Конспект выполнил студент группы ВМК-22 Александров Данил

Стили кодирования.

Общие принципы

* Читаемость кода важнее краткости. Код должен быть понятным даже спустя время.
* Следуйте единому стилю. В рамках одного проекта важно придерживаться одного стандарта (например, Google C++ Style Guide, LLVM, или собственный стиль команды).
* Используйте const, constexpr и enum class там, где это возможно.  
  const — неизменяемая переменная  
  constexpr — вычисление на этапе компиляции  
  enum class — создавать типы-перечисления с четко определенной областью видимости

Именование

* Имена переменных в стиле snake\_case (my\_variable).
* Имена классов и структур в стиле PascalCase (MyClass).
* Методы и функции в стиле camelCase (computeResult()).
* Макросы и #define—заглавными буквами (MAX\_BUFFER\_SIZE).

Форматирование кода

* Одна инструкция — одна строка. Исключение — короткие if без else.
* Фигурные скобки {} всегда используются, даже если блок из одной строки.
* Операторы if, while, for — с пробелами.
* Отступы — 4 пробела (или табы, если так принято в проекте).

Работа с функциями

* Функции должны быть короткими. Желательно ≤ 50 строк.
* Функции именуются глаголами, отражающими их действие (calculateArea(), loadData()).
* Передавайте параметры по const&, если это возможно.

Использование C++-конструкций

* Используйте auto там, где тип очевиден.
* Используйте nullptr вместо NULL.
* Используйте std::vector, а не new для массивов.
* Используйте using namespace std;.