Для создания качественного кода на любом языке программирования, обладающего таким свойствами, как удобочитаемость (readability) и понятность (understandability), необходимо следовать хорошо определённым стандартам и руководствам. Особенно это актуально при коллективной разработке программ.

Любой стандарт кодирования призван определить набор правил, которые способствуют разработке более единообразного кода и минимизации числа общераспространенных ошибок в нем, не ущемляя при этом права разработчика на творчество.

**Рекомендации**

1. **Рекомендуется не допускать строки кода длиной более 120 символов.** Это улучшит читаемость кода и позволит не тратить лишнее время на пролистывание ползунка до окончания строки.
2. **При написании условий и циклов рекомендуется использовать фигурные скобки, даже если тело условия/цикла состоит из одного выражения.** Это более явно обозначит тело условия/цикла и при необходимости добавления новой логики избавит от необходимости добавления скобок.
3. **При открытии ресурсов, требующих обязательного закрытия, рекомендуется использовать конструкцию try-with-resources (Java).** Это улучшит читаемость кода и избавит от необходимости добавления блока finally.
4. **При обработке коллекций, требующей несколько операций, рекомендуется использовать возможность библиотеки Stream API (Java).** Это улучшит читаемость кода и сократит кол-во строк.

**Требования**

1. **Требуется классы и интерфейсы именовать в UpperCamelCase, методы и переменные в – lowerCamelCase, и константы в – SNAKE\_CASE.** Это позволит по стилю нейминга сразу понимать тип конструкции языка.
2. **Требуется в импортах указывать конкретную сущность, не использовать \*.** Это позволит быстрее определять откуда берется та или иная сущность.
3. **Требуется давать осмысленные названия сущностям.** Название сущности должно давать о понимании о её предназначении в коде.

**Запреты**