

## 1. CamelCase là gì?

CamelCase (viết lạc đà) là một kiểu viết tên biến hoặc hàm trong lập trình. Quy tắc:

- Từ đầu tiên viết thường.
- Các từ sau viết hoa chữ cái đầu.
- Không có khoảng trắng hay dấu gạch dưới.

Ví dụ:

```
playerHealth  
enemyCount  
takeDamage()  
isGameOver
```

CamelCase dùng cho:

- Biến (variable): `playerScore`, `isDead`
  - Hàm (method): `attackEnemy()`, `saveGame()`
  - Tham số trong hàm: `void SetName(string playerName)`
- 

## 2. PascalCase là gì?

PascalCase là kiểu viết tương tự CamelCase nhưng chữ cái đầu tiên cũng viết hoa.

Ví dụ:

```
PlayerHealth  
EnemyAttack  
GameManager  
MainMenuController
```

PascalCase dùng cho:

- Class: `GameManager`, `PlayerController`
- Struct: `GameData`, `WeaponStats`
- Interface: `IInteractable`, `IDamageable`

- Enum: GameState, PlayerStatus
  - Tên file script: EnemyHealth.cs, BulletSpawner.cs
- 

### 3. So sánh CamelCase và PascalCase

Đặc điểm:

- CamelCase: Chữ đầu viết thường, các từ tiếp theo viết hoa. Dùng cho biến, hàm, tham số.
- PascalCase: Tất cả các từ viết hoa chữ đầu. Dùng cho class, file script, interface, enum.

Ví dụ:

- CamelCase: playerHealth, takeDamage()
  - PascalCase: PlayerHealth, TakeDamage()
- 

### 4. Quy tắc đặt tên chuẩn trong Unity (C#)

Loại - Kiểu viết - Ví dụ:

- Biến (public/private): camelCase - currentHealth
  - Hàm / method: camelCase - takeDamage()
  - Script name: PascalCase - PlayerController.cs
  - Class / Struct: PascalCase - EnemyManager
  - Interface: PascalCase với tiền tố "I" - IDamageable
  - Enum: PascalCase - GameState
  - Biến private theo chuẩn Microsoft: \_camelCase - \_healthPoint
-

## 5. Gợi ý thực hành

Hãy đoán đúng kiểu viết:

1. Một class quản lý game → GameManager (PascalCase)
  2. Một hàm kiểm tra điều kiện thắng → checkWinCondition() (CamelCase)
  3. Biến đếm số enemy còn sống → enemyCount (CamelCase)
  4. Script điều khiển nhân vật → PlayerController.cs (PascalCase)
- 

## 6. Tài nguyên khuyến nghị

- C# Coding Conventions – Microsoft Docs
  - Unity Naming Conventions – Unity Manual
  - Quan sát Unity tự tạo class khi tạo script mới để học theo
- 

## 7. Tóm tắt

Tên - CamelCase - PascalCase

- Viết thường từ đầu: Có - Không
  - Chữ đầu tiên viết hoa: Không - Có
  - Dùng cho: Biến, hàm - Class, file, enum, interface
-