我眼中良好的编程习惯

（以下文字仅代表个人观点）

20167951 高君彬 测控160301

1. 能用宏的尽量用宏，一个工程的宏定义最好写在一个文件里，方便修改，不要零散分散在工程里的各个文件中。
2. 编程时勤于封装，将各个功能尽可能封装成可重用性较好函数；要勤于写注释，对于封装好的函数，写一下函数的功能，入口及出口参数，会对其他使用你代码的人帮助很大
3. 单片机编程时，要善于用断言来调试bug
4. 对于一些重要的变量，最好设为私有变量，提供接口函数来修改
5. 多用构造函数进行初始化（只是觉得很帅，但是不是很清楚这样做好不好，有观点是初始化单独封装函数，这样可以反馈初始化是否成功，但也看实际情况，很多时候并没有必要）
6. C++或者php编程时，勤于使用命名空间，这样便于不同编程人员重复定义了相同名字的变量或函数或类
7. 单片机编程时，注意内存的管理，运行完不再需要的内容及时清掉
8. 多利用条件编译，提高代码的通用性
9. 复杂的算数表达式中加入括号（）即使是不必须的，亦可以使其更易读
10. 如果语句较长，可以将它写成多行，尤其是配置单片机工作模式时
11. 少用或者不用goto语句
12. 如果工程较大，可以写一个README文件
13. 注意程序的封装性，主函数太长的程序一般都不咋地
14. 函数尽量都有返回值及相关错误代码，方便后期调试
15. 尽量封装成类，多使用继承等方式，减少代码堆砌和重复
16. 习惯性将所有头文件放在一个include.h里，供其他文件包含，减少其他文件的累赘