**Code Conventie**

**Variabelen**

* De variabelen die je aanmaakt moeten allemaal in het Engels geschreven zijn.
* Alle variabelen die geschreven worden moeten volledig worden geschreven, zodat het een betere readability geeft.
* Text

  Description automatically generatedAlle variabelen moet standaard private zijn. Op een paar uitzonderingen na als het niet anders kan, zoals wanneer je een variabelen in een ander script nodig hebt of in de inspector iets wilt aanpassen.
* Alle variabelen die private zijn beginnen met een underscore.
* Wanneer een private variabelen een [SerializeField] heeft dan begint die niet met een underscore, want zo kan je zien dat die variabelen aanpasbaar is in de inspector.
* Text

  Description automatically generatedAlle variabelen schrijven we met camelCase. Dat houd in dat alle variabelen beginnen met een kleine letter. Elk nieuw woord dat eraan vast zit moet met een hoofletter beginnen.

**Functies**

* Alle functies zijn in het Engels geschreven en beginnen met een hoofletter.
* Als de naam van een functie uit meerder woorden bestaat gebruik je PascalCasing.
* Text

  Description automatically generatedAlle functie namen zijn werkenwoorden, zodat het duidelijk is wat het doet.

**Classes**

* Alle classes zijn in het Engels geschreven.
* 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 bij elk nieuw woord dat eraan vastzit.
* Een class is altijd een ‘object’. Bijvoorbeeld een Generator, PlayerMovement, Settings, Library.