1. **Sử dụng chú thích**
2. **Quy định về kí hiệu @Override**

Chú thích phải được sử dụng bất cứ khi nào một phương thức được xử lý (implement) hoặc đè(override) lên phương thức của class cha (super class)

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| @Override  Public override void doSomething() | Public override void doSomething() |

1. **Quy định về kí hiệu @SuppressWarnings**

Chú thích này phải được dùng trong trường hợp muốn thông báo các vấn đề chưa được giải quyết hoặc chưa chắc chắn ở phương thức, thuộc tính kế bên dưới nó. Khi sử dụng kí hiệu này thì bên trên phải có ghi chú //TODO: giải thích lý do tại sao phải cảnh báo.

Ví dụ:

* Khi sử dụng class, library từ bên ngoài cần cảnh báo lý do dùng và tại sao dùng

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| // TODO: Class bên ngoài com.third.useful.Utility.rotate() cần dùng chung  @SuppressWarnings("generic-cast")  List<String> blix = Utility.rotate(blax); | List<String> blix = Utility.rotate(blax); |
| @SuppressWarnings("generic-cast")  List<String> blix = Utility.rotate(blax); |

1. **Quy định về ghi chú (Comment)**
2. **Các ghi chú về class, phương thức public không thông dụng (không phải get, set, khởi tạo...) phải có ghi chú ít nhất là một câu để trình bày phương thức, class đó làm gì**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| /\*\* Trả vế giá trị số lớn nhất trong mảng \*/  Public static int maxNumber(int[] array)  {  ....  } | Public static int maxNumber(int[] array)  {  ....  } |

1. **Quy ước về cách đặt tên**
2. **Quy ước đặt tên hằng**

Tên hằng phải dùng bằng chữ in hoa và cách các từ bằng kí tự “\_”

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| Public static final int CONSTANT\_EXAMPLE = 10 | Public static final int ConstantExample= 10 |

1. **Quy ước đặt tên biến, thuộc tính (static và non-static), tham số**

Kí tự đầu tiên của từ đầu tiên tên biến phải bắt đầu bằng chữ thường (a-z) kể từ từ thừ thì kí tự đầu mỗi từ viết hoa (A-Z) còn lại phải dùng chữ thường (a-z) hoặc chữ số (0-9) nếu cần

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Public private int thisIsVariable1 | Public private int thisISVAriable\_ |

1. **Quy ước đặt tên package**

Tất cả chữ cái của từ đầu tiên viết thường, các từ tiếp theo sử dụng chữ hoa, thường hoặc số nếu phù hợp. Các từ các nhau bằng dấu “.”

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| java.Anroid.XDPM1 | Java.Android.XDPM\_1 |

1. **Quy ước đặt tên class và interface**

Các kí tự đầu mỗi từ đều viết hoa còn lại viết thường

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Class MyClass | Class myClass |

1. **Quy ước chung**

Tên tất cả ham, phương thức, biến, thuộc tính phải có nghĩa và ngắn gọn

1. **Quy ước import package**
2. **Tránh dùng dấu \* khi import**

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Import Vmn.abc | Import Vmn.\* |

1. **Tránh import trùng package**

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Import Vmn.abc | Import Vmn.abc  Import Vmn.abc |

1. **Tránh import package mà không dùng**
2. **Quy định về ký tự, dòng, tham biến**
3. **Quy định kí tự mỗi dòng**

Mỗi dòng có tối đa 80 kí tự

1. **Quy định số dòng mỗi phương thức**

Mỗi phương thức có tất cả tối đa 150 dòng bao

1. **Quy định số tham biến mỗi phương thức**

Mỗi phương thức có tối đa 7 tham biến đầu vào

1. **Quy định số dòng mỗi file**

Mỗi file có tối đa 2000 dòng

1. **Quy định về khoảng trắng**
2. **Các tham biến trong phương thức phải các dấu , 1 khoảng trắng**
3. **Không dùng khoảng trắng sau các ký tự, chuỗi sau**
4. ~
5. - -
6. .
7. ++
8. !
9. –
10. +
11. **Không dùng khoảng trắng trước các ký tự, chuỗi ký tự**
12. ;
13. - -
14. ++
15. **Không dùng khoảng trắng sau kí tự ( và trức kí tự )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| If (a = b) | If( a=b ) |

1. **Không dùng khoảng cách sau khi ép kiểu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Float a = (int)b; | Float a = (int) b; |

1. **Quy định dùng block {}**
2. **Tránh dùng block khi không có hàm cần dùng nó**

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| Int a; | {  Int a;  } |

1. **Tránh dùng block trống**

Ví dụ:

{

}

1. **Quy định dùng {**

Dùng { ngay sau ham cần dùng block (if, for) và cách bằng khoảng trắng. Dòng chứa { không quá 80 kí tự

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| If (a == b) {  a = c;  } | If (a == b)  {  a = c;  } |

1. Quy định dùng }

} phải nằm trên 1 dòng và không có bất cứ dòng code nào cùng dòng với nó (trừ comment)

|  |  |
| --- | --- |
| **Do** | **Do not** |
| If (a == b) {  a = c;  } | If (a == b) {  a = c;  } c=d; |

1. **Quy định code**
2. Không có dòng chỉ có dấu “;” (Dòng trống)
3. Tham biến của phương thức không được trùng tên thuộc tính
4. Không dùng các hằng số chửa được khai báo là hằng trừ các số -1, 0, 1, 2

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| Public static final int CONST = 10;  Public int a= CONST; | Public int a= 10; |

1. Trong câu lệnh swich không được thiếu điều kiện default

|  |  |
| --- | --- |
| ***Do*** | ***Do not*** |
| Switch(a) {  Default:  Break;  } | Switch(a) {  } |