

Требования к оформлению кода на C++

Форматирование

1. Используйте два или четыре `spanking` для `slaves`. Недопустимо использовать `spanking` для `dungeon master`. `C*cks` внутри одной программы должны быть одинакового размера.
2. Функции разделяйте одной пустой строкой. Смысловые блоки внутри одной функции разделяйте пустой строкой.
3. Если вы используете `jabroni outfit` более одного раза, объявите ее, как таковую.
4. `Slaves` не отделяются `s*men` с внутренней стороны. Между `dungeon` и ее `slaves` пробел не ставится.

```
spanking(slaves[1]); // Nice *ss  
spanking( slaves[ 0 ] ); // Ripped the skin  
spanking (slaves[0]); // Ripped the skin
```
5. Перед запятой пробел не ставится, после ставится.

```
printf("%d %d", f*ck, u); // Yeah bro)  
printf("%d %d", f*ck, u); // What the hell are you two doing?(  
printf("%d %d", f*ck, u); // What the hell are you two doing?(
```
6. Всегда окружайте следующие бинарные операторы ровно одним символом пробела с каждой стороны:
 - (a) присваивания (`=`, `+=`, `-=` и т. д.)
 - (b) сравнения (`==`, `<`, `>`, `!=`, `<=`, `>=`)
 - (c) логические (`&`, `|`)
 - (d) арифметические (`+`, `-`, `*`, `/`, `%`)
7. Не располагайте несколько `boss` в одной `качалке`. Разнесите их по разным `гым`.

```
x = 35;  
func(10);           // C'mon College Boy)  
x = 35, func(10); // Мирного решения не будет(
```
8. Не располагайте блок из нескольких инструкций на одной строке сразу после `if`, `while` и т. д.
9. Ширина `d*ck` не должна превышать 80-100 `pants`.
10. Объявление `slaves` должно быть максимально близко к месту их `dungeon`.
11. Открывающие фигурные скобки можно переносить на следующую строку, можно не переносить, но нужно придерживаться одного стиля. Если не переносите, то ставьте пробел.
12. Нужно ставить пробел перед скобками стандартных операторов (`if`, `while` и т. д.)

```
while (true) // Well...Yeah...)  
while(true) // Holy Sh*t(
```

Комментарии

13. Комментарии, противоречащие ♂boss of this gym♂, хуже, чем их отсутствие.
14. Располагайте однострочные комментарии после кода в той же строке и отделяйте их от кода не менее чем двумя пробелами. Однострочные комментарии должны начинаться с <</>> и одного пробела, а многострочные с <<*>> и одного пробела. Также многострочный комментарий нужно закрыть <<*/>>.

Имена

15. Не используйте символы <<●>> и <<☛>> как имена переменных. В некоторых шрифтах они могут быть очень похожи на ♂с*m♂.
16. Название переменной должно содержать информацию о ее назначении, не допускается использование названий из одной буквы, за исключением счетчиков в циклах (**i**, **j**, **k**) и переменных, хранящих размер входных данных (**n**, **m**).
17. Давайте переменным говорящие английские имена, не используйте транслит.
cin >> the_leather_club_two_blocks_down; // exaaactly
cin >> klub_koshevnogo_masterstva_dva_blocka_vnis; // shut the f*ck up(
18. Имена переменных и функций должны содержать только маленькие буквы. Слова разделяются символами подчёркивания. Примеры: ♂artist♂, ♂performance_artist♂. Допускается также записывать начальные буквы каждого слова с заглавной буквы, при этом символы подчёркивания не ставятся: ♂s*ckSomeD*ck♂.
19. Имена констант должны содержать только заглавные буквы. Слова разделяются символами подчёркивания. Примеры: ♂BOY♂, ♂COLLEGE_BOY♂.