

Note of Naming Rules

这是一份关于命名规范的笔记

JINNA

October 2016

第 1 章

命名规范

1.1 文件命名规则

文件名全部小写，可以包含下划线。比如：naming_rule.cpp C++ 文件以.cc 结尾，头文件以.h 结尾，专门插入文本的文件以.inc 结尾。尽量让头文件的名也更加明确，定义类时文件名一般成对出现，比如 foo_bar.h 和 foo_bar.cc，对应于类 FooBar。

1.2 类命名规则

类命名每个单词首字母大写，不含下划线，以名词形式。比如：FirstHiddenLayer

1.3 变量命名规则

变量命名一律小写，单词用下划线相连，比如：int play_id;

特殊的是类成员变量，后跟下划线区别普通变量，比如：player_name_;

结构体变量和普通变量一样，比如：int num_entries;

1.4 常量命名规则

在全局或类里的常量名称前加 k: kDaysInAWeek. 且除去开头的 k 之外每个单词开头字母均大写。比如：const int kDaysInAWeek = 7;

1.5 函数命名规则

常规函数每个单词首字母大写，使用命令式语气，比如：OpenFile();

存取函数和短小的内联函数使用小写加下划线,且与访问变量相吻合,比如：sum_num_errors();

1.6 名字空间命名规则

命名空间全小写，并基于项目名称和目录结构，比如：google_awesome_project

1.7 枚举命名规则

枚举类名属于类型名，按类命名，枚举值全大写加下划线，比如：ENUM_NAME;

1.8 宏变量命名规则

如果你一定要用到宏，全大写加下划线，比如：#define PI_ROUND 3.0;