Конвенции

**0 ОБЩИЕ МОМЕНТЫ**

Для разработки проекта BesMes выбраны языки C++/Python, фреймфорк Qt5 (версия 5.12), база данных MySql.

При работе с файлами кода настроить кодировку на одну из кодировок Unicode!

**1 НАИМЕНОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ В КОДЕ**

**Имена классов** начинаются с прописной буквы и записываются в верблюжьем стиле. Пример LogErrorSystem.

**Поля и функции класса** начинаются с маленькой буквы и записываются в верблюжьем стиле. Пример connectionsCounter, sendErrorMessage().

**Константы** записываются прописными буквами, слова разделяются нижними подчёркиваниями. Пример APPLICATION\_WINDOW\_SIZE.

**Переменные** называем максимально полно, допускаем сокращение только самых очевидных вещей: wnd, proc, tmp. В именах переменных используем именно английские слова.

**2 СОЗДАНИЕ КОДА**

В начале каждого файла с помощью многострочного комментария пишем имя автора файла и заголовок лицензии (лицензия, скорее всего, будет разрешительная Apache License 2.0).

Объявления классов прописываем в заголовочных файлов: никаких определений функций в заголовочных файлах. Определять в заголовочном файле можно только шаблонные функции.

Если напрашивается объединение классов в пространство имён, замечательно, делаем.

Скобки в блоках кода оформляются следующим образом:

void main()  
{

printf(“Hi”);  
}

Содержимое каждого нового блока кода должно иметь один табуляционный отступ от предыдущего уровня для удобночитаемости

**3 ДОКУМЕНТИРОВАНИЕ КОДА**

Документирование кода осуществляем на русском языке. Для кратких комментариев используем однострочные комментарии:

// Блаблабла

Многострочные комментарии оформляем следующим образом:

/\*

\* Это многострочный комментарий

\*/

Для функций, классов, полей класса прописывается документирующий комментарий. Он будет высвечиваться, когда мы будем наводить функции/классы/поля мышку:

/// Документирующий комментарий

ВАЖНО: НАСТРОИТЬ КОДИРОВКУ НА UTF-8 КАЖДОМУ, ИНАЧЕ КОММЕНТАРИИ, ЗАПИСАННЫЕ КИРИЛЛИЦЕЙ, ПРЕВРАТЯТСЯ В КВАКОЗЯБРЫ