**命名规则**

**类的名称**

类的名称要能告诉我们，这个类是什么。因此，类的名称通常是名词。

类的名字不需要告诉我们，它从哪个类继承而来的。

有时候加个后缀是很有用的。比如类是一个代理(Agents)时，起名叫DownloadAgent更能表达真实的意图。

**方法和函数的名称**

方法和函数通常都要执行某种行为，因此，名称要能清楚的说明它做什么：CheckForErrors() 而不是ErrorCheck(),DumpDataToFile() 而不是 DataFile()。 这样也可以很容易的区别函数和数据。

函数名总以动词开头，后面跟随其它名称。这样看起来更自然些。

可以加一些必要的后缀：

Max – 表示取最大值

Cnt – 表示当前的计数值

Key – 表示键值

例如：RetryMax 表示可接收的最大数，RetryCnt表示当前接收的数量。

前缀也同样有用：

Is – 用于询问一些问题。只要看到Is开头，就知道这是一个查询。

Get – 用于获取一个值。

Set – 用于设置一个值。

例如：IsHitRetryLimit.

**含有度量单位的名称**

如果一个变量用于表示时间，重量或其它度量单位，应把度量单位添加到名称中，以便开发人员更早一步发现问题。

例如：

uint32 mTimeoutMsecs;

uint32 mMyWeightLbs;

**缩写名称不要全部大写**

²  无论是什么缩写名称，我们总以一个大写字母开头，后面跟随的字母全部用小写。

例如：

class FluidOz;            // 而不是 FluidOZ

class NetworkAbcKey;      // 而不是 NetworkABCKey

**类的命名**

²  用大写字母作为单词的分隔，每个单词的首字母大写，其它字母均小写。

²  名字的第一个字母应大写

²  不含有下划线 ('\_')

例如：

   class NameOneTwo;

   class Name;