|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Pure Logic***  ***Games*** | |
|  | |  | |

Coding guidelines

Olimijada

## 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kreirao: |  | Datum: |
| ***Stefan Nestorović*** | *11.03.2018* |

Sadržaj

[Sadržaj 2](#_Toc508577073)

[Nazivi 3](#_Toc508577074)

[Opšta pravila 3](#_Toc508577075)

[Deklaracije i tvrđenja 4](#_Toc508577076)

[Naredbe 5](#_Toc508577077)

Nazivi

Koristiti **PascalCase** za:

* Nazive fajlova
* Nazive tipova i enum-ova
* Nazive funkcija i metoda
* Nazive svojstava (properties)

Koristiti **camelCase** za:

* Nazive atributa klasa
* Lokalne promenljive

Koristiti **UPPERCASE** (i donja crta između reči) za:

* Nazive konstanti
* Nazive makroa

Opšta pravila

* Koristiti tabove za uvlačenje redova.
* Izbegavati da linije imaju više od 80 karaktera jer su loše podržane od strane mnogih terminala i alatki.
* Nakon zapete koja označava neko nabrajanje (argumenti funkcije), uvek se stavlja jedan razmak.
* Karakteri koji označavaju blok komandi (npr. {}) uvek se nalaze u sopstvenom redu.

if (uslov) // Ispravno

{

...

}

* Sadržaj bloka komandi je uvek za jedan tab uvučen u odnosu na prethodni.

if (uslov)

{

i++; // Neispravno

}

* Svi binarni operatori, osim . treba da budu odvojeni razmacima od svojih operanada, radi što bolje čitljivosti.

s="Ime:"+ime+" Prezime:"+prezime; // Neispravno

s = "Ime:" + ime + " Prezime:" + prezime; // Ispravno

* Nazivi svih tipova, atributa, metoda i funkcija, promenljivih i konstanti treba da budu opisane pojmovima srpskog jezika, koji što bliže određuju čemu taj entitet služi.
* Poželjno je da iznad definicija metoda i funkcija u blokovskom komentaru piše šta, u opštem slučaju, taj metod ili funkcija radi.

Deklaracije i tvrđenja

* Dozvoljena je najviše jedna deklaracija po liniji, osim ako je u pitanju primitivni tip.

Object a, b; // Pogrešno

int a, b; // Ispravno

* U jednoj liniji koda može se nalaziti samo jedan iskaz.

i++; j++; // Pogrešno

Naredbe

* Povratna vrednost naredbe return, ne treba da bude oivičena zagradama.

return (x); // Pogrešno

* Forma za naredbe if, if-else, if else-if else:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| if (uslov)  {  ...  } | if (uslov)  {  ...  }  else  {  ...  } | if (uslov)  {  ...  }  else if (uslov)  {  ...  }  else  {  ...  } |

* Forma za naredbu for:

for (inicijalizacija; uslov; ažuriranje)

{

...

}

* Forma za naredbu while:

while (uslov)

{

...

}

* Forma za naredbe try-catch-finally:

try

{

...

} catch (Exception e)

{

...

}

finally

{

...

}

* Forma za naredbu switch:

switch (uslov)

{

case ABC:

{

...

break;

}

case DEF:

{

...

break;

}

default:

{

...

break;

}

}