後期卒業制作規約書

１命名規則

○変数

・変数名の最初は小文字から始める

・限界値の場合先頭にminかmaxを付ける

・誰が使用している変数かわかるように名詞を記述する

例）プレイヤーの攻撃の場合・・・playerAttack

・bool型の変数の場合変数名の後ろに以下の名前を付ける

Tureで動作する場合・・・Usable

Falseで動作する場合・・・Disabled

例）プレイヤーのジャンプフラグの場合(trueの時にジャンプできる)・・・

playerJumpUsabale

・#defineの場合変数名はすべて大文字で書く

・ローマ字で変数名を付けない

例）atakku・・・×

　　attack・・・○

○関数

・関数名の最初は大文字から始める

・以下の単語は関数名の最初に記述する

Set・・・値を渡すとき

Get・・・値を受け取る時

Is・・・処理のみの時（引数、戻り値がないもの）

Can・・判定処理をするとき

To・・・値を変換するとき

・関数名は動詞を記述する

・コメントの書き方

/// <summary>  
/// 関数の説明  
/// </summary>  
/// <returns>戻り値</returns>戻り値の説明  
/// <param name="引数名">引数</param>引数の説明

で記述する

○クラス名

・クラス名の最初は大文字から始める

・単語間の区切りには“＿”を使用する

・誰が使用しているクラスかわかるように名詞を記述する

例）プレイヤー移動のクラス・・・Player\_Move

・コメントの書き方

//　作成者名

// クラスの説明

２処理

○if文

・true判定の場合変数名のみ記述する

・false判定の場合“bool型変数==false”で記述する

・変数と変数で比較する場合

Aの金（変動する）がBの金（変動しない）より多いなら

if(A>B)

　　　で記述する

・else、else ifを記述する場合

if(条件式){

｝

else if(条件式){

}

else{

}

で記述する

・条件が２分岐する場合、先に真の条件または値の少ないのから記述する

○case文

・case 列挙型:

　　　break;

で記述する

・可読性を上げるために必ずbreakを記述する

・数値の低いものから記述する

○for文

・初期値は必ず０から始める

・継続条件はループ回数がわかるように“i<ループ回数”で記述する

○while文

・条件式は必ず真でまとめる。もし偽で始まる場合は“bool型変数==false”で記述する

○コメントの書き方

・条件式の前に

//処理の説明  
で記述する

３その他

・要素をまとめる

・処理の中に処理を記述するのは1つまで

例）if(条件式){

　　　while(条件式){

　for(条件式){

　}

　　　}

　　}

は禁止

・１つの関数で記述できる行は１００行以内まで

・マジックナンバーを使用しない

・goto文を使用しない