PRAVILNIK PISANJA KODA (ESTETIKA)

1. Treba da bude sto uredniji , svi znakovi jednakosti , imena , I sve sto moze treba da bude poravnato (videcete vec kako ja I igor to volimo)

Na primer:

Int I,j,k;

Double x,y;

GLfloat max;

GLFWwindow\* m\_wnd;

I = 5;

max = x > y?x:y;

m\_wind = glfwCreateWindow(….);

2. Svaka linija koja nije bas skroz ocigledna treba da se komentarise

3. Komentari treba da budu uredni I ne invazivni , negde sa strane

4.**UVEK** se zagrade {} pisu :

*Tip imeFunkcije(Tip parametar1,Tip parametar2)*

**{**

*//CODE*

**}**

**NIKADA**

*Tip imeFunkcije(Tip parametar1,Tip parametar2)***{**

*//CODE*

**}**

\*ovo vazi za sve blokove (if ,while,for,itd..)

5. Svaka funkcija osim konstruktora I destruktora treba da imaju svoj dokumentni komentar koji izgleda ovako za npr.

/\*\*

Ova funkcija radi ukratko to I to.

@param parametar1 – parametar1 predstavlja to I to

@param parametar2 – parametar2 predstavlja to I to

@return vraca to I to (u ovom slucaju zbir parametra 1 I 2)

\*/

*Tip imeFunkcije(Tip parametar1,Tip parametar2)*

*{*

*return parametar1 + parametar2;*

*}*

6.Ako neki blok(if,while,for,funkcija,itd…) ima samo jednu naredbu u sebi pise se ovako:

**If(uslov)**

**radiNesto();**

A ne ovako:

***If(uslov)***

***{***

***radiNesto();***

***}***

7.Svi atributi klase se pisu sa prefiksom **m\_** na primer u Engine klasi postoji lokalna promenjiva koja predstavlja prozor I zove se **m\_wnd.**

8. Kad god je moguce sve deklaracije promenjljivih treba staviti na pocetak bloka u kom su potrebne, na primer bolje je:

void imeFunkcije(void)

{

Int a,b,c;

GLfloat rezultat;

a = 10;

b = 5;

c = (a + b) / 2 ;

rezultat = a \* b % c;

}

Nego:

void imeFunkcije(void)

{

Int a,b;

a = 10;

b = 5;

int c = (a + b) / 2 ;

GLfloat rezultat = a \* b % c;

}