仔细小心。   
¹9-8 : 认真处理程序所能遇到的各种出错情况   
¹9-9 : 系统运行之初, 要初始化有关变量及运行环境, 防止未经初始化的变量被引用   
¹9-10 : 系统运行之初, 要对加载到系统中的数据进行一致性检查   
说明: 使用不一致的数据, 容易使系统进入混乱状态和不可知状态。   
¹9-11 : 严禁随意更改其它模块或系统的有关设置和配置   
说明: 编程时, 不能随心所欲地更改不属于自己模块的有关设置如常量、数组的大小等。   
¹9-12 : 不能随意改变与其它模块的接口   
¹9-13 : 充分了解系统的接口之后, 再使用系统提供的功能   
¹9-14 : 编程时, 要防止差1 错误   
说明: 此类错误一般是由于把“<=”误写成“<”或“>=”误写成“>”等造成的, 由此引起的后果, 很多情况下是很严重的, 所以编程时, 一定要在这些地方小心。当编完程序后, 应对这些操作符进行彻底检查。   
¹9-15 : 要时刻注意易混淆的操作符。当编完程序后, 应从头至尾检查一遍这些操作符, 以防止拼写错误   
¹9-16 : 有可能的话, if 语句尽量加上else 分支, 对没有else 分支的语句要小心对待; switch 语句必须有default分支    
¹9-17 : Unix 下, 多线程的中的子线程退出必需采用主动退出方式, 即子线程应return 出口。   
¹9-18 : 不要滥用goto 语句。   
说明: goto语句会破坏程序的结构性, 所以除非确实需要, 最好不使用goto语句。   
½9-1 : 不使用与硬件或操作系统关系很大的语句, 而使用建议的标准语句, 以提高软件的可移植性和可重用性   
½9-2 : 除非为了满足特殊需求, 避免使用嵌入式汇编   
说明: 程序中嵌入式汇编, 一般都对可移植性有较大的影响。   
½9-3 : 精心地构造、划分子模块, 并按“ 接口” 部分及“ 内核” 部分合理地组织子模块, 以提高“ 内核” 部分的可移植性和可重用性   
½9-4 : 精心构造算法, 并对其性能、效率进行测试   
½9-5 : 对较关键的算法最好使用其它算法来确认   
½9-6 : 时刻注意表达式是否会上溢、下溢   
½9-7 : 使用变量时要注意其边界值的情况   
½9-8 : 留心程序机器码大小(如指令空间大小、数据空间大小、堆栈空间大小等)是否超出系统有关限制   
½9-9 : 为用户提供良好的接口界面, 使用户能较充分地了解系统内部运行状态及有关系统出错情况   
½9-10 : 系统应具有一定的容错能力, 对一些错误事件(如用户误操作等)能进行自动补救   
½9-11 : 对一些具有危险性的操作代码(如写硬盘、删数据等)要仔细考虑, 防止对数据、硬件等的安全构成危害, 以提高系统的安全性   
½9-12 : 使用第三方提供的软件开发工具包或控件时, 要注意以下几点:   
(1)充分了解应用接口、使用环境及使用时注意事项。   
(2)不能过分相信其正确性。   
(3)除非必要, 不要使用不熟悉的第三方工具包与控件。   
½9-13 : 资源文件(多语言版本支持), 如果资源是对语言敏感的, 应让该资源与源代码文件脱离, 具体方法有下面几种: 使用单独的资源文件、DLL 文件或其它单独的描述文件(如数据库格式)   
**10. =====[ 代码编辑、编译、审查 ]=====**¹10-1 : 打开编译器的所有告警开关对程序进行编译   
¹10-2 : 在产品软件(项目组)中, 要统一编译开关选项   
¹10-3 : 通过代码走读及审查方式对代码进行检查   
说明: 代码走读主要是对程序的编程风格如注释、命名等以及编程时易出错的内容进行检查, 可由开发人员自己或开发人员交叉的方式进行; 代码审查主要是对程序实现的功能及程序的稳定性、安全性、可靠性等进行检查及评审, 可通过自审、交叉审核或指定部门抽查等方式进行。   
¹10-4 : 测试部测试产品之前, 应对代码进行抽查及评审   
