

# Code Conventie

## Variabelen

Alle variabelen die buiten een functie staan moeten op private. Daar waar nodig is kan het op public. De variabelen die je aanmaakt moeten ook allemaal in het Engels zijn.

```
private Gravity _grav;  
private MovementPlayer _movement;  
private Vector3 _currentRotation;  
private IEnumerator _routine;
```

Alle variabelen schrijven we met camelCase. Dat houdt in dat we de variabelen beginnen met een kleine letter.

Elk nieuw woord dat eraan vast zit moet met een hoofdletter starten.

Alle variabelen die private zijn beginnen met een underscore.

```
public FPControl _control;  
public FPControl.PlayerControlsActions _inputControls;  
private MovementPlayer _movementPlayer;  
[SerializeField] private LevelRotate _levelRotate;
```

## Functies

Alle functies zijn in het Engels geschreven en begint met een hoofdletter.

Als de naam van functie uit meerdere namen bestaat gebruik je PascalCasing.

```
1 reference  
public void Walking(Vector3 position)  
{  
    var moveDirection = new Vector3(position.x, 0, position.y); //de z wor  
    transform.position += moveDirection * speed * Time.deltaTime;  
    _player.transform.rotation = Quaternion.LookRotation(moveDirection);  
}
```

## Classes

De naam van een class begint altijd met een hoofdletter.

Wanneer de class naam uit meerdere woorden bestaat dan gebruiken we PascalCasing, dus we starten met een hoofdletter en bij elk woord dat eraan vastzit moet beginnen met een hoofdletter.

```
public class MovementPlayer : MonoBehaviour
```