

Convention Projet Wizard Poker

Groupe 6

1 Intro

Ce document a pour but de centraliser les conventions pour le projet afin d'éviter d'éventuelle erreur et de conserver une homogénéité à travers tout le code. N'hésitez pas à rajouter des conventions mais prévenez sur le groupe si vous le faite.

2 Code review

On va utiliser du code review tout au long du projet. Un tableau est disponible sur le wiki du projet. Chaque membre du groupe faisant une nouvelle partie doit impérativement la noter dans ce tableau et au minimum deux personnes doivent relire le code et le noter dans le tableau.

3 Convention code

- Pour un *if*, toujours mettre l'expression après la condition à la ligne.
- Pour les accolades, la première à un espace d'intervalle de l'expression sur la même ligne. La deuxième sur une nouvelle ligne après le corps du blocx
- Pour l'indentation, c'est un tab de 4 espaces
- Pour les méthodes, la déclaration se fait dans la classe correspondante dans le fichier .h et la définition se fait hors de la classe dans le fichier .cpp.
- Pour le nom de tous les objets, on utilise la convention notée dans les slides du cours d'analyse et méthode.
- Pour les opérateurs, on marque un espace avant ET après l'opérateur.
- Pour les namespaces avec les bibliothèques, le seul autoriser est avec std.
- Pour les virgules, dans n'importe quelle circonstance, pas d'espace avant et un espace après la virgule.
- Pour les commentaires, si besoin de docstring pour les méthodes, on utilise /* et */. Pour les commentaires généraux, avec // et à la ligne pour un commentaire sur un bloc. Si c'est pour une expression, sur la même ligne un tab après la fin de l'expression.
- Pour les déclarations, une et une seul par ligne

- Pour la longueur des lignes, essayer au mieux de respecter 72 caractères par ligne, sinon passer à la ligne.
-further conventions....

4 Test

Cette partie est encore à discuter et à compléter. On essayera de mettre des tests dans le code dès le début.