**SailingProject**　***アプリ版コーティングルール***

作成者：橋本 航

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

/\*! @file ファイル名を記載

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

@brief ファイル概要もしくはクラス概要

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

@author 作成者名

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

// クラス名はアッパーキャメル

/\*!

@brief クラスの説明

\*/

public class ClassName{

// メンバ定数名はアッパーキャメル

// アクセス指定子は必ず記述

// 接頭にはmkを必ずつける

private const int mkPrivateConst;

private const int mkProtectedConst;

private const int mkPublicConst;

// Unityのインスペクター上で参照を設定できるようにする変数は

// 基本的に[SerializeField]をつけアクセスレベルをprivateにすること

[SerializeField]

private GameObject m\_gameObject;

//変数のコメントのつけ方

/\*!

@brief 変数の説明

\*/

　 // 接頭には必ず

// メンバ変数名はローワーキャメル

// アクセス指定子は必ず明記すること

// 通常何も書かない場合はprivateになるが、privateの場合でも必ず記述をする

// 接頭にはm\_を必ずつける

private int m\_privateData;

protected int m\_protectedData;

public int m\_publicData;

//アクセサー（プロパティ）のコメントのつけ方

/\*!

@briefアクセサー（プロパティ）の説明

@get ゲットアクセサーの説明

@set セットアクセサーの説明

\*/

// メンバ変数のアクセサー(プロパティ)はアッパーキャメル

// メンバ変数と同様指定子は必ず明記

// 接頭にはmを必ずつける

private int mPrivateAccessor{get;set;}

　 protected int mProtectedAccessor{get;set;}

public int mPublicAccessor{get;set;}

// 関数のコメントのつけ方

/\*!

@brief 関数の説明

@param[in] 引数名 その引数の説明

@param[out]

@param[int/out]

@return 返り値（戻り値）の説明

\*/

　// メンバ関数はアッパーキャメル

// メンバ変数と同様指定子は必ず明記

// 接頭にはmを必ずつける

private void mPrivateFunction(){}

protected void mProtectedFunction(){}

public void mPublicFunction(){}

}