

C kodestandard

Søren Nørgaard

Sidst opdateret: 17. juni 2013

Dette dokumenterer en kodelstil, der med fordel kan anvendes i sproget C. Hvis ikke andre kodelstile er krævet, kan denne med fordel følges, for at skabe ens udseende kode i projektet. At anvende ens kodelstil i et projekt gør koden lettere at læse, da alting er at finde på samme plads.

Denne kodelstil tager udgangspunkt i Kerninghan & Richie's kodelstil (K&R), og har desuden hentet inspiration fra Linux-kernelen mm.

På de sidste sider er et kodeeksempel, hvor de fleste dele er eksemplificeret. (Koden gør absolut intet, men gør det måske lettere at forstå hvad der menes).

God kodning!

Indhold

1 Visuel organisering

Visuel opsætning af kode, herunder indentering og parentes-sætning (curly brackets).

1.1 Indentering

- Indentering er 4 spaces.
- Labels, ifm. `goto`'s, indenteres ikke, og sættes helt til venstre.
- Labels/cases ifm. `switch`'e indenteres på samme niveau som `switch`. Efter afsluttende `break` laves en tom linje før næste `case`.

1.2 Curly brackets

- Curly brackets sættes på samme linje som udtrykket det tilhører (`if`, `while` etc.), på nær ved funktioner!
- Ved funktioner sættes curly brackets på linjen under funktionsudtrykket, som en linje for sig.

- Brug ikke curly brackets efter `if`, `else`, `for`, `while`, hvis kun en enkelt statement følger. Denne sættes på en linje for sig, og indenteres.
- I `if .. else if .. else`-strukturer, sættes `else if` og `else` på samme linje som tidligere niveaus afsluttende curly bracket.
- Efter sluttende curly bracket i en `do-while` konstruktion, sættes `while` på samme linje.

1.3 Whitespace

- Whitespace benyttes konsekvent til at opdele dele af koden, der ikke hører sammen – ligesom man ville gøre med afsnit i en bog.
- Der benyttes (som hovedregel) ikke mere end 1 tom linje til at opdele kode.

1.4 Linjelængde

- Linjer skal holdes under 80 karakterer. Dette er gammel praksis, men er meget smart hvis man vil printe kode i en rapport eksempelvis.
- Hvis funktioners parametre fylder mere end 80 karakterer, kan linjen knækkes ved et komma, og alignes under funktionens begyndende parentes (under første parameter).
- Hvis andre strukturer `if`, `for` osv. bliver for lange, kan disse flyttes ned på næste linje, og indentes. Deles der ved operatorer kan disse med fordel placeres på den nye linje.
- Lange konstante strings, må gerne overstige 80 karakterer, for at gøre det lettere at søge på dem.

1.5 Editor-opsætning

Meget at ovenstående kan gøres automatisk af din editor, hvis den sættes ordentligt op. Herunder er en vejledning til

at sætte et par editorer op.

Vim

I Vim gives ovennævnte effekt ved at placere følgende i opstartsfilen `~/.vimrc`:

```
set encoding=utf-8
set tabstop=4
set shiftwidth=4
set expandtab
set autoindent
set cinoptions=:0,l1,t0,g0,(0
syntax enable
```

Emacs

I Emacs indsættes følgende i opstartsfilen `~/.emacs` eller `~/.emacs.d/init.el`:

```
(setq-default tab-width 4)
(setq-default c-basic-offset 4)
(setq-default indent-tabs-mode nil)

(prefer-coding-system 'utf-8)
(set-default-coding-systems 'utf-8)
(set-terminal-coding-system 'utf-8)
(set-keyboard-coding-system 'utf-8)
(setq default-buffer-file-coding-system 'utf-8)
(setq x-select-request-type '(UTF8_STRING
                             COMPOUND_TEXT TEXT STRING))
```

2 Navngivning

- Alle navne skrives på engelsk.
- Globale funktioner (der ikke er `static`), bør have sigende, unikke navne som `spi_send_byte ()`.
- Funktioner der er `static` (kun kan ses i den kildefil de er i), bør have korte navne, der er sigende indenfor filens eget område (eks. `startclk ()`)
- Samme gælder variable: Globale variable skal have lange/sigende navne, mens lokale variable bør holdes korte, og sigende indenfor sin givne funktion.
- Funktions- og variabelnavne skrives kun med små bogstaver, og ord er separerede med `_`.
- Ofte brugte variabelnavne er:
 - `i, j, k` til indeksering.
 - `p, q` til pointere.
 - `c` til karakterer.
 - `s` til string.

- `x, y, z` til floats/doubles.
- `l` til long.
- `n` til ints.

- Ved "modsatte" funktioner benyttes modsat navngivning. Eksempeltvis: `setclk ()` og `getsck ()`, `readbyte ()` og `writebyte ()` osv.
- Defines skrives med `BLOCKBOGSTAVER`, og makroer ligeså. Eks. `#define MAX(A,B) a>b?a:b`. Hvis makroer opfører sig som funktioner, skrives de som funktioner. Eks. `#define udelay(us) _delay_us(us)`.
- Fejlkoder defineres som negative tal, er sigende for koden den beskriver, og indeholder et `E` for error. Eks: `#define SPI_ENACK` for en fejl ved et spi-modul, der bliver NACK'et.