½10-1 : 编写代码时要注意随时保存, 并定期备份, 防止由于断电、硬盘损坏等原因造成代码丢失   
½10-2 : 同产品软件(项目组)内, 最好使用相同的编辑器, 并使用相同的设置选项   
说明: 同一项目组最好采用相同的智能语言编辑器, 如Muiti Editor, Visual Editor等, 并设计、使用一套缩进宏及注释宏等, 将缩进等问题交由编辑器处理。   
½10-3 : 要小心地使用编辑器提供的块拷贝功能编程   
说明: 当某段代码与另一段代码的处理功能相似时, 许多开发人员都用编辑器提供的块拷贝功能来完成这段代码的编写。由于程序功能相近, 故所使用的变量、采用的表达式等在功能及命名上可能都很相近, 所以使用块拷贝时要注意, 除了修改相应的程序外, 一定要把使用的每个变量仔细查看一遍, 以改成正确的。不应指望编译器能查出所有这种错误, 比如当使用的是全局变量时, 就有可能使某种错误隐藏下来。   
½10-4 : 合理地设计软件系统目录, 方便开发人员使用   
说明: 方便、合理的软件系统目录, 可提高工作效率。目录构造的原则是方便有关源程序的存储、查询、编译、链接等工作, 同时目录中还应具有工作目录—-所有的编译、链接等工作应在此目录中进行, 工具目录—-有关文件编辑器、文件查找等工具可存放在此目录中。   
½10-5 : 某些语句经编译后产生告警, 但如果你认为它是正确的, 那么应通过某种手段去掉告警信息   
说明: 在Borland C/C++中, 可用“#pragma  warn”来关掉或打开某些告警。   
示例

**pragma warn -rvl // 关闭告警**

int examples\_fun( void )   
{   
      // 程序, 但无return语句。   
}

**pragma warn +rvl // 打开告警**

编译函数examples\_fun时本应产生“函数应有返回值”告警, 但由于关掉了此告警信息显示, 所以编译时将不会产生此告警提示。   
½10-6 : 使用代码检查工具(如C 语言用PC-Lint )对源程序检查   
½10-7 : 使用软件工具(如 LogiSCOPE )进行代码审查   
**11. =====[ 代码测试、维护 ]=====**¹11-1 : 单元测试要求至少达到语句覆盖   
¹11-2 : 单元测试开始要跟踪每一条语句, 并观察数据流及变量的变化   
¹11-3 : 清理、整理或优化后的代码要经过审查及测试   
¹11-4 : 代码版本升级要经过严格测试   
¹11-5 : 使用工具软件对代码版本进行维护   
¹11-6 : 正式版本上软件的任何修改都应有详细的文档记录   
½11-1 : 发现错误立即修改, 并且要记录下来   
½11-2 : 关键的代码在汇编级跟踪   
½11-3 : 仔细设计并分析测试用例, 使测试用例覆盖尽可能多的情况, 以提高测试用例的效率   
½11-4 : 尽可能模拟出程序的各种出错情况, 对出错处理代码进行充分的测试   
½11-5 : 仔细测试代码处理数据、变量的边界情况   
½11-6 : 保留测试信息, 以便分析、总结经验及进行更充分的测试   
½11-7 : 不应通过“ 试” 来解决问题, 应寻找问题的根本原因   
½11-8 : 对自动消失的错误进行分析, 搞清楚错误是如何消失的   
½11-9 : 修改错误不仅要治表, 更要治本   
½11-10 : 测试时应设法使很少发生的事件经常发生   
½11-11 : 明确模块或函数处理哪些事件, 并使它们经常发生   
½11-12 :  坚持在编码阶段就对代码进行彻底的单元测试, 不要等以后的测试工作来发现   
½11-13: 去除代码运行的随机性(如去掉无用的数据、代码及尽可能防止并注意函数中的“内部寄存器”等), 让函数运行的结果可预测, 并使出现的错误可再现   
