

Coding Convention

Daniel Lagler

07. Dezember 2007

Inhaltsverzeichnis

1 Variablen	1
1.1 Allgemein	1
1.2 Groß-/Kleinschreibung	1
1.3 Suffixe	2

1 Variablen

1.1 Allgemein

Die Variablen sollten alle möglichst verständliche Namen haben. Abkürzungen sollten vermieden werden. Sie sollten nur dann verwendet werden, wenn wirklich klar ist, was damit gemeint ist und die Übersichtlichkeit dadurch verbessert wird. Abkürzungen/Benennungen sollten einheitlich sein.

1.2 Groß-/Kleinschreibung

Wenn zusammengesetzte Wörter als Variablen-Namen verwendet werden, sollten die Einzelwörter mit Großbuchstaben beginnen. (`int iTextColor; float fLightFactor;`) Die Variablen-Namen sollten nach dem Suffix auch gleich mit einem Großbuchstaben beginnen. (`bool bAccepted;`)

1.3 Suffixe

Suffix	Type	Beispiel
b	bool	bool bFlag; List<bool> bFlags;
i	int	int iIndex; List<int> iObjectIDs;
l	long	long lBigNumber;
f	float	float fAlphaAngle;
d	double	double dDistance;
c	char	char cChar;
str	string	string strFilename;
v	Vector[2,3,4]	Vector2 vTexCoord; Vector3 vVertex;
mat	Matrix	Matrix matWorld; Matrix matView;
q	Quaternion	Quaternion qOrientation;
o	else	MyClass oMyClassObject;
m_	member	string m_strFilename; Vector3 m_vPosition;
st_	static	static string st_strFilename;
stm_	static member	static string stm_strFilename;
g_	global	string g_strFilename;

2 About

Ich dachte ich schreibe einmal eine kleine Übersicht zusammen, falls ihr wissen wollt, wie die von mir verwendete Coding-Convention so in etwa aussieht. Diese Auflistung ist vermutlich unvollständig. Vielleicht hat ja jemand von euch Lust seinen Code auch nach dem Schema zu strukturieren.