**프로그래밍 가이드라인**

1. **폴더 넘버링**

패키지와 Resources 폴더를 제외한 폴더에는 앞에 인덱스용 숫자를 붙인다.

ex) 01.Scenes 02.Scripts

1. **주석**

* **클래스 설명 :**

ex)

/// <summary>

/// 작성자 : 조영민

/// 최초작성일 : 2022/03/28

/// 최종수정일 : 2022/03/29

/// 설명 :

///

/// 맵 생성용 클래스

/// 순서

/// 1. CelluarAutomata로 맵 경계 타일 생성

/// 2. 나머지 빈공간은 기본 타일 도배

/// 3. 기본타일 위치중 랜덤으로 특수타일/ 맵 관련 객체 배치

/// </summary>

* **함수 설명 :**

ex)

/// <summary>

/// 내용

/// </summary>

* **함수 구분 :**

필드와 함수 사이에 공백 두줄

함수와 함수 사이에 공백 한줄

퍼블릭 함수와 프라이빗함수 사이에 공백 두줄

클래스 멤버의 정렬 순서는

변수 -> 퍼블릭 함수 -> 프라이빗 함수 순으로 한다.

퍼블릭 함수 시작 전에 퍼블릭함수/ 프라이빗 모음이라는것을 알 수 있는 주석

ex)

//============================================================== //\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* Public Methods \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* //==============================================================

//============================================================== //\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* Private Methods \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

//==============================================================

1. **작명**

Camel-Case 형태로 하며, 필드는 알파벳소문자로 시작하고, 프라이빗 멤버변수는 앞에 \_(언더바)를 붙인다. 그 외에는 모두 알파벳대문자로 시작한다.

ex) private Vector2 \_direction; , public void NiceToMeetYou(){}

1. **네임스페이스**

클래스들은 역할에따라 종류별로 네임스페이스로 묶어서 관리한다.

1. **접근제한자는 명시한다.**
2. **한 줄에 명령어는 하나만 사용한다.**
3. **동일한 의미의 문구는 다음줄에 정렬한다.**

ex) if문의 조건이 여러개일 경우 줄을 바꿈

if ( !isOK == true &&

!isNotOK == false)

1. **줄 띄우기로 공백을 만들어 주제를 나누는것은 좋지만, 되도록 그 공백은 주석으로 채워주도록 한다.**
2. **사이클 함수(Update, FixedUpdate 등) 에서 다른 클래스의 필드에 값을 쓰지 않는다.**
3. **SOLID 원칙을 준수한다.**