**12. =====[ 宏 ]=====**¹12-1 : 用宏定义表达式时, 要使用完备的括号   
¹12-2: 将宏所定义的多条表达式放在大括号中   
¹12-3: 使用宏时, 不允许参数发生变化   
  
**二：腾讯公司程序设计风格   
1.目的**为形成公司统一的C++编码风格，以保障公司项目代码的易维护性和编码安全性，特制定本规范“腾讯集团”是指腾讯控股有限公司、其附属公司、及为会计而综合入账的公司，包括但不限于腾讯控股有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、深圳市世纪凯旋科技有限公司、时代朝阳科技（深圳）有限公司、腾讯数码（深圳）有限公司、深圳市财付通科技有限公司。   
**3总体原则**所有使用C和C++作为开发语言的软件产品都须遵照本规范的内容进行编码。   
**4程序的版式**4.1规则：程序块要采用缩进风格编写，缩进的空格数为4个。说明：   
由开发工具自动生成的代码可能不一致，但如果开发工具可以配置，则应该统一配置缩进为4个空格   
4.2规则：缩进或者对齐只能使用空格键，不可使用TAB键。   
使用TAB键需要设置   
4.3规则：相对独立的程序块之间、变量说明之后必须加空行。说明：   
以下情况应该是用空行分开：   
1）函数之间应该用空行分开；   
2）变量声明应尽可能靠近第一次使用处，避免一次性声明一组没有马上使用的变量；   
3）用空行将代码按照逻辑片断划分；   
4）每个类声明之后应该加入空格同其他代码分开。   
4.3规则：相对独立的程序块之间、变量说明之后必须加空行。说明：   
以下情况应该是用空行分开：   
1）函数之间应该用空行分开；   
2）变量声明应尽可能靠近第一次使用处，避免一次性声明一组没有马上使用的变量；   
3）用空行将代码按照逻辑片断划分；   
4）每个类声明之后应该加入空格同其他代码分开示例：   
4.4规则：较长的语句（>80字符）要分成多行书写。说明：   
以下情况应分多行书写：   
1）长表达式要在低优先级操作符处划分新行，操作符放在新行之首，划分出的新行要进行适当的缩进，使排版整齐，语句可读。   
2）若函数或过程中的参数较长，则要进行适当的划分。   
3）循环、判断等语句中若有较长的表达式或语句，则要进行适应的划分，长表达式要在低优先级操作符处划分新行，操作符放在新行之首   
4.5规则：不允许把多个短语句写在一行中   
一行代码只做一件事情，如只定义一个变量，或只写一条语句。这样的代码容易阅读，并且方便于写注释。   
4.6规则：if、for、do、while、case、switch、default等语句自占一行，且if、for、do、while等语句的执行语句部分无论多少都要加括号{}。   
示例：   
4.7规则：代码行之内应该留有适当的空格说明：   
采用这种松散方式编写代码的目的是使代码更加清晰。代码行内应该适当的使用空   
格，具体如下：   
1）关键字之后要留空格。象const、virtual、inline、case等关键字之后至少要留一个空格，否则无法辨析关键字 象if、for、while等关键字之后应留一个空格再跟左括号‘（’，以突出关键字。     
2）函数名之后不要留空格，紧跟左括号’(’，以与关键字区别。3）‘(’向后紧跟，‘ )’、‘，’、‘;’向前紧跟，紧跟处不留空格   
4）‘,’之后要留空格， 如Function(x,y,z)。如果‘;’不是一行的结束符号，后也要留空格，   
5）值操作符、比较操作符、算术操作符、逻辑操作符、位域操作符，如“=”、“+=”“>=”、“<=”、“+”、“\*”、“%”、“&&”、“||”、“<<、“^”等二元操作符的前后应当加空格。   
6）一元操作符如“!”、“~”、“++”、“–”、“&”（地址运算符）等前后不加空格。   
7）象“［］”、“.”、“->” 这类操作符前后不加空格。   
