

# С. Требования к оформлению работ

Алексей Мартынов

15 февраля 2017 г.

Версия 2.2

## Содержание

<b>1</b>	<b>Оформление исходных текстов</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Требования к дизайну</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Общие требования к работам</b>	<b>6</b>
	Список литературы	7

# 1 Оформление исходных текстов

1. Исходные тексты программы должны содержать не более одного выражения на одной строке.
2. Недопустимо писать функции в одну строку; сигнатура функции всегда должна идти на отдельной строке или нескольких, если сигнатура имеет большую длину.
3. Длина одной строки не должна превышать 120 символов в большинстве случаев и 140 символов всегда.
4. Строки не должны заканчиваться пробелами и/символами табуляции.
5. Файл должен заканчиваться символом конца строки.
6. Все имена должны быть составлены из правильных английских слов или очевидных для читающего сокращений или аббревиатур.
7. Переменные определяются максимально близко к месту использования. Они должны иметь минимально возможную область видимости.
8. Все переменные должны быть инициализированы в точке определения.
9. Все неизменяющиеся переменные должны быть отмечены квалификатором **const**.
10. Аргументы функции, переданные по ссылке и не изменяющиеся внутри функции, должны быть так же отмечены квалификатором **const**.
11. Единицей отступа являются 2 пробела.
12. Отступы должны отражать логическую структуру программы:
  - операторы, выполняемые внутри циклов, должны иметь отступ на 1 больший, чем заголовок цикла;
  - операторы, выполняемые внутри **if** и **else**, должны иметь отступ больший, чем строки с **if** и **else**;
  - Метки операторов **case** внутри **switch** должны быть выравнены на тот же отступ, что **switch**.
  - Операторы внутри **switch** должны иметь на больший 1 отступ, чем оператор **switch**.
13. Все операторы, входящие в тела циклов и условий, заключаются в фигурные скобки, даже если это один оператор.
14. Фигурные скобки должны быть расставлены единообразно. Допускаются 2 варианта:
  - (a) Открывающая фигурная скобка переносится на следующую строку и имеет тот же отступ, что и предыдущая строка, закрывающая скобка находится на отдельной строке, и ее отступ совпадает с открывающей. Операторы внутри скобок имеют дополнительный отступ. Например:

```
if (condition)
{
    c = a + b;
}
else
{
    c = a - b;
}
```

Ключевое слово **else** должно находиться на отдельной строке.

- (b) Открывающая фигурная скобка завершает строку с оператором, закрывающая скобка находится на отдельной строке, и ее отступ совпадает с отступом строки, содержащей открывающую скобку (так называемые «египетские скобки»). Операторы внутри скобок имеют дополнительный отступ. Например:

```
if (condition) {
    c = a + b;
} else {
    c = a - b;
}
```

Ключевое слово **else** должно находиться на строке вместе с закрывающей скобкой.

Открывающая фигурная скобка в реализации *всегда* переносится на другую строку:

```
1 void foo()  
2 {  
3     ...  
4 }
```

Способ расстановки фигурных скобок должен быть единообразен во всех работах.

15. Ключевые слова **if** и **else** могут быть объединены на одной строке для уменьшения отступов:

```
if (condition1) {  
    c = a + b;  
} else if (condition2) {  
    c = a - b;  
}
```

