# 명명 규칙

코드들은 다음과 같은 명명 규칙을 가집니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 종류 | 표기법 | 예시 |
| 전역 변수 | g\_ + 카멜 표기법 | g\_fooBar |
| 전역 Static 변수 | gs\_ + 카멜 표기법 | gs\_fooBar |
| 전역 함수 | 파스칼 표기법 | FooBar |
| 전역 함수 파라미터 | 카멜 표기법 | fooBar |
| 클래스 | 파스칼 표기법 | FooBar |
| 클래스 멤버 변수 | m\_ + 카멜 표기법 | m\_fooBar |
| 클래스 Static 멤버 변수 | ms\_ + 카멜 표기법 | ms\_fooBar |
| 클래스 멤버 함수 | 파스칼 표기법 | FooBar |
| 클래스 멤버 함수 파라미터 | 카멜 표기법 | fooBar |
| 네임스페이스 | 소문자 스네이크 표기법 | foo\_bar |
| 파일 | 파스칼 표기법 | FooBar |
| 전처리기 | 대문자 스네이크 표기법 | FOO\_BAR |
| 열거자 | 파스칼 표기법 | FooBar |
| 열거자 요소 | 파스칼 표기법 | FooBar |

# 서식

## 들여쓰기

코드의 들여쓰기는 BSD 코딩 스타일을 사용합니다.

|  |
| --- |
| template <typename \_ValueType>  constexpr const \_ValueType Gcd(const \_ValueType& first, const \_ValueType& second)  {  \_ValueType mod;  while (second != 0)  {  mod = first % second;  first = second;  second = mod;  }  return first;  } |

## #include의 작성 순서

#include의 작성 순서는 현재 파일을 기준으로 가장 멀리 있는 헤더부터 작성합니다. 단, 미리 컴파일된 헤더 같은 특수한 경우는 항상 상단에 작성합니다.

|  |
| --- |
| WindowsOpenGLContext.cpp |
| #include "PrecompiledHeader.pch"  #include <Windows.h>  #include <GL/glew.h>  #include <GL/wglew.h>  #include "Core/Platform/Window.h"  #include "Core/Debug/Log.h"  #include "Graphics/RHI/RHIType.h"  #include "../OpenGLContext.h" |