4.8建议：程序块的分界符（如C/C++语言的大括号‘{’和‘}’）应各独占一行并且位于同一列，同时与引用它们的语句左对齐。在函数体的开始、类的定义、结构的定义、枚举的定义以及if、for、do、while、switch、case语句中的程序都要采用如上的缩进方式。   
**5注释**5.1规则：源文件头部应进行注释，列出：生成日期、作者、模块目的/功能等   
5.2规则：函数头部应进行注释，列出：函数的目的/功能、输入参数、输出参数、返回值等。示例：   
下面这段函数的注释比较标准，可以不局限于此格式，但上述信息要包含在内。   
5.3规则：注释应该和代码同时更新，不再有用的注释要删除。5.4规则：注释的内容要清楚、明了，不能有二义性。说明：错误的注释不但无益反而有害。   
5.5建议：避免在注释中使用非常用的缩写或者术语。   
5.6建议：注释的主要目的应该是解释为什么这么做，而不是正在做什么。如果从上下文不容易看出作者的目的，说明程序的可读性本身存在比较大的问题，应考虑对其重构。5.7建议：避免非必要的注释。   
5.8规则：注释的版式   
说明：注释也需要与代码一样整齐排版   
1）注释应与其描述的代码相近，对代码的注释应放在其上方或右方（对单条语句的注释）相邻位置，不可放在下面，如放于上方则需与其上面的代码用空行隔开。   
2）注释与所描述内容进行同样的缩排。   
3）将注释与其上面的代码用空行隔开。   
4）变量、常量、宏的注释应放在其上方相邻位置或右方。示例：如下例子不符合规范。   
5.9规则：对于所有有物理含义的变量、常量，如果其命名不是充分自注释的，在声明时都必须加以注释，说明其物理含义。   
5.10规则：数据结构声明(包括数组、结构、类、枚举等)，如果其命名不是充分自注释的，必须加以注释。对数据结构的注释应放在其上方相邻位置，不可放在下面；对结构中的每个域的注释可放在此域的右方。   
5.11建议：对重要变量的定义需编写注释，特别是全局变量，更应有较详细的注释，包括对其功能、取值范围、以及存取时注意事项等的说明。   
5.12建议：分支语句（条件分支、循环语句等）需编写注释。说明：   
这些语句往往是程序实现某一特定功能的关键，对于维护人员来说，良好的注释帮助更好的理解程序，有时甚至优于看设计文档。   
5.13规则：注释不宜过多，也不能太少，源程序中有效注释量控制在20％~30%之间。 说明：   
注释是对代码的“提示”，而不是文档，不可[喧宾夺主](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%96%A7%E5%AE%BE%E5%A4%BA%E4%B8%BB&tn=24004469_oem_dg&rsv_dl=gh_pl_sl_csd)，注释太多会让人眼花缭乱。   
**6.标识符命名**6.1规则：命名尽量使用英文单词，力求简单清楚，避免使用引起误解的词汇和模糊的缩写，使人产生误解。   
5.12建议：分支语句（条件分支、循环语句等）需编写注释。说明：   
这些语句往往是程序实现某一特定功能的关键，对于维护人员来说，良好的注释帮助更好的理解程序，有时甚至优于看设计文档。   
5.13规则：注释不宜过多，也不能太少，源程序中有效注释量控制在20％~30%之间。   
说明：注释是对代码的“提示”，而不是文档，不可喧宾夺主，注释太多会让人眼花缭乱   
6标识符命名   
6.1规则：命名尽量使用英文单词，力求简单清楚，避免使用引起误解的词汇和模糊的缩写，使人产生误解。   
6.2规则：命名规范必须与所使用的系统风格保持一致，并在同一项目中统一。说明   
1）如在UNIX系统，可采用全小写加下划线的风格或大小写混排的方式，但不能使用大小写与下划线混排的方式。   
2）用作特殊标识如标识成员变量或全局变量的m\_和g\_，其后加上大小写混排的方式是允许的。   
6.3建议：变量的命名可参考“匈牙利”标记法（Hungarian Notation）   
6.4规则：常量、宏和模板名采用全大写的方式，每个单词间用下划线分隔。   
6.5建议：枚举类型enum 常量应以大写字母开头或全部大写。   
