**PONG9.735496274**

**Une nouveau concept de pong**

**Rapport technique**

**Auteur : Tom Marti**

**Classe :** INF3b

**Date :** 02.12.2019

# Table des matières

Table des matières

[Table des matières 2](#_Toc26185525)

[1 Description 3](#_Toc26185526)

[2 Convention de nommage 3](#_Toc26185527)

[3 Explication 3](#_Toc26185528)

# Description

# Convention de nommage

## Variable

### Simple

Les variables ont une majuscule au début de chaque mot excepter le premier.

// Variable simple  
int myVar = 0;

### Membre

Les variables membres ont « m\_ » ajouter devant.

// Variable membre  
int m\_myVar = 0;

### Pointer

Les pointeurs on un p minuscule devant et une majuscule au début de chaque mot.

// Variable pointeur  
Ball\* pMyVar = new Ball();

### Pointer Membre

Les pointeurs membres sont un mix entre une variable pointeur et une variable membre.

// Variable pointeur membre  
Ball\* m\_pMyVar = new Ball();

### Constante

Les constantes sont tout en majuscule avec des underscore entre chaque mot.

// Variable constante  
int FRAME\_RATE = 60;

## Fonction

Comme une variable simple.

// Fonction  
int myFunc ();

## Classe

Tout les mots ont une majuscule.

// Classe  
class myClass {};

## Type énuméré

Tout en majuscule avec des underscore entre et « E\_ » devant.

// Classe  
enum E\_ENUM {  
};

# Explication