

명명법 및 규칙

1. **클래스, 열거형은 대문자로 시작하고 단어구분은 대문자로 합니다.**
ex1) class GameManager
ex2) enum GameState
2. **열거형의 속성은 모두 대문자로 합니다.**
ex) enum GameState {IDLE, RUNNING, END}
3. **함수명은 소문자로 시작하며 단어구분은 대문자로 합니다.**
ex) private void movePlayer();
4. **멤버 변수, 매개변수는 소문자로 시작하며 단어구분은 대문자로 합니다.**
ex) private int actGauge;
ex) private void upgradeFishing(int level);
5. **함수내의 지역변수는 _로 시작하며 단어구분은 대문자로 합니다.**
ex) int _countValue;
6. **Bool 타입의 변수는 첫단어가 is로 시작되어야하며 단어구분은 대문자로 합니다.**
ex) bool isEndGame;
7. **이름을 지을때는 해당 기능과 역할을 파악할 수 있는 이름으로 합니다.**
ex) int moveSpeed; (O)
ex) int money; (O)
ex) int temp; (X)
ex) int a; (X)
8. **Get, Set은 C#에서 제공하는 속성 선언을 이용합니다.**
ex)

```
private string playerName;  
public string PlayerName  
{  
    get { return playerName; }  
    set { playerName = value; }  
}
```