**SailingProject**　***アプリ版コーティングルール***

作成者：杉山　涼

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

/\*! @file ファイル名を記載

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*@brief ファイル概要もしくはクラス概要

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*@author 作成者名

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

// クラス名はアッパーキャメル

\*/

public class ClassName{

// メンバ定数名はロワーキャメル

// アクセス指定子は必ず記述

private const int PRIVATE\_CONST;

private const int PROTECTED\_CONST;

private const int PUBLIC\_CONST;

// Unityのインスペクター上で参照を設定できるようにする変数は

// 基本的に[SerializeField]をつけアクセスレベルをprivateにすること

[SerializeField]

private GameObject gameObject;

//変数のコメントのつけ方

// @brief 変数の説明

\*/

　 // 接頭には必ず

// メンバ変数名はロワーキャメル

// アクセス指定子は必ず明記すること

// 通常何も書かない場合はprivateになるが、privateの場合でも必ず記述をする

private int privateData;

protected int protectedData;

public int publicData;

//アクセサー（プロパティ）のコメントのつけ方

/// summary

/// @briefアクセサー（プロパティ）の説明

/// @get ゲットアクセサーの説明

/// @set セットアクセサーの説明

/// /summary

// メンバ変数のアクセサー(プロパティ)はアッパーキャメル

// メンバ変数と同様指定子は必ず明記

private int PrivateAccessor{get;set;}

　 protected int ProtectedAccessor{get;set;}

public int PublicAccessor{get;set;}

// 関数のコメントのつけ方

/// summary

/// @brief

/// /aummary 関数の説明

/// <param name="名前"></param>

/// <returns>戻り値</returns>

\*/

　// メンバ関数はアッパーキャメル

// メンバ変数と同様指定子は必ず明記

private void PrivateFunction(){}

protected void ProtectedFunction(){}

public void PublicFunction(){}

}

// インターフェースクラス

public class IClassName{

}

// ジェネリッククラス

public class TClassName{

}