3 Kommentarer og kodedokumentation

3.1 Dokumenterende kommentarer

- Før hver globale funktion, indsættes en blokkommentar, der starter med `/**`, og har en `*` indenteret med 1 space for hver linje. Blokken afsluttes med en tom linje med `*/`.
- Blokken startes med en kort beskrivelse af hvad funktionen gør.
- For hver parameter indsættes en linje begyndende med `@param x Beskrivelse af x..`
- For returverdier indsættes en linje som: `@return 0 = success, SPI_ENACK = No acknowledge.`, hvor alle returverdiers betydning dokumenteres.
- Dokumenterende kommentarer til funktioner forefindes ved funktionernes prototyper (i `.h`-filer).
- `static` funktioner (i `.c`-filer) kan med fordel indeholde en kommentar over funktionen, der forklarer returverdier, men bør ellers være sigende i sig selv.
- Dokumentation skrives på engelsk.

3.2 Almindelige kommentarer

- Forsøg at lave din kode så forståelig som muligt uden kommentarer, og brug dem kun hvor det er nødvendigt.
- Skriv ikke unødvendige kommentarer ("`i++`; `/* i is incremented by 1. */`").

- Kommenter så vidt muligt for enden af en linje, så koden kan læses uforstyrret. Hvis en stor kommentar skal knyttes, skriv den da som en blokkommentar som her:

```
/* FIXME:
 * Some work needs to be done, to let
 * the user know an ACK has occurred. */
```

med en tom linje under og over, så kommentaren står for sig selv.

- Kommentarer skrives på engelsk, og skrives som om man skriver til kode. Eks: `/* Find the student with the best grades. */`.

4 Filopdeling

Skrives eksempelvis et main-program, filen `main.c`, med et bibliotek bestående af `{spi.h, spi.c}`, opdeles filerne som følger.

Filer kodes i øvrigt *altid* i UTF-8-format.

4.1 main.c

- Inkluderer `spi.h`.
- Benytter funktioner herfra.

4.2 spi.h

- Indeholder prototyper til globale funktioner.
- Indeholder tilhørende dokumentation af disse funktioner.
- Indeholder `typedefs`, `structs` og `#defines` tilhørende biblioteket. Generelt anvendes `structs` uden `typedef`.

4.3 spi.c

- Inkluderer `spi.h`.
- Indeholder, øverst, statiske funktioner, der benyttes senere i globale funktioner.¹
- Indeholder, nederst, kode til de globale funktioner, der er defineret i `spi.h`.

¹static-funktioner benyttes for at dele koden om i simple underfunktioner. "End funktion skal gøre 1 ting, og gøre det godt!". Bare tænk på `sin(x)`.

5 Kodeeksempel

5.1 spi.h

```
#include <stdio.h>

#ifndef SPI_H
#define SPI_H
#define RED 0x00FF0000
#define BLUE 0x0000FF00
#define GREEN 0x000000FF

#define MAX(A,B) a>b?a:b
#define udelay(us) _delay_us(us)

typedef unsigned char u8;

struct spi_adapter {
    unsigned char mosi;
    unsigned char miso;
    unsigned char sck;
};

/**
 * Sends one byte via SPI.
 * @param byte Data byte to be sent.
 * @param divide Number to divide the clock by.
 * @param slave ID of the slave to send to.
 *
 * @return 0 = success, SPI_ENACK = No acknowledge.
 */
int spi_send_byte(unsigned char byte, unsigned byte divide,
                  unsigned char slave);

#endif
```

5.2 spi.c

```
#include "spi.h"

static void startclk()
{
    SPICTL |= 0x01;
}

int spi_send_byte(unsigned char byte, unsigned byte divide,
                  unsigned char slave)
{
    printf("Så er den sendt...\n");

    if (SPICTL & 0x01)
        return 0;
    else
        return SPI_ENACK;
}
```

5.3 main.c

```
#include "spi.h"
```

```
int main(void)
```

```
{
    unsigned char input, c;

    input = getchar();
    switch (input) {
    case 0x01:
        spi_send_byte(0x01, 1, 0x01);
        break;

    case 0x02:
        c = spi_receive_byte();
        break;

    default:
        printf("Command unknown: %x\n", input);
        goto bailout;
    }
}
```

```
/* Underneath are some different
 * ways to use if-else statements
 * for this standard */
```

```
if (c > 100)
```

```
    printf("Det var et ordentligt tal!\n");
```

```
else
```

```
    printf("Ja det fint...");
```

```
if (c == 0x01) {                                /* Switch colors. */
```

```
    change_color(BLUE);
```

```
    printf("Skiftet til blå");
```

```
} else if (c == 0x02) {
```

```
    change_color(RED);
```

```
    printf("Skiftet til rød");
```

```
} else {
```

```
    change_color(green);
```

```
    printf("Skiftet til grøn");
```

```
}
```

```
if (c < 10 || input == 0x03 || input == 0x04
```

```
    || input == 0x05) {
```

```
    print_help();
```

```
    delay(1000);
```

```
}
```

```
return 0;
```

```
bailout:
```

```
    return -1;
```

```
}
```