

# Code Style

ИА-031 Ламников Р.А.

February 2022

## 1 Введение

В документе содержится описание поего кодстайла

## 2 Основная часть

### Используемые языки программирования

- C/C++

### Пробелы и отступы

Операторы и операнды разделяются пробелом:

```
1 int x = ( a + b ) * c / d;
```

Так же пробелом отделяются и фигурные скобки:

```
1 if(a == 5) { return; }
```

### Оформление циклов и операторов управления

При использовании циклов или операторов управления используются отступы и переходы на новую строку, если это нужно:

```
1 while(1) {  
2     if(a == 5) {  
3         return;  
4     }  
5     a++;  
6 }
```

## Разделение функций и блоков кода

Функции и разные по смыслу блоки кода разделяются пустой строкой:

```
1 int addFirst (...) {
2     ....
3 }
4
5 int addLast (...) {
6     ...
7 }
```

## Названия функций и переменных

Названия функций и переменных должны быть логичными, не однобуквенными (названия итераторов могут состоять из одной буквы:

```
1 int c; //wrong name
2 int counter; //correct name
```

Названия функций должны быть записаны в смешанном регистре и начинаться с нижнего:

```
1 int addFirst (...) {
2     ....
3 }
4
5 int addLast (...) {
6     ...
7 }
```

Именованные константы должны быть записаны в верхнем регистре с нижним подчеркиванием в качестве разделителя:

```
1 const int MAX_SIZE = 1000;
2 const int N = 10;
```

## Файлы исходных кодов

Класс следует объявлять в заголовочном файле и определять (реализовывать) в файле исходного кода, имена файлов совпадают с именем класса:

```
1 myClass.h myClass.cpp
```

Все определения должны находиться в файлах исходного кода:

```

1 class MyClass
2 {
3 public:
4     int getValue () {return value_;} // WRONG
5     ...
6
7 private:
8     int value_;
9 }

```

Заголовочные файлы объявляют интерфейс, файлы исходного кода его реализовывают.

Не следует объявлять переменные класса как `public`. Вместо этого нужно использовать переменные с модификатором `private` и соответствующие функции доступа.

### 3 Вывод

В ходе работы я описал свой стиль написания кода в редакторе *LATEX*.

### 4 Список литературы

1. Осваиваем LaTeX за 30 минут [Электронный ресурс]  
URL: <https://habr.com/ru/company/ruvds/blog/574352/> (дата обращения 06.02.2022)
2. C++ Programming Style Guidelines [Электронный ресурс]  
URL: <https://geosoft.no/development/cppstyle.html> (дата обращения 06.02.2022)
3. Оформление исходного кода в документах LaTeX [Электронный ресурс]  
URL: <http://dkhramov.dp.ua/Comp.CyrillicInListingsTex.Ygk7599ByUk> (дата обращения 06.02.2022)