**コーディング規約**

**関数名**

単語の最初の文字は大文字始まりで、単語同士は＿で区切る。

HPやDX　等の略は、すべて大文字でも良い。

例)

Player\_Control

Init\_DX

HP\_Manager

**クラス・構造体**

クラスと構造体の型名は単語の最初だけ大文字にする。

クラスのメンバー変数はm\_をつける。

クラスのメソッドはm\_は必要ない。

例)

型ControlManager（）

型Enemy（引数、引数）

m\_hitpoint

m\_info

**enum**

enumの型名はすべて大文字にすること。

enum内の定数もすべて大文字にすること。

enum内の定数の最後には「TEX\_MAX」「SCENE\_MAX」のような定数の数を保持する

定数を作成しておく。

**その他**

ポインタには先頭にpをつける。

ダブルポインタならppをつける。

マジックナンバーは使わないようにする。

変数名でaみたいな意味不明の数値を使うことは禁止。

0で数値を割ってしまわないように、割る前に0なのかを判断する処理を入れること。