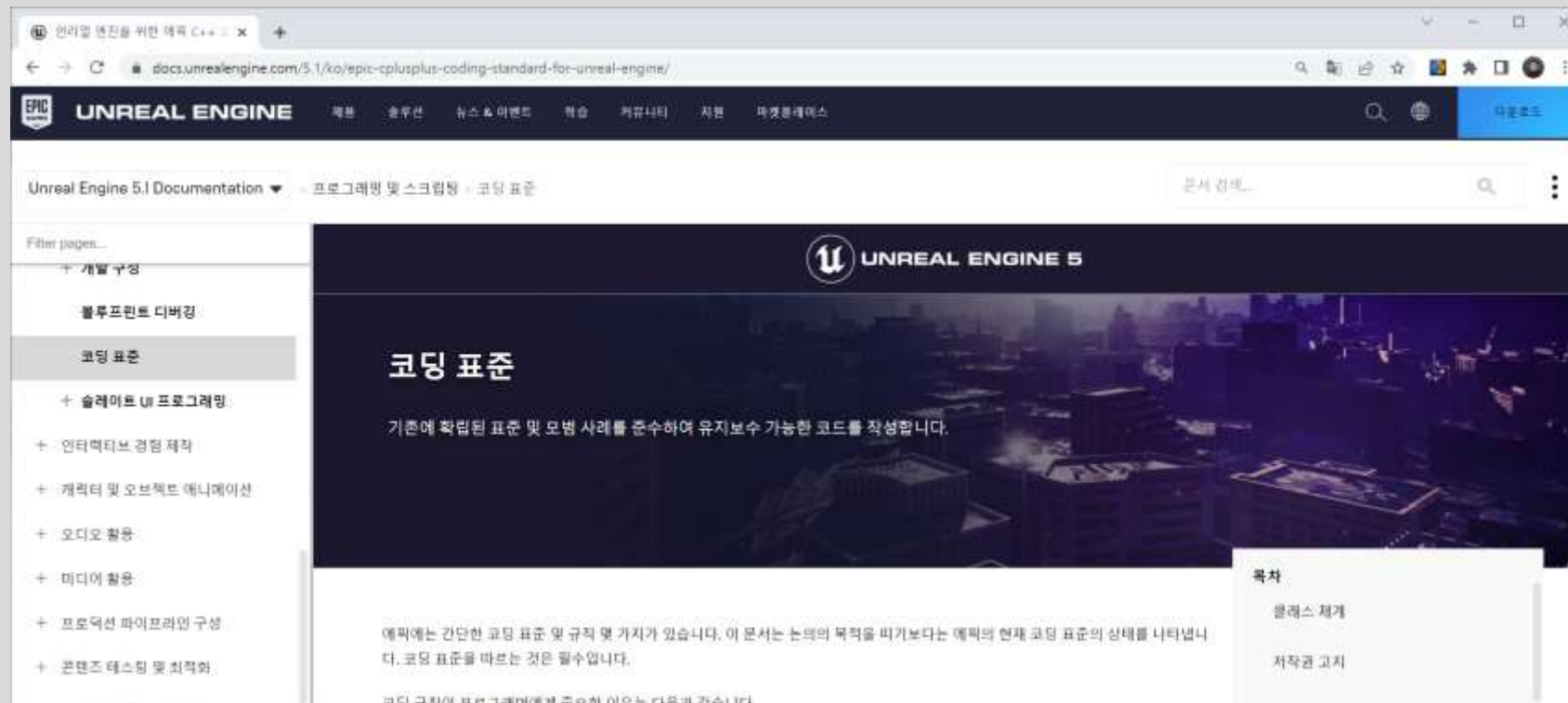


언리얼 C++ 코딩 표준

(Unreal C++ Coding Standard)

강의 내용

언리얼 C++ 코딩 표준을 살펴보기



강의 목표

- 프로그래밍을 시작하기 전에 알아두어야 할 언리얼 C++ 코딩 표준을 이해
- 언리얼 C++ 표준 코딩 표준에서 주의할 점의 확인

코딩 표준(Coding Standard)

- 프로그래밍을 작성하는데 지켜야 하는 프로그래밍 이름 규칙, 작성 방법 등을 지정한 가이드라인
- 코딩 스타일(Coding Style), 코딩 컨벤션(Coding Convention)이라고도 함

Friends do not let friends have bad style.

진정한 친구는 나쁜 (코딩)스타일을 쓰도록 내버려두지 않는다.

A team without a style guide is no team of mine

(코딩) 스타일 가이드가 없는 팀은 내 팀이 아니다.

좋은 코딩 표준

- 절대적으로 좋은 코딩 표준이란 없음.
 - 이전에 내가 사용한 코딩 표준이 항상 옳은 것은 아님.
- 중요한 것은 코딩 표준을 정하고 잘 따르는 것
 - 이미 프로젝트에 코딩 표준이 있다면 그대로 따라야 함.
- 프로젝트의 모든 코드는 한 사람이 만든 것처럼 보여져야 함.
- 좋은 소프트웨어 회사들은 자신만의 코딩 표준이 있음.

**언리얼 엔진은 자체적으로 코딩 표준을 정했기 때문에
기존 C++ 코딩 방법을 버리고 언리얼 엔진 코딩 표준을 따라야 함**

코딩 표준의 예시

- 구글 C++ 코딩 표준 : [Google C++ Style Guide](https://google.github.io/styleguide/cppguide.html)



<https://bit.ly/cppcsgoogle>

<https://google.github.io/styleguide/cppguide.html>

언리얼 C++ 코딩 표준

- 링크 : [언리얼 엔진을 위한 에픽 C++ 코딩 표준 | 언리얼 엔진 5.1 문서 \(unrealengine.com\)](https://docs.unrealengine.com/5.1/ko/epic-cplusplus-coding-standard-for-unreal-engine/)



<https://bit.ly/uecppcs>

<https://docs.unrealengine.com/5.1/ko/epic-cplusplus-coding-standard-for-unreal-engine/>

프로그래밍 언어의 다양한 명명 규칙

- 파스칼 케이싱(Pascal Casing) : 합성어의 첫 글자를 대문자를 사용해 명명
- 카멜(낙타) 케이싱(Camel Casing) : 첫 합성어는 소문자로 나머지는 대문자를 사용해 명명
- 스네이크 케이싱(Snake Casing) : 합성어 사이에 언더바(_)를 사용해 명명

UnrealEngine

unrealEngine

unreal_engine

정리

언리얼 엔진 코딩 표준

1. public 에서 private로 이어지는 클래스 체계(Organization)를 준수.
2. 명명 규칙
 1. 파스칼 케이싱(Pascal Casing)을 사용한다.
 2. 소문자를 가급적 사용하지 않고 공백 및 언더스코어(_)가 없음
 3. 모든 클래스와 구조체에는 고유한 접두사가 있음
3. 코드의 명확성
 1. 파라미터에 가급적 In과 Out 접두사를 사용해 명시
 2. const 지시자(directive)의 적극적인 활용
 3. 레퍼런스를 통한 복사 방지
 4. auto 키워드는 가급적 자제
4. Find In Files의 활용
5. 헤더 파일 및 #include 구문은 의존성을 최소화시켜 주의 깊게 다룰 것