1.メンバ変数には、先頭にm\_を付ける

2.ローカル変数は、先頭にl\_をつけるか、何もつけない

3.2D描画のクラス(タイトルやHUDなど)は、クラス名にSceneを付ける

4.変数や関数名は英語を基本とする

5.関数名の単語の先頭は大文字、ほかは小文字とする(例：SampleText())

6.定数（const,マクロ）はすべて大文字で書く

7.適当なところに改行をする

8.可能な限りコメントを書く

9.commit-pushの前にソリューションのクリーンを実行すること

10.namespase内の変数はn\_をつける