**Рекомендации по написанию кода в GPSSCharts.**

При реализации нашего проекта мы используем язык программирования JavaScript, соответственно для общего удобства предоставляем ряд рекомендаций написания кода:

1. else if, а может лучше switch case?  
    Ничего плохого в использовании if, else if, else нет, но при ситуации, когда у нас меняется одна переменная, просто приятнее видеть красивый switch, чем кучу elif  
   Пример:  
    **Не стоит**:

If n = 1:  
 …  
 elif n == 2:  
 …  
 elif n == 3  
 …

**Стоит**:

Switch(n):  
 case(1):  
 …  
 break

case(2):  
 …  
 break

case(3):  
 …  
 break

1. Snake case.  
    Мы для переменных используем Snake case.  
   Пример:  
    **Неправильно**: peremennayaOdin. **Правильно**: peremennaya\_odin.
2. No spaces?  
   Придерживаемся табулатуры и нормальных отступов.
3. Не использовать числовые константы.  
   Запрещается использовать в исходных текстах числовые константы. Тем более запрещается использовать числовые константы, если они должны встречаться в различных частях программы.   
   Пример:  
    **Неправильно**: y = 3.14 \* r \* r. **Правильно**: y = math.PI \* r \* r;
4. Большие константы.  
   При объявлении констант, название переменной должно быть в верхнем регистре.
5. Понятные имена.  
   При наименовании переменных и функций, их название должно отображать суть их существования.  
   Пример:  
    **Неправильно:** perem1 = 1, a = 0  
    **Правильно:** passed**\_**count = 1, mic\_volume = 0
6. Инициализируем!  
   Необходимо инициализировать локальные переменные перед их использованием.
7. НазванияКлассовПишетсяТак.

Рекомендуется, чтобы все имена классов начинались с большой буквы, все слова в имени класса были написаны слитно, и каждое слово начиналось с большой буквы.

1. Комментарии?  
   Комментарии это полезная штука, только не забывайте сносить огромные куски кода, которые вы посчитали не нужными для работы, но оставили «для истории», но помимо удаления ненужных комментариев, не забывайте что для особо сложных функций или вычислений, иногда стоит пояснить что и где делается.
2. Ты не одинок.  
   При некоторых сомнениях в написании кода, всегда можно обратиться к другим участникам проекта.

|  |  |
| --- | --- |
| else if, а может лучше switch case? |  |
| Snake case |  |
| No spaces? Табуляция! |  |
| Не использовать числовые константы. 3.14 != math.PI |  |
| БОЛЬШИЕ\_КОНСТАНТЫ |  |
| Понятные имена |  |
| Инициализируем = True |  |
| НазванияКлассовПишетсяТак |  |
| Комментарии? |  |
| Ты не одинок, консультируйся с командой |  |