1. Именование Классов:

class **Upper**CamelCase // Pascal case

{

}

2. Именование переменных/данных(поле) класса

string **snake\_case\_var //** Snake case

3. Именование свойств класса:

**int** lowerCamelCase; // Camel case

4. Именование функций/методов класса:

public void **lowerCamelCase**() // Camel case

{

}

5. Расстановка блоков

if (<cond>) // Стиль Олмана

{

········<body>

}

6. Оформление арифмитических выражений:

a := b + c \* (d + e) // использование пробелов

7. Оформление комментариев:

\\ Автор, краткое описание, что возвращает.