

# The Notorious GAME

## Padrões e Boas Práticas de Codificação

### 1. Padrão de Notação (Naming Convention)

Todo o código deve seguir um padrão consistente de nomeação. Variáveis e funções devem usar camelCase; classes devem usar PascalCase. Nomes devem ser descritivos e indicar claramente o propósito do elemento.

### 2. Comentários e Documentação

O código deve conter comentários apenas quando necessário para explicar partes complexas. Funções devem possuir um cabeçalho que descreva seu objetivo, entradas e saídas. Comentários redundantes ou óbvios devem ser evitados.

### 3. Princípio da Responsabilidade Única (SOLID – SRP)

Cada função, classe ou módulo deve ter apenas uma responsabilidade. Essa prática facilita a manutenção e reduz o acoplamento no sistema.

### 4. Organização e Estruturação do Código

O código deve ser organizado em blocos lógicos, com separação de responsabilidades e arquivos bem estruturados. Trechos duplicados devem ser evitados, priorizando a reutilização.

### 5. Tratamento de Erros e Validações

Todas as entradas devem ser validadas e erros tratados de maneira clara. O programa não deve depender do comportamento indefinido ou de erros silenciosos.

## **6. Clareza e Simplicidade (Clean Code)**

O código deve priorizar simplicidade, evitando soluções desnecessariamente complexas. Funções devem ser curtas, diretas e com um único propósito.