

コーディング規約

内容

1.	ディレクトリ構成.....	2
2.	命名規則	3
3.	コーディングスタイル	4
4.	コメント	5

1. ディレクトリ構成

(青文字は確実に入れたいもの黄文字は例)



以上の構成で管理

- 新たなフォルダの追加や、各フォルダに新しいスクリプトファイルを追加していく
- Audio フォルダ、AudioManager などがあるかもしれない

2. 命名規則

- 共通命名

- クラス、メソッド、プロパティ、フィールド、変数などは英語を基本とする
- 複数単語の場合、2つ目以降の単語の頭文字を大文字にする

```
private void MoveFunction ()
```

- 変数命名

- フィールドは先頭に_（アンダーバー）つけ頭文字を大文字とする

```
public int _ArmorPoint; //アーマーポイント
```

- ローカル変数は頭文字を小文字とする

```
float maxAltitude = 100; //限界高度
```

- 定数命名

- 定数 (Const, Enum) はすべて大文字で単語間を_（アンダーバー）で繋ぐ
- Enum のメンバも上記のルールに従う

```
private enum STATE_ENUM
{
    /// <summary> 何もない状態 </summary>
    NONE,
    /// <summary> 動作する状態 </summary>
    MOVE,
    /// <summary> 死亡状態 </summary>
    DEAD,
}
```

- クラス、メソッド、プロパティ命名

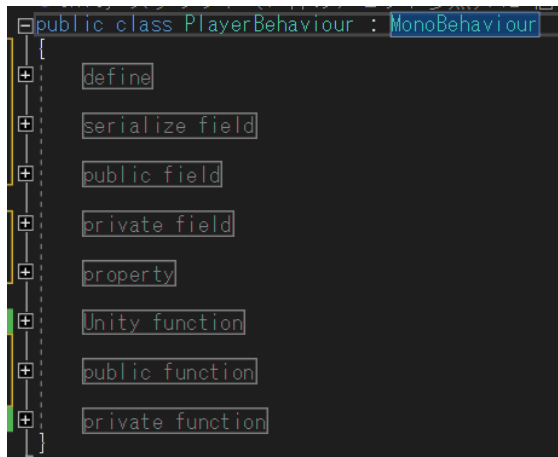
- クラス、メソッド、プロパティは頭文字を大文字とする

```
public bool IsDead
```

3. コーディングスタイル

- #Region を使う

➤ 以下の順に分類し Visual Studio で折り畳み表示ができるようにする



各 region の内容

- Define

定数を入れる

- Serialize field

[serialize field]を適用したフィールドを入れる

- Public, Private field

それぞれのアクセス修飾子のフィールドを入れる

- Property

プロパティーを入れる

- Unity function

Unity 独自に定義されているメソッドを入れる

➤ `private void Start()`

➤ `private void Update()`

➤ `private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)`

- Public, Private function

それぞれのアクセス修飾子のメソッドを入れる

- できる限り private や public をつける

```
private void MoveFunction ()
```

- ブロックを作る中括弧と同じ行にプログラムを書かない

```
if (isBoost)
{
    acceleration = addBoostSpeed;
    maxSpeed *= boostMaxSpeed;
}
```

- マジックナンバーは原則使用せず定数を定義

4. コメント

- クラス、メソッド、プロパティ、フィールドにはコメントを入れる
- Summary コメントをクラス、メソッド、定数などで使う
 - （マウスで選択したときに表示されるコメント）

```
/// <summary>
/// プレイヤーの状態
/// </summary>
12 個の参照
private enum StateEnum
{
    /// <summary> 何もない状態 </summary>
    None,
    /// <summary> 動作する状態 </summary>
    Move,
    /// <summary> 死亡状態 </summary>
    Dead,
}
```

- param コメントを引数で使う
 - （マウスで選択したときに表示されるコメント）

```
/// <summary>
/// コリジョンが当たった瞬間毎に 1 回だけ呼ばれる処理
/// </summary>
/// <param name="collision"></param>
📦 Unity メッセージ 10 個の参照
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
```

- メソッドやプロパティ内部にも機能単位でコメントを入れる