6.6建议：命名中若使用了特殊约定或缩写，则要有注释说明。   
6.7规则：自己特有的命名风格，要自始至终保持一致，不可来回变化。   
6.8规则：对于变量命名，禁止取单个字符（如i、j、k…），建议除了要有具体含义外，还能表明其变量类型、数据类型等，但i、j、k作局部循环变量是允许的。   
2）避免使用看上去相似的名称，如“l”、“1”和“I”看上去非常相似。   
6.9建议：函数名以大写字母开头，采用谓-宾结构（动-名），且应反映函数执行什么操作以及返回什么内容。说明：   
函数在表达式中使用，通常用于if子句，因此它们的意图应[一目了然](https://www.baidu.com/s?wd=%E4%B8%80%E7%9B%AE%E4%BA%86%E7%84%B6&tn=24004469_oem_dg&rsv_dl=gh_pl_sl_csd) 示例：   
不好的命名：if(CheckSize(x))   
没有帮助作用，因为它没有告诉我们 CheckSize是在出错时返回true   
还是在不出错时返回true   
好的命名：if(ValidSize(x))   
则使函数的意图很明确   
6.10建议：类、结构、联合、枚举的命名须分别以C、S、U、E开头，其他部分遵从一般变量命名规范。   
**7.可读性**7.1规则：用括号明确表达式的操作顺序，避免使用默认优先级。   
7.2建议：不要编写太复杂 、多用途的复合表达式。    
7.3规则：涉及物理状态或者含有物理意义的常量，避免直接使用数字，必须用有意义的枚举或常量来代替。   
7.4规则：禁止使用难以理解，容易产生歧义的语句。   
**8.变量、结构**8.1建议：尽量少使用全局变量，尽量去掉没必要的公共变量。说明：   
公共变量是增大模块间耦合的原因之一，故应减少没必要的公共变量以降低模块间的耦合度。   
8.2规则：变量，特别是指针变量，被创建之后应当及时把它们初始化，以防止把未被初始化的变量当成右值使用。   
说明：在C/C++中引用未经赋值的指针，经常会引起系统崩溃。   
8.3建议：仔细设计结构中元素的布局与排列顺序，使结构容易理解、节省占用空间，并减少引起误用现象。说明：   
合理排列结构中元素顺序，可节省空间并增加可理解性。   
8.4建议：留心具体语言及编译器处理不同数据类型的原则及有关细节。   
8.5建议：尽量减少没有必要的数据类型默认转换与强制转换。   
8.6规则：当声明用于分布式环境或不同CPU间通信环境的数据结构时，必须考虑机器的字节顺序、使用的位域及字节对齐等问题。   
**9.函数、过程**9.1规则：调用函数要检查所有可能的返回情况,不应该的返回情况要用ASSERT来确认。   
9.2建议：编写可重入函数时，应注意局部变量的使用（如编写C/C++语言的可重入函数时，应使用auto即缺省态局部变量或寄存器变量）。说明：   
编写C/C++语言的可重入函数时，不应使用static局部变量，否则必须经过特殊处理，才能使函数具有可重入性。   
9.3建议：调用公共接口函数时，调用者有保障调用参数符合要求的义务。作为一种防御性的编程风格，被调用函数也应该对传入参数做必要的安全检查。   
9.4建议：函数的规模尽量限制在100行以内。   
说明：不包括注释和空格行。   
9.5建议：一个函数仅完成一件功能。说明：   
多功能集于一身的函数，很可能使函数的理解、测试、维护等变得困难。   
9.6建议：不能用ASSERT代替必要的安全处理代码，确保发布版的程序也能够合理地处理异常情况。   
函数的每种出错返回值的意义要清晰、明了、准确，防止使用者误用、理解错误或忽视错误返回码。   
**10.C++专用规范**10.1规则：在高警告级别下干净地编译。   
使用编译器的最高警告级别。要求干净的（没有警告的）构建（build）并理解所有的警告。通过修改代码来消除警告，而不是通过降低警告级别来消除。对于明确理解其含义，确信不会造成任何问题的警告，则可以局部关闭。   
