

Code Style

Егоренко Н.И. ИА-031

email: kotkit555@gmail.com, github: @FrenkyFix

Февраль 2022

1 C/C++

1.1 Отступы

В начале строки отступ равен 4 пробелам. Отступ между ключевым словом и открывающей скобкой, отступ после знаков препинаний, отступ перед оператором сравнения и после него равны 1 пробелу:

```
int main() {  
    int number;  
    if (number);  
    for (int i = 0; i < 9; i++) {  
        ...;  
    }  
}
```

1.2 Библиотеки и константы

Библиотеки и константы отделены от функций пустой строкой. Сами библиотеки и константы тоже разделены пустой строкой:

```
#include <iostream>

#define MAX = 5

int main() {
    ...
}
```

1.3 Функции

В объявлении функций стоит учитывать последовательность применения этих функций, чтобы избежать ошибок.

Между функциями ставится пустая строка.

Закрывающая скобка ставится на том же уровне, что и начало функции, к которой она принадлежит:

```
void do_something(double number) {
    ...
}

void print_something(double number) {
    ...
}

void program(string *buffer) {
    ...
    do_something(number);
    ...
    print_something(number);
    ...
}
```

1.4 Циклы

Оператор и параметры цикла разделяются пробелом. Для инициализации счетчика циклов используются переменные i, j, k:

for

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    for (int j = 0; j < 3; j++) {  
        ...;  
    }  
}
```

while

```
while (i < 3) {  
    ...;  
}
```

do while

```
do {  
    ...;  
} while (i < 3);
```

1.5 switch

Перед каждым вариантом ставится отступ в 4 пробела. После ключевого слова переход на новую строку с двойным отступом вначале:

```
switch (number) {  
    case 1:  
        cout << "first" << endl;  
        break;  
    case 2:  
        cout << "second" << endl;  
        break;  
}
```

1.6 if

if и else начинаются с новых строк. Если в условии только одно действие, то оно пишется на строке с if/else.

```
if (a < b) {  
    a += 3;  
    b += 5;  
}  
if (a >= b)    return a;  
else if (b >= 12)    return b;
```

1.7 Структуры

Структуры объявляются с помощью `typedef` для удобства. Названия структур пишутся с заглавной буквы:

```
typedef struct Node {  
    ...  
} Node;
```