

1. 이름을 지을 때는 무슨 의도로 만들었는지 알 수 있도록 명확하게 지어주세요.

Ex) int **_walkSpeed** (o)

Ex) void **FuncA**(int **param**) (x)

2. 클래스와 구조체, 열거형들은 대문자로 시작하고 단어구분은 대문자로 이루어집니다.

Ex) class **GameManager** // enum **EventType**

3. 열거형의 속성들은 대문자로 시작하고 단어구분은 대문자로 이루어집니다.

Ex) enum EventType { **Walk**, **Wait**, **Dialog**, **ReceiveItem** }

4. 멤버변수들은 언더바(_)로 시작하고 첫 단어의 시작은 소문자, 두 번째 단어부터 대문자로 구분됩니다.

Ex) int **_speed** // float **_waitTime**

5. 멤버함수들은 대문자로 시작하고 단어구분은 대문자로 이루어집니다.

함수의 인자는 첫 단어는 소문자, 두 번째 단어부터 대문자로 구분됩니다.

Ex) void **AddToList**(int **myValue**)

6. 기타 지역변수들은 함수의 인자 명명법을 따라갑니다.

7. Bool 타입의 변수들은 첫 단어가 반드시 **is**여야 합니다.

Ex) bool **_isPlaying** // bool **_isClickable**

8. 이름을 지을 때 단어를 축약할 수는 있지만 지나친 축약은 피해주세요

Ex) int **_current**Index >> int **_cur**Index (o)

Ex) string **_player**Name >> string **_p**Name (x)