10.2规则：确保资源为对象所占有，使用显式的RAII和智能指针。   
C++在语言层面强制的构造/析构恰好与资源获取/释放这对函数相对应，在处理需要调用成对的获取/释放函数的资源时，应将该资源封装在对象中，并在对象的析构函数中释放该资源，这样就保证了获取/释放的匹配。   
最好用智能指针来保存动态分配的资源，而不要用原始指针。   
10.3规则：主动使用const，避免使用宏。   
  
**三：个人编码模板**1 .1排版   
1-1：程序块要采用缩进风格编写，缩进的空格数为4个。   
1-2：相对独立的程序块之间、变量说明之后必须加空行。   
1-3：较长的语句（>80字符）要分成多行书写   
1-4：：不允许把多个短语句写在一行中，即一行只写一条语句。     
1-5：if、for、do、while等语句的执行语句部分无论多少行都要加括号{}。   
1-6：对齐只使用空格键，不使用TAB键。   
1-7：函数或过程的开始、结构的定义及循环、判断等语句中的代码都要采用缩进风格，case语句下的情况处理语句也要遵从语句缩进要求。   
1-8：程序块的分界符（如C/C++语言的大括号‘{’和‘}’）应各独占一行并且位于同一列   
1-9：循环、判断等语句中若有较长的表达式或语句，则要进行适应的划分，长表达式要在低优先级操作符处划分新行，操作符放在新行之首。   
1-10：在两个以上的关键字、变量、常量进行对等操作时，它们之间的操作符之 前、之后或者前后要加空格；进行非对等操作时，如果是关系密切的立即操作符 （如－>），后不应加空格。 采用这种松散方式编写代码的目的是使代码更加清晰。   
(1) 逗号、分号只在后面加空格。   
int a, b, c;     
(2)比较操作符, 赋值操作符”=”、”+=”，算术操作符”+”、”%”，逻辑操   
作符”&&”、”&”，位域操作符”<<”、”^”等双目操作符的前后加空格。   
a = b + c;   
(3)”!”、”~”、”++”、”–”、”&”（地址运算符）等单目操作符前后不加   
空格。   
*p = ‘a’;        // 内容操作”*“与内容之间   
flag = !isEmpty; // 非操作”!”与内容之间   
p = &mem;        // 地址操作”&” 与内容之间   
i++;             // “++”,”–”与内容之间    
(4)”->”、”.”前后不加空格。   
p->id = pid;     // “->”指针前后不加空格    
(5) if、for、while、switch 等与后面的括号间应加空格，使if等关   
键字更为突出、明显。   
if (a >= b && c > d)   
(6)可以用括号来明确运算顺序。   
(7).符合赋值运算符汝+=不能用空格空开。   
    
1.2 注释   
2-1：一般情况下，源程序有效注释量必须在20％以上。   
2-2：文件头部应进行注释，注释必须列出：版权说明、版本号、生成日期、作者、内容、功能、修改日志等。   
2-3：函数头部应进行注释，列出：函数的目的/功能、输入参数、输出参数、返回值、调用关系（函数、表）等。   
2-4：边写代码边注释，修改代码同时修改相应的注释，以保证注释与代码的一致性。不再有用的注释要删除。   
2-5：注释的内容要清楚、明了，含义准确，防止注释二义性。   
2-6：注释应与其描述的代码相近，对代码的注释应放在其上方或右方（对单条语句的注释）相邻位置，不可放在下面，如放于上方则需与其上面的代码用空行隔开。   
2-7：变量、常量、宏的注释应放在其上方相邻位置或右方。   
2-8：对数据结构的注释应放在其上方相邻位置，不可放在下面；对结构中的每个域的注释放在此域的右方。   
2-9：全局变量要有较详细的注释，包括对其功能、取值范围、哪些函数或过程存取它以及存取时注意事项等的说明。   
