Coding Guideline Projekt „Sisyphus“

* Klassennamen

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

Bsp.:

* TestClass
* XmlTreeBuilder
* Methodennamen

Ein Methodenname beginnt mit einem Großbuchstaben.

* Instanzvariablen

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

Bsp.:

* string \_filename;
* XmlTree \_tree;
* Properties

Properties lauten wie die Instanzvariablen. Es werden lediglich der Unterstrich weggelassen. Diese beginnen mit einem Großbuchstaben.

Bsp.:

* String \_filename; Property: string Filename {get{return \_filename;}}

* Static – Klassenvariablen

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

Bsp.:

* static string \_\_filename;
* Zugriff auf Instanzvariablen

Beim Zugriff auf Instanzvariablen ist this nicht voranzustellen.

Bsp.:

* \_filename = „Test.xml“;
* Methoden- / Propertyzugriff

Beim Methoden- oder Propertyzugriff ist this voranzustellen.

Bsp.:

* this.PrivateInit();
* this.Filename = "Test.xml";
* Benennung von Steuerelementen

Die Steuerelemente sind wie folgt zu benennen:

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

Auf sprechende Namen achten!