命名規約

# 命名

基本的には、キャメルケースを使用する。

キャメルケース:SampleName

スネークケース:sample\_name

## クラス名

SampleName

## 構造体名

SampleName

## 関数名

SampleName

## 変数名

sampleName

## メンバ変数

m\_sampleName

## ゲッターセッター

sampleName

## enum

enum eSampleName{

SampleName  
}

## define

SAMPLE\_NAME

# カッコなど

## クラスや関数

カッコの前に改行

class Sample

{

void A()

{

}  
}

## ifやfor、whileなど

カッコの前に改行なし

if(a){  
}else{  
}

for(int i=0;i<a;++i){  
}

while(a){  
}

## その他

## ifについて

・ifの後は、基本的にカッコで囲む

・カッコで囲んだ場合、必ず改行する

・囲まなかった場合、必ずひとつの命令で終了する

・elseは必ず別行で記述し、ifの閉じカッコと同じ行にする

### OKパターン

if(a){  
}else{  
}

if(a) return;

### NGパターン

if(a) b=0;c=1;

if(a) b=0;else c=1;

## コメントについて

1. クラスや関数のヘッダーはc#公式サポートのコメントで行う。

/// <summary>

/// キャラ追加.

/// </summary>

/// <param name="chara">追加したいキャラ</param>

ちなみに、スラッシュを3つ打つと自動でこんな感じになる。

1. 半角ピリオドを必ず打つ。