16. Имена классов должны начинаться с большой буквы. Если имя состоит из нескольких слов, они идут подряд без символов подчеркивания, каждое слово начинается с большой буквы (CapsCase). Например, **Queue** или **RoundedRectangle**. Исключением из правил могут являться функторы, имена которых могут быть в нижнем регистре. В этом случае отдельные слова в имени разделяются подчеркиваниями.
17. Имена классов должны представлять собой имена существительные с определениями и дополнениями. Исключения: имена функторов должны иметь в основе глагол, так как представляют собой действие.
18. Структуры в терминах C (без конструкторов и деструкторов, а также без методов) допустимо называть в нижнем регистре и разделять слова подчеркиваниями. В этом случае имя должно иметь суффикс «\_t».
19. Секции внутри класса должны быть упорядочены в порядке убывания интереса к ним со стороны читающего код: первой должна идти секция **public**, так как это интерфейс класса для клиентов; затем секция **protected**, поскольку она представляет собой интерфейс для наследников; завершает класс секция **private**, так как эта информация интересна только разработчику класса.
20. Внутри каждой секции информация должна быть упорядочена следующим образом:
- (a) типы;
  - (b) поля;
  - (c) конструктор по умолчанию;
  - (d) конструкторы копирования и перемещения;
  - (e) все остальные конструкторы;
  - (f) деструктор;
  - (g) перегруженные операторы;
  - (h) методы.
21. Имена функций и методов должны начинаться с маленькой буквы, дополнительные слова должны начинаться с большой буквы и идти вместе с предыдущим (camelCase), например, **draw()** или **getArea()**.
22. Имена функций должны начинаться с глаголов, так как они представляют собой действие.
23. Все методы, не меняющие объект логически, должны быть отмечены квалификатором **const**.
24. Имена полей класса должны иметь отличительный признак поля, в качестве которого следует использовать либо префикс «m\_», либо завершающий символ подчеркивания (предпочтительнее).
25. Недопустимо создавать имена, начинающиеся с подчеркиваний.
26. Имена макроопределений должны быть в верхнем регистре.

27. Перенос длинных операторов на другую строку должен выполняться следующим образом:

- в начале следующей строки должен находиться перенесенный оператор (за исключением запятой);
- отступ должен быть больше на 2 единицы отступа;
- в случае переноса внутри сложного выражения с круглыми скобками, отступ должен отражать вложенность скобок, каждый уровень вложения добавляет 1 отступ на следующий строке.

Пример переноса (ширина строки не соблюдена):

```
if (condition) {  
    a = a + b  
        * (c  
            + d / e);  
}
```

28. Внутри выражений круглые скобки должны применяться для исключения неоднозначностей. За исключением очевидных из школьной арифметики приоритетов, все выражения оформляются так, чтобы при чтении не требовалось знать таблицу приоритетов операторов.

29. Не допускается использование конструкций **using namespace** на верхнем уровне в заголовочных файлах.

30. Заголовочные файлы должны содержать header guards (разд. 5.2.3) независимо от наличия поддержки какого-либо другого механизма предотвращения повторного включения, так как все эти механизмы нестандартны и непереносимы.

31. Порядок включения заголовочных файлов важен:

- (a) внутри файла реализации первым включается соответствующий ему заголовок;
- (b) стандартные заголовки;
- (c) заголовки использованных библиотек;
- (d) свои заголовки.

32. Зависимости от заголовков должны быть минимизированы. Не допускается включение заголовков с реализациями, если достаточно объявлений (см. разд. 13.3.2).

33. В файлах реализации все функции должны иметь полные имена, в которых пространства имен и имена классов отделены от имени функции при помощи `::`. Например, для функции в пространстве имен `lab::detail` с именем `foo()` реализация должна выглядеть так:

```
void lab::detail::foo()  
{  
    ...  
}
```

Общий признак хорошего кода: его можно прочитать по телефону и он будет понятен на той стороне. Наиболее простым способом следовать этим правилам будет настроить редактор так, чтобы он выполнял такое форматирование автоматически.

## 2 Требования к дизайну

Общий дизайн выполненной работы должен удовлетворять следующим требованиям, в порядке убывания приоритета:

1. Использовать средства автоматического управления ресурсами (гл. 11).
2. Удовлетворять как минимум базовой гарантии безопасности исключений, предпочтительно удовлетворять строгой гарантии (разд. 12.3.1).

