



手羽先クロニクル コーディングルール

目次

1. 命名規則
2. 条件文
3. クラス、関数
4. パスやファイルについて



● 命名規則

命名規則名	日本語名	内容
PascalCase	キャメルケース	先頭大文字、それ以降の単語区切りも大文字
camelCase	パスカルケース	先頭小文字、それ以降の区切りは大文字
snake_case	スネークケース	すべて小文字、単語区切りをアンダースコア _でつなぐ
SNAKE_CASE	不明	すべて大文字、単語区切りをアンダースコア _でつなぐ

本制作は、以下のルールに則る

クラス	キャメルケース
関数	キャメルケース
変数	パスカルケース
定数	大文字スネークケース
Bool 変数	is~, has~, can~, enable~ 等

動作やクラス、格納する情報にふさわしい名前をつける

ハンガリアン(m_hoge)禁止: メリットよりデメリットが多いことが知られている

略称禁止: 略称を使うと分からなくなる場合がある

● 条件文

- 条件文が簡潔である
- Return が簡潔である
- 意図が明確(初期化エラーチェック、null 等)
- 一行 if 禁止{}で必ずくる
- 3 項演算子は原則使わない
- Nullptr は明記する
- 長い条件文は関数化するか、bool でとる

3. クラス、関数

- 引数や関数名は、多少冗長になってもコメントを読まなくても意味が伝わるような名前にする。

- コメントをヘッダの宣言部の直前に付ける

コメントの形式は以下の通り

//クラス、関数の動作(実行、使用することでどのような効果が得られるかを書く)

//引数に指定するもの

//戻り値

//注意事項や補足的なもの(あれば)

- 値を変更しない関数や引数は、const を付ける
- cpp 内のコメントに関しては処理についての補足や、自分のメモを書くものとする

4.パス、ファイルについて

- パスやファイル名は全部半角のみにする
- フォルダのファイルを必ず分ける（エディターとエクスプローラー両方）