Полезная и расширенная программистская этика собрана по ссылке\*:

<https://tdoc.ru/c/programming/cpp/cpp-programming-rules.html>

\*является вспомогательной, а не основной литературой.

**Свод правил вежливости программиста, повышающих удобство чтения кода, составленного на языке *Visual C#***

**(для базового уровня освоения языка – консольный режим работы):**

**ТЕЗИСЫ**

**Общие:**

1. «В одной строке записывать только один оператор / одну операцию».

2. «Форматировать код в виде, отражающем вложенность операторов» (правило о сдвигах и отступах).

3. «Давать значащие имена программам, пространствам имён, классам, переменным, файлам, а также прочим группирующим и хранящим конструкциям языка».

4. «Объявлять переменные в самом начале группирующих конструкций языка: методов, классов, форм, модулей и других».

5. «Составлять код программного обеспечения в общем виде».

6. «Сопровождать код программного обеспечения комментариями (содержательными и нормативными, с точки зрения лексики)».

7. «Формировать побуждающие сообщения для пользователя при вводе информации в консоль пользователем и выводе информации в консоль программой».

8. «Не создавать методы, вложенные в метод».

9. «Не использовать оператор безусловного перехода *goto* в финальной версии программного обеспечения».

10. «Не прерывать нетипизированные (пустые) методы служебным словом *return*».

11. Завершать программу выполнением оператора ожидания нажатия клавиши на физической клавиатуре с отловом стандартного поведения клавиши (чтобы символ, закреплённый за клавишей, не пропечатывался в окне консоли).

**Частные:**

1. «Следовать единой нотации при составлении кода программного обеспечения, принятой в коллективе разработчиков».

2. «При формировании имён переменных использовать префиксы, реализующие упоминание специфики типов данных для объявленных переменных».