Basic Unreal Style:

USTRUCT müssen ein F… Prefix haben

UCLASS haben entweder ein U…Prefix, wenn sie von UObject erben oder ein A…Prefix, wenn sie von AActor erben. (Habe noch nicht mehr Prefixe für UCLASS gesehen.

UENUM haben das E… Prefix.

USTRUCT/UCLASS/UENUM können nie innerhalb eines Scopes erstellt werden. Sind somit immer global.

Unbekannte Klassen im Header werden entweder durch eine Forward Declaration hinzugefügt(gut wenn man mehrere Funktionen oder Variablen haben, die die Klasse verwenden. Bsp.:

class bar;

UCLASS()

class Ufoo : public UObject

{

GENERATED\_BODY()

public:

void DoStuff(bar\* foobar);

void DoMoreStuff(bar\* foobar, bar\* anotherFoobar);

}

Wenn man eine Klasse nur einmal benötigt macht man auch eine Art forward declaration, die jedoch an dem Objekt selbst erstellt wird. Bsp.:

UCLASS()

class Ufoo : public UObject

{

GENERATED\_BODY()

public:

void DoStuff(class bar\* foobar);

}

Beides ist vom Prinzip gleichwertig, der Übersicht halber wird die normale forward declaration in Bsp1. Bevorzugt, da man einfacher neue Funktionen mit der benötigten Klasse hinzufügen kann.

Hinzufügen von Headerfiles geschieht meist nur in der .cpp file. Man kann jedoch auch files in der Headerfile hinzufügen, dabei muss man nur darauf achten, dass der #include vor dem “(classname.generated.h“ ist.

Allgemeiner Style:

* m\_ Prefix für member Variablen
* Klassen und Funktionen sollen dem Inhalt entsprechen