Code Convention

# Namensgebung

Alle Klassen-, Enum- und Typ-Namen sind grundsätzlich nach Upper Camel Case. Variablen-, Member- und Funktions-Namen werden in Lower Camel Case geschrieben.

In verschiedenen fällen sind Präfixes zu verwenden:

|  |  |
| --- | --- |
| Enum | EnumName\_ in Upper Camel Case |
| Member-Variablen(Nur class keine struct) | m\_ |
| Statische-Variablen(Global, Lokal und Member) | s\_ |
| Pointer | p gefolgt von Upper Camel Case z.B.  const ShaderSet\* m\_pShader; |
| Array | a gefolgt von Upper Camel Case z.B.  static const int s\_aValues[ 10u ]; |

# Alignment

Alle Member, Variablen, Kommentare, Header-Implementationen und Werte(bei Array initialisierung). z.B.

class XmlReader

{

TIKI\_NONCOPYABLE\_CLASS( XmlReader );

friend void\* xmlAlloc(size\_t \_bytes, void\* pUserData);

public:

XmlReader();

~XmlReader();

void create( cstring pFileName );

void dispose();

const XmlElement\* getRoot() const { return m\_pNode; }

const XmlElement\* findNodeByName( cstring pName ) const;

const XmlElement\* findNext( const XmlElement\* pElement ) const;

private:

XmlElement\* m\_pNode;

void\* m\_pData;

};

static const *D3D11\_BLEND\_OP* s\_aBlendOperationMapping[ BlendOperation\_Count ] =

{

*D3D11\_BLEND\_OP\_ADD*, // BlendOperation\_Add

*D3D11\_BLEND\_OP\_SUBTRACT*, // BlendOperation\_Subtract

*D3D11\_BLEND\_OP\_MIN*, // BlendOperation\_Min

*D3D11\_BLEND\_OP\_MAX* // BlendOperation\_Max

};

TIKI\_COMPILETIME\_ASSERT( TIKI\_COUNT( s\_aBlendOperationMapping ) == BlendOperation\_Count );

TIKI\_COMPILETIME\_ASSERT( ColorWriteMask\_Red == *D3D11\_COLOR\_WRITE\_ENABLE\_RED* );

TIKI\_COMPILETIME\_ASSERT( ColorWriteMask\_Green == *D3D11\_COLOR\_WRITE\_ENABLE\_GREEN* );

TIKI\_COMPILETIME\_ASSERT( ColorWriteMask\_Blue == *D3D11\_COLOR\_WRITE\_ENABLE\_BLUE* );

TIKI\_COMPILETIME\_ASSERT( ColorWriteMask\_Alpha == *D3D11\_COLOR\_WRITE\_ENABLE\_ALPHA* );

# Leerzeichen und Einrücken

Nach jeder öffnenden Klammer kommt ein Leerzeichen und vor jeder schließenden Klammer kommt ein Leerzeichen.

Kammern sind: { [ ( ) ] }

z.B.

bool BlendState::create( GraphicsSystem& graphicsSystem, const BlendStateParamters& creationParamter )

{

TIKI\_DECLARE\_STACKANDZERO( *D3D11\_BLEND\_DESC*, stateDesc );

stateDesc.RenderTarget[ 0u ].*BlendEnable* = creationParamter.blendEnabled;  
}

Prinzipiell werden nach jeder geschweiften Klammer auf eingerückt. Außer wenn der Scope in der gleichen Zeile wieder geschlossen wird.

case, default, public, protected, private werden 1 weiter links eingerückt.

# Include Reihenfolge

Includes sollten in der Reihenfolge inkludiert werden:

Basis-Klasse/Zu implementierende Klasse  
Alle anderen Includes aus anderen Modulen  
Dateien die im selben Ordner liegen  
Inkludes der Standard Bibliotheken

# Kommentare

Braucht kein Mensch!