2-10：注释与所描述内容进行同样的缩排。   
2-11：避免在一行代码或表达式的中间插入注释。   
2-12：通过对函数或过程、变量、结构等正确的命名以及合理地组织代码的结构，使代码成为自注释的。   
2-13：注释格式尽量统一，注释格式用//   
2-14：将注释与其上面的代码用空行隔开   
2-15：对变量的定义和分支语句（条件分支、循环语句等）必须编写注释。   
说明：这些语句往往是程序实现某一特定功能的关键，对于维护人员来说， 良好的注释帮助更好的理解程序，有时甚至优于看设计文档。   
2-16：对于 switch 语句下的case 语句，如果因为特殊情况需要处理完一个 case 后进入下一个 case 处理，必须在该case 语句处理完、下一个 case 语句前加上明确的注释。 有效防止无故遗漏 break 语句。   
    
1.3 命名   
3-1：标识符的命名要清晰、明了，有明确含义，同时使用完整的单词或大家基本可以理解的缩写，避免使人产生误解。   
3-2：命名中若使用特殊约定或缩写，则要有注释说明。   
3-3：对于变量命名，禁止取单个字符（如i、j、k…），建议除了要有具体含义外，还能表明其变量类型、数据类型等，但i、j、k 作局部循环变量是允许的。   
3-4：不用数字或较奇怪的字符来定义标识符。   
3-5：用正确的反义词组命名具有互斥意义的变量或相反动作的函数等。   
3-6：自己特有的命名风格，要自始至终保持一致，不可来回变化。   
3-7.命名要用英文，可以出现英文、下划线、数字。   
3-8.文件命名要用小写字母，名字反映出文件的内容，缩写单词要小写，文件名要用名词不要用动词。   
3-9变量命名一律小写，缩写词汇要大写，要使用名词，可以使用“*”表示从属关系。局部循环控制变量用 i,j,n,k，指针变量用p*开头，加上名词。   
3-10.数组命名首字母要大写，其它同变量。   
3-11.函数命名单词首字母大写，形式可以是“函数名\_描述函数功能的动词”，尽量写出主谓格式。   
3-12.使用typedef定义新类型，一个单词首字母大写。   
3-13.宏命名全部大写   
     
1.4 函数、过程   
4-1：对所调用函数的错误返回码要仔细、全面地处理。   
4-2：明确函数功能，精确（而不是近似）地实现函数设计。   
4-3：函数的规模尽量限制在200行以内。   
说明：不包括注释和空格行。   
4-4：一个函数仅完成一件功能，不要设计多用途面面俱到的函数。   
说明：多功能集于一身的函数，很可能使函数的理解、测试、维护等变得困难。   
4-5：函数的功能应该是可以预测的，也就是只要输入数据相同就应产生同样的输出。   
4-6：检查函数所有参数输入的有效性。   
4-8：检查函数所有非参数输入的有效性，如数据文件、公共变量等。   
4-9：函数名应准确描述函数的功能。   
4-10：函数的返回值要清楚、明了，让使用者不容易忽视错误情况。   
4-11：让函数在调用点显得易懂、容易理解。   
4-12：在调用函数填写参数时，应尽量减少没有必要的默认数据类型转换或强制数据类型转换。   
4-13：减少函数本身或函数间的递归调用。   
4-14：改进模块中函数的结构，降低函数间的耦合度，并提高函数的独立性以及代码可读性、效率和可维护性。优化函数结构时，要遵守以下原则：   
（1）不能影响模块功能的实现。   
（2）仔细考查模块或函数出错处理及模块的性能要求并进行完善。   
（3）通过分解或合并函数来改进软件结构。   
（4）考查函数的规模，过大的要进行分解。   
（5）降低函数间接口的复杂度。   
（6）不同层次的函数调用要有较合理的扇入、扇出。   
（7）函数功能应可预测。   
4-15：避免使用BOOL参数。   
4-16：对于提供了返回值的函数，在引用时最好使用其返回值。   
1.5 宏   
5-1：用宏定义表达式时，要使用完备的括号。   
5-2：将宏所定义的多条表达式放在大括号中。