# Coding Conventions

Naam: Mark Meijer

Studentennummer: 0217294

Datum: 5 Oktober 2020

Versie: 1

In dit product wordt gebruik gemaakt van PascalCasing en camelCasing in C#. PascalCasing is van toepassing bij Methode namen, klassen en properties, terwijl camelCasing benut wordt voor variabelen en argumenten.

1. CamelCasing

public class GameManager

{

public GameGrid GameGrid { get; set; }

public void GameOver()

{

//...

}

public void GameWin()

{

//...

}

}

1. pascalCasing

public class GameManager

{

Vector2 gridSize;

public void SetX(int value)

{

gridSize.x = value;

// ...

}

public void SetY(int value)

{

gridSize.y = value;

// ...

}

}

### Begrippen

In de voorbeelden gebruik ik code uit de GameManager.

In het voorbeeld van **CamelCasing** is te zien dat alle namen beginnen met hoofdletters, dus; *Game Grid* wordt *GameGrid*, *Game Over* wordt *GameOver*.

Tegenovergesteld is de **pascalCasing**, waar alle namen beginnen met een kleine letter. Een voorbeeld hiervan is een lokale variabele *gridSize*. In voorbeeld 1 is dit een property, en begint dan met hoofdletter, maar in voorbeeld 2, **camelCasing** is dit dan een kleine letter.