YÊU CẦU TRÌNH BÀY

* Phải tap vào khi dùng if, while, for, …
* Quy ước đặt tên biến:

- Hằng số: IN\_HOA

- Biến bình thường: thisIsVName

- Tên class: ThisIsClassName

- Biến dùng tạm: tmp\_something

* Ko đặt khoảng trắng với phép nhân, chia; dùng khoảng trắng với phép cộng, trừ, gán, &&, ||

EX:

f = var + a\*b – this.that/5;

if (a > b\*c || x == y - 5\*m)

* Các dòng lệnh liên quan đến nhau thì liền nhau, khác chức năng cách 1 dòng, có comment chức năng chung ở đầu

EX:

//-------move balloon--------

for (int i=0; i<balloonList.length; i++)

balloonList[i].move();

//-------move weapons--------

for (int i=0; i<weaponList.length; i++)

balloonList[i].move();

* Dùng 1 kiểu {}

Ex:

dùng

void function () {

dosomething;

dosomethingelse;

}

ko dùng

void function ()

{

dosomething;

dosomethingelse;

}

* Khi extend class nào thì subclass nằm cùng file với superclass
* Giữa các thành phần trong class cách 1 dòng, giữa các class cách 2 dòng

Ex:

class Balloon {

int x, y;

int speed;

Balloon() {

doSomething;

doSomething;

}

void action() {

doSomething;

}

}

class RedBalloon extends Balloon {

//blah blah

}