Coding Guideline Projekt „Sisyphus“

* 1. Klassennamen

Ein Klassenname beginnt mit einem Großbuchstaben. Die einzelnen Wörter im Klassennamen beginnen ebenfalls mit einem Großbuchstaben.

Bsp.:

* TestClass
* XmlTreeBuilder
  1. Methodennamen

Ein Methodenname beginnt mit einem Großbuchstaben.

* 1. Instanzvariablen

Instanzvariaben (Membervariablen) sind schlicht Variablen, die mit einem Unterstrich „\_“ beginnen.

Bsp.:

* string \_sFilename;
* XmlTree \_xtTree;
  1. Properties

Properties lauten wie die Instanzvariablen. Es werden lediglich der Unterstrich und der Typbezeichner weggelassen.

Bsp.:

* String \_sFilename; 🡪 Property: string Filename {get{return \_sFilename;}}
  1. Static – Klassenvariablen

Static Klassenvariablen verhalten sich wie Instanzvariablen, es wird lediglich noch ein Unterstrich vorangestellt. (Wahrscheinlich nur beim Singleton – Pattern benötigt.)

Bsp.:

* static string \_\_sFilename;
  1. Zugriff auf Instanzvariablen

Beim Zugriff auf Instanzvariablen ist this nicht voranzustellen.

Bsp.:

* \_sFilename = „Test.xml“;
  1. Methodenzugriff

Beim Methodenzugriff ist this voranzustellen.

Bsp.:

* this.PrivateInit();
  1. Benennung von Steuerelementen

Die Steuerelemente sind wie folgt zu benennen:

|  |  |
| --- | --- |
| **Steuerelement** | **Suffix** |
| Textbox | txt |
| Form | From |
| Label | lbl |
| Button | but |
| Groupbox | grp |
| Listbox | lst |
| Picturebox (Canvas) | pic |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Auf sprechende Namen achten!