**コーディングルール**

関数名は単語ごとを大文字で、単語の間を＿(アンダーバー)で区切る。

例：Control\_Key

条件演算子は使わない

例：cnt = (cnt < 100) ? cnt + 1 : 0;

テクスチャのenumは、最後に\_TEXと付ける。

例：TITLE\_TEX

シーンのenumは、最後に\_SCENEと付ける。

例：TITLE\_SCENE

#defineやenumはすべて大文字にする。

例：#define MAP\_HEIGHT 30

関連する定数を宣言するときはenumで宣言する。

例：enum SCENE{TITLE\_SCENE, GAME\_SCENE};

Bool型の変数は短い名前にせず、意味のある名前にする。

例：bool isEnemyhit\_flag

変数名はすべて大文字を避けて、単語の最初だけにとどめる。

記号を使うのは控える。＿を使うのは大丈夫。

グローバル変数で、xやtimeみたいな短い名前はやめよう。

For文のカウンターはiとかxとかにする。

例：for(int y = 0; y < 10; y++)

l, i, jの同時使用はやめよう。

カウンターの再利用も避ける。

無限ループはwhile(1)で行う