Voy a utilizar los Mensajes, Eventos, Actor-Componente, Comandos y Estados.

Todo el código va a estar escrito en inglés. Usaré C++11.

Notación

­Guardaré todos los nombres de variables dentro de un namespace llamado: **rczEngine**

**m\_**: Variables miembro.

**s\_**: Variables Estáticos

**g\_:** Variables Globales

**i:** Entero

**f:** Flotante

**b:** Booleano

**c:** Char

**l:** Long

**sh:** Short

**str**: String

**ui:** Unsigned Int

**by:** Unsigned char

**ush**: Unsigned Short

**ul**: Unsigned Long

**p**: Apuntador a variable, va antes del tipo. E.j: piSuma sería un apuntador a un entero.

Todos los identificadores de funciones y variables seguirán este formato: PalabraPalabra(); Las palabras estarán separadas por mayúsculas y estarán juntas. Sin guiones bajos.

Los parámetros van a estar escritos en minúsculas.

Usaré comentarios de línea así. Antes o después de las líneas de código.

///Ejemplo  
Código

///Linea Comentario 1  
///Linea Comentario 2

Para separar los bloques diferentes usaré esto:

///////////////////////////////////////////////  
////////////NOMBRE DE BLOQUE////////////  
//////////////////////////////////////////////

Mis matrices serán column high.

Mis angulos serán entre 0 y 360° y 0 y 2PI.