

2.3. Quy định phân bố mã nguồn

- Mỗi file mã nguồn chỉ chứa duy nhất một class. Tên class chính phải trùng với tên file mã nguồn. Ví dụ: Class Student sẽ được chứa trong file Student.cs.
- Với các kiểu enum, struct độc lập đơn giản ngoài class có thể được khai báo trong một file mã nguồn riêng hoặc trong file mã nguồn của class khác.
- Interface phải được khai báo trong một file mã nguồn riêng.
- Thứ tự khai báo:

Chú thích tên chương trình, tác giả, v.v

```
/// Working System Manage  
/// WSM  
/// © 2019 Bởi Sun-asterisk
```

Khởi khai báo thư viện

```
using System.Data;  
using System.Drawing;
```

Khai báo namespace

```
namespace SQLBackup
```

Khai báo các struct/enum độc lập (nếu có)

```
public enum HumanClass { A, B, C, D, E }
```

Khai báo lớp chính

```
public class Student : Human  
{  
  
}
```

2.4. Quy ước viết câu lệnh

- Mỗi câu lệnh riêng rẽ trên một dòng.

Không nên

```
private int x = 3, y = 5;  
if (a > b) a++;  
else b++;
```

Nên

```
private int x = 3;  
private int y = 5;  
if (a > b)  
    a++;  
else  
    b++;
```

- Đối với biến kiểu bool, tránh dùng phép so sánh với true hoặc false. **Không nên**

```
if (isValidFirst == true  
    && isValidSecond == true)  
    DoSomething();
```

```
if (item.IsValid() == false)  
    item.Remove();
```

Nên

```
if (isValidFirst  
    && isValidSecond)  
    DoSomething();
```

```
if (!item.IsValid())  
    item.Remove();
```

2.5. Khối mã nguồn

- Sử dụng cặp dấu { } để đánh dấu một khối mã nguồn. Mỗi dấu ngoặc nằm trên một dòng (Ngoại lệ, kiểu enum, thuộc tính gọn hoặc khởi tạo giá trị cho mảng có thể không cần).
- Trong các lệnh if, for, foreach, ... nếu chỉ có một lệnh thì có thể không cần đánh dấu khối mã nguồn. **Không nên**

```
void Swap(ref int a, ref int b)
{
    int c = a;
    a = b;
    b = c;
}
```

```
void Swap(ref int a, ref int b) {
    int c = a;
    a = b;
    b = c;
}
```

Nên

```
void Swap(ref int a, ref int b)
{
    int c = a;
    a = b;
    b = c;
}
```

2.6. Thụt đầu dòng và cách khoảng

- Viết cách vào một khoảng tab đối với các lệnh nằm trong khối lệnh { }.
- Viết cách vào một khoảng tab đối với lệnh ngay sau if, else, while, for, foreach.
- Viết cách một khoảng trắng xung quanh các toán tử 2 ngôi và 3 ngôi.
- Viết cách một khoảng trắng sau dấu “,” và “;”

2.7. Chú thích

Nên comment trên những đoạn code khó hiểu hoặc chức năng đặc biệt. Ngôn ngữ sử dụng để chú thích phải đồng bộ xuyên suốt chương trình. Chọn một trong hai ngôn ngữ: tiếng Việt Unicode có dấu hoặc tiếng Anh.

Quy định chú thích:

- Chỉ sử dụng // và /// để chú thích. Không dùng /* */.
- Có chú thích trên đầu mỗi file source code mô tả chương trình, chức năng của chương trình, tác giả, v.v...
- Khối xử lý dữ liệu: Có chú thích trên mỗi class, mỗi phương thức, mỗi thuộc tính của class mô tả chức năng, tham số, v.v...
- Khối xử lý giao diện: Có chú thích mô tả chức năng trên mỗi phương thức không phải event, hàm Main.

Các kiểu chú thích:

- Chú thích đơn giản dùng cho:
- Đoạn code phức tạp
- Mô tả trong thân hàm
- Mô tả field
- Đoạn code được người không phải tác giả sửa đổi

2.8. Ngôn ngữ sử dụng

- Luôn luôn sử dụng kiểu dữ liệu C# thay vì kiểu dữ liệu .NET.

Không nên

```
Int32 month;  
Double real;  
String name;  
UInt64 fact;
```

Nên

```
int month;  
double real;  
string name;  
ulong fact;
```