**Рекомендации оформлению кода проекта Image**

1. Поскольку проект представляет собой совокупность решений на различных языках программирования, рекомендуется изучить для каждого используемого языка:
   1. Правила именования переменных;
   2. Правила именования классов;
   3. Правила именования функций;
   4. Правила именования констант;

И придерживаться этих указаний.

1. При наличии технической возможности рекомендуется автоматизировать проверку кода на соответствие стандартам языка при помощи соответствующих утилит (например, pylint для языка Python).
2. Рекомендуется использовать знак табуляции для проставления отступа и обозначения вложенности.
3. Две строки, отличающиеся на один уровень вложенности, не должны различаться между собой более, чем двумя знаками табуляции.
4. Рекомендуется разделять код на логические части при помощи пропуска строки.
5. При этом не следует оставлять более одной пустой строки подряд (не считая строки с комментариями).
6. Рекомендуется пустой строкой отделять определение функции от тела функции.
7. Поскольку проект представляет собой совокупность решений для трех логически разделимых частей, рекомендуется каждый класс (метод, переменную), имеющий непосредственное отношение и использующийся исключительно внутри своей подсистемы, обозначать соответствующей буквой в начале:
   1. Логи сервера: буква L (пример: LClass, LMethod);
   2. Социальные сети: буква S (пример: SClass, SMethod);
   3. Поисковые системы (crawler): буква C (пример: CClass, CMethod);

Рекомендуется использовать обозначение из примеров выше для единообразия (либо любое другое, соответствующее рекомендациям именования используемого языка).

1. Рекомендуется оставлять комментарий рядом с определением функции с указанием её назначения в проекте.
2. Рекомендуется оставлять комментарии в коде по описанию алгоритма работы функций, для которых предполагается отладка.
3. Не рекомендуется оставлять комментарии чаще, чем через 5-10 строчек кода.