弹幕游戏开发引擎

编程语法标准文档

1.命名法则

变量：

采用骆驼命名法，尽可能使用英文单词。混合使用大小写字母来构成变量的名字，首字母为小写，第二单词首字母大写，如userName。单词尽可能使用全拼而不是缩写，如user不要缩写成usr。

函数：

函数名使用下划线分割小写字母的方式命名：设备名\_操作名();

尽可能使用英文单词。

操作名一般采用：谓语（此时设备名作为宾语或者标明操作所属的模块，如init\_graphics）或者谓语+宾语/表语（此时设备名作为主语或者标明操作所属的模块，如image\_load）或者直接的谓语+宾语（do\_something）。

类、控件：

采用帕斯卡命名法，尽可能使用英文单词。首字母大写，如ClassA。

类成员-私有变量：

在骆驼命名法的基础上，在首字母前加下划线(\_)

2.指针

统一基础类型不使用指针，类、结构体使用指针（C＋＋，C＃依然不使用指针）。

其他标准在开发过程中继续添加……

附：常用缩写词

原词 缩写

addition add

answer  and

average avg

buffer buf或buff

check chk

control ctrl

decode dec

define def

delete del

error err

frequency freq

index idx

image img

initalize init

length len

memory mem

middle mid

message msg

multiplication mul

number num

positon pos

previous prev

receive recv

source src

stack stk

string str

temporary tmp或temp

value val