

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для каждой отдельной сущности необходимо предусмотреть отдельную форму там, где это уместно.

Не позволяйте пользователю вводить некорректные значения, например, буквы в числовые поля. Предусмотрите вывод соответствующих предупреждений. Также предупреждайте пользователя о совершаемых им ошибочных действиях.

При удалении сущностей необходимо выводить подтверждение.

Приложение не должно аварийно завершать работу.

РУКОВОДСТВО ПО СТИЛЮ

Все формы должны иметь заголовки и логотип, интерфейс должен быть интуитивно понятен и представлен в едином стиле (соотношения размеров, цвет, параметры шрифта). Элементы интерфейса должны быть логически сгруппированы.

Допускается использование выделений цветом в таблицах, например, для четных и нечетных строк. В таблицах, содержащих большое количество записей, реализуйте постраничный просмотр.

ОФОРМЛЕНИЕ КОДА

Используйте интуитивно понятные имена для форм, компонентов, переменных и подпрограмм.

Для неочевидных фрагментов кода используйте комментарии.

Помещайте комментарий недалеко от начала модуля для пояснения его назначения, перед объявлением класса и перед объявлением метода.

Применяйте оформление кода с помощью отступов, не допускайте использования нескольких операторов в одной строке.

[Соглашения о написании кода на C# \(Руководство по программированию на C#\)](#)