

В нашем проекте приняты следующие правила написания кода:

- 1). Пишите код как можно проще. При выборе между оптимизацией и написанием простого кода выбирать простой код. Вопрос оптимизации будет решаться на последующих этапах разработки.
- 2). Каждый класс представляется в отдельном документе, имеющем название: `<Class_name>.cs`
- 3). Имена классов пишутся с заглавной буквы.
- 4). Структуры не используются в проекте.
- 5). Класс выполняет одну задачу, очевидную из его названия.
`// Инк, это для тебя :D`
- 6). Методы класса обозначаются в таком стиле:

```
protected void DoSomething()  
{  
    //...  
}
```
- 7). Из названия следует назначение метода.
- 8). Переменные обозначаются в таком стиле:
`var amountOfUsers;`
- 9). Из названия переменной следует ее предназначение
- 10). Нестрогая типизация допускается только в случае очевидности типа.
- 11). После каждого из ключевых слов и между любыми операторами ставится один пробел. Примеры:

```
for (int i = 0; i < 10; i++)  
    if (c == '\n')
```
- 12). Использовать метод `Contains` для коллекций запрещается. Требуется написание собственного метода.
- 13). Использование коллекций предпочтительно.
- 14). Все функции заносятся в Вики и их описание строится с использованием средств VS (`<summary>` `</summary>`)
- 15). Все нетривиальные места должны сопровождаться комментарием.
- 16). Однострочные блоки кода внутри циклов или условий обрамляются фигурными скобками всегда.
- 17). Структурировать код, разделяя логически разные части отступами в одну строку.
- 18). Все символы табуляции заменить на пробелы (выбрать в настройках VS)