**m4ch1n3ry**

Оформление исходного кода проекта:

Запреты

1. Нельзя использовать прописные буквы в именах пакетов
2. Для отступов нельзя использовать знак табуляции, вместо него необходимо поставить 4 пробела
3. Нельзя ставить пробел между именем метода и скобками для списка параметров

Рекомендации

1. Переменные в циклах должны объявляться внутри самого оператора, если только нет непреодолимой причины этого не делать.

for (int i = 0; i <= n; i++) {

doSomething(i);

}

for (Iterator i = c.iterator(); i.hasNext(); ) {

doSomethingElse(i.next());

}

1. Поля public static final (константы) пишутся полностью в верхнем регистре, с использованием подчеркивания (ALL\_CAPS\_WITH\_UNDERSCORES)

public class MyClass {

public static final int SOME\_CONSTANT = 42;

public int publicField;

private static MyClass sSingleton;

int mPackagePrivate;

private int mPrivate;

protected int mProtected;

}

1. Мы требуем фигурные скобки для оператора условия. Исключением является, когда оператор условия и его тело помещаются в одну строку.

То есть можно писать так:

if (condition) {

body(); *// ok*

}

if (condition) body(); *// ok*

Требования

1. Каждая строка текста в коде должна быть не длиннее 100 символов.
2. В конце строки обязательно необходимо ставить знак « ; »
3. Поля: должны быть вверху файла, или прямо перед методом, который их использует.
4. Написанный метод не должен быть длинным.
5. Имена констант составляются из всех заглавных букв, разделенных на слова символом подчеркивания.
6. Использовать фигурные скобки для оператора условия.
7. Фигурные скобки находятся на той же строке что и код перед ними

class MyClass {

int func() {

if (something) {

*// ...*

} else if (somethingElse) {

*// ...*

} else {

*// ...*

}

}

}

Чек-лист для проверки корректности кода:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Классы | | |
|  | Использование функций malloc, realloc, или free |  |
|  | Использование разных уровней доступа для классов |  |
|  | Оператор присваивания класса заботится о том, чтобы проверить, относится ли его операнд к объекту «this» |  |
| Константы | | |
|  | Константы записаны заглавными буквами |  |
| Переменные | | |
|  | Переменные инициализированы до момента использования их в коде |  |
|  | Каждая переменная имеет комментарий, описывающий суть ее использования |  |
|  | Каждая переменная объявлена на отдельной строке с указанием ее типа |  |