명명규칙

1. 변수는 소문자로 시작. 한단어가 끝나면 대문자로 두번째 단어 시작.
2. 변수이름은 생략없이 전부 기입
3. 메소드는 동사+명사의 형식. 시작은 대문자, 이하는 변수랑 동일 ex) 검사해서 bool을 반환하는 메서드는 Check, 이동은 Move등
4. 계산의 결과를 나타내는 변수는 result+속성
5. 자료구조사용시 자료구조+내용.
6. 프로퍼티변수는 대문자로 시작.
7. 캐스팅시 기초자료형은 (), 클래스는 as를 사용