3. Каждый написанный класс должен перегружать все операторы, имеющие смысл для него. Например, класс матрицы должен перегружать операторы сравнения на равенство и неравенство, сложения, вычитания и умножения. Отношение матриц (больше или меньше) для матриц не могут быть однозначно определены и, соответственно, не могут определяться в виде перегруженных операторов.
4. Корректно обрабатывать ошибки при взаимодействии с внешним миром: ошибки ввода-вывода, некорректный пользовательский ввод и так далее.
5. Программы не должны содержать лишних сущностей. Например, создавать классы только для одного метода недопустимо. Дизайн должен быть минималистичным настолько, насколько это возможно. Также недопустимо создавать методы, идентичные создаваемым компилятором. Например, написание тривиального (пустого) неvirtуального деструктора недопустимо.
6. Все детали реализации должны быть скрыты от клиентского кода. Если это шаблон, который невозможно скрыть, он должен быть помещен во вложенное пространство имен **detail**.
7. За исключением самых простых, работы не должны выполняться в рамках одной единицы трансляции (обычное исполнение типа «слабоотформатированный поток сознания»). Должно присутствовать разумное деление по файлам и правильно сформированные заголовочные файлы с минимальными зависимостями (гл. 13).

### 3 Общие требования к работам

Работы выполняются в рамках стандарта C++ 11. Это означает, что код должен компилироваться и работать на любой платформе: Microsoft Windows®, Linux, Mac OS X. Это автоматически означает, что все платформенно-зависимые вещи, обычно добавляемые в проект Visual Studio, должны быть исключены.

При компиляции программы должны отсутствовать предупреждения. Для GCC/Clang уровень предупреждений задается ключами `-Wall -Wextra -Wold-style-cast`. Часть предупреждений выключена, так как представляет собой несколько параноидальный подход ( `-Wno-missing-field-initializers`).

Программы должны представлять собой консольные приложения, обрабатывающие параметры командной строки и использующие стандартные каналы ввода-вывода. Тестирование заданий *не предусматривает* интерактивного взаимодействия, поэтому все входные данные должны читаться либо до заданного разделителя, либо до конца файла (End Of File (EOF, конец файла)). Ошибки ввода должны немедленно обрабатываться и программа должна завершиться с ненулевым кодом возврата, так как исправлять ввод при неинтерактивном взаимодействии невозможно. Стандартный набор кодов возврата:

#### 0 Успешное завершение программы.

- 1 Некорректные параметры. Обычно, в стандартный поток ошибок должно быть выведено описание причины ошибки.
- 2 Внутренняя ошибка программы. В стандартный поток ошибок также следует вывести описание ошибки.

Построение программ выполняется при помощи стандартного Makefile, находящегося в корне репозитория. Не допускается его изменение.

Работы выполняются с использованием системы контроля версий [GIT]. Для работы с системой требуется зарегистрироваться на сайте <https://gitlab.com/>. После регистрации на сервере необходимо прислать преподавателю свой логин для добавления в проект (конкретное название проекта зависит от преподавателя).

Категорически не допускается добавление в проект не относящихся к нему файлов, а так же построенных программ, промежуточных файлов и файлов, создаваемых средами разработки.

Сдача работы осуществляется путем отправки Pull или Merge Request. Сроком представления считается дата отправки запроса. Все содержимое запроса принимается или отклоняется целиком. Если запрос содержит 3 работы, 2 из них могут быть приняты, а одна — нет, то весь запрос отклоняется. В случае засчитывания работы запрос объединяется с веткой «master».

Условия, гарантирующие отклонение работы (преподаватель может даже не увидеть работы, так как отклонение происходит автоматически):

- неправильное именование директории с работой;
- наличие конфликтов при слиянии;
- наличие лишних файлов, создаваемых средой разработки и/или компилятором, не нужных для сборки и тестирования работы;

- невыполнение настоящих требований к оформлению работ;
- получение сообщений от [VALGRIND].

## Список литературы

[GIT]            *Git*. URL: <https://git-scm.org/>.

[VALGRIND]    *Valgrind*. URL: <http://valgrind.org>.