* Código com Endentação;
* Nomes de variáveis, métodos, parâmetros e eventos devem ser simples e intuitivos. Afim de que qualquer programador possa entender o que ele faz mesmo sem entrar dentro da estrutura;
* Os nomes devem seguir a seguinte diretriz (exemplo usando um nome genérico):
  + Variáveis públicas: **nomeVariavel**;
  + Variáveis privadas: **\_nomeVariavel**;
  + Variável constante: **NOME\_VARIAVEL;**
  + Método simples: **nomeMetodo()**;
  + Método com parâmetro: **nomeMetodo(int p\_nomeParametro);**
* Comentários que explique tanto o algoritmo quanto a lógica;
* Nomes compostos a primeira letra do nome subsequente deve ser em maiúsculo, conforme mostrado acima.
* Métodos são criados para executar um procedimento usar em seus nomes verbos é uma boa prática como exemplo: pular(), correr(), beberAgua();
* O nome dos arquivos que irão fazer parte do projeto devem seguir uma linha similar, afim de que o programador possa saber ao ler o nome do arquivo dentro do código saber o que esse documento faz. Alguns exemplos são:
  + Imagens: ***img*Background**;
  + Sprite: ***spr*CavaleiroCorrendo**;
  + Vídeo: ***mov*VideoIntro**;
  + Sons: Nomes que descrevem o que o som é. (alarme, chuva, motor pneumático);