1. **네이밍 컨벤션**

함수명은 파스칼 케이스, 변수명은 카멜 케이스로 지정합니다.

파스칼 케이스란?

이름의 첫 글자와 띄어쓰기 후 첫번째로 맞닥뜨리는 첫번째 철자는 대문자로 기록합니다.

예 : 의도한 함수의 이름이 print awesome image일때 함수의 이름은 **P**rint**A**wesome**I**mage입니다.

카멜 케이스란?

이름의 첫 글자를 소문자로 기록하며, 띄어쓰기 후 첫번째로 맞닥뜨리는 철자는 대문자로 기록합니다.

예 : 의도한 변수의 이름이 was button pushed일때 변수의 이름은 **w**as**B**utton**P**ushed입니다.

1. **클래스 작성법**

클래스를 작성할 경우 해당 클래스의 역할을 요약해 선언 위에 주석으로 작성합니다.

클래스의 선언은 헤더에, 클래스의 구현은 cpp에 작성합니다. Getter, setter의 경우 예외적으로 헤더 파일에 구현을 작성하는 것을 허용합니다. 클래스의 내부 함수, 변수의 선언 순서는 다음규칙을 따릅니다.

Public이 먼저, protected가 다음, private가 마지막

함수의 선언이 멤버 변수의 선언에 우선합니다.

Static의 선언이 먼저, 일반 멤버 변수/함수 선언에 우선합니다.

접근지정자(public, protected, private)에 따른 우선순위가 함수/변수형태에 따른 우선순위보다 먼저 고려되어야 합니다.

함수/변수형태에 따른 우선순위가 Static 키워드의 여부보다 먼저 고려되어야 합니다.

1. 버전

빌드 플랫폼 툴 셋 : 비주얼 스튜디오 2022(v143)

C++ 언어 표준 : ISO C++20 Standard (/std:c++20)

1. **커밋**

커밋은 수시로 진행합니다. 버전관리 툴에 익숙하지 않을 경우, 과다한 크기의 파일이 업로드 되는 상황이나, 파일이 서로 충돌하게 되는 상황을 염려하여, 커밋에 대해 상당한 부담을 느낄 수 있습니다. 하지만 프로그래밍 프로젝트 협업에 있어 버전관리 툴에 익숙해지는 것은 우회할 수 없는 문제입니다. 충돌을 두려워하지 말고 항상 커밋하십시오.