**Разработка рекомендаций по кодированию**

Запреты:

1. Запрещается вводить информацию с консоли не в виде строки. Поскольку метод Console.ReadLine() может считать информацию только в виде строки, а в противном случае будет возвращено значение null.
2. Запрещается инициализация переменных вне бока try, поскольку этот блок инициализирует только находящиеся в нем переменные. Например, при попытке использования переменной n вне блока try, в инструкции Write(n) приведет к ошибке компилятора. (Блок try содержит защищенный код, который может вызвать исключение. Этот блок выполняется, пока не возникнет исключение или пока он не будет успешно завершен)

static void Main()

{

int n;

try

{

// Do not initialize this variable here.

n = 123;

}

catch

{

}

// Error: Use of unassigned local variable 'n'.

Console.Write(n);

}

Рекомендации:

1. Рекомендуется давать имена файлам, сходным с именами функций или классов C#, объявленных или определенных в этих файлах. Например, класс DogsSay будет объявлен в файлах dogs\_say.cpp
2. Рекомендуется помечать статические методы как static. В этом случае компилятор запретит создание экземпляров этого класса и инициализирует класс перед первым обращением к нему. Это позволит избежать использования приватного конструктора.

Требования:

1. Использование в начале кода оператора using. Например, using System.
2. Использование статических классов, вместо глобальных функций, поскольку C# их не имеет.

Чек-лист CodeReview:

* Работает ли код? Выполняет ли свои прямые обязанности?
* Есть ли закомментированный код?
* Достаточно ли легкий код для понимания?
* Все ли входные данные проверяются и кодируются?
* Все ли классы и функции прокомментированы?
* Можно ли заменить что-то в коде на библиотечные функции?