

Xiong 游戏开发手册

目 录

一、 规范制定说明.....	3
1. 前言.....	5
2. 代码总体原则.....	9
3. 规范实施、解释.....	11
4. 术语定义.....	12
二、 规范制定说明.....	3
三、 头文件.....	5
四、 函数.....	9
五、 标识符命名与定义.....	3
1. 通用命名规则.....	5
2. 文件命名规则.....	9
3. 变量命名规则.....	5
4. 函数命名规则.....	9
5. 宏的命名规则.....	11
六、 变量.....	12
七、 宏、变量.....	3
八、 质量保证.....	5
九、 程序效率.....	9
十、 注释.....	11
十一、 排版与格式.....	12
1. 表达式.....	9
2. 代码编辑、编译.....	5
3. 可测行性.....	9
4. 安全性.....	11
(1) 字符串操作安全.....	12
(2) 整数安全.....	3
(3) 格式化输出安全.....	5

(4) 文件 I/O 安全.....	9
(5) 其他.....	11
十二、 单元测试.....	9
十三、 可移植性.....	11
十四、 业界编程规范.....	9

正文

一、规范制定说明

1. 前言

为了提高我自己的代码质量，编写出简洁、可维护、可靠、可测试、高效、可移植的代码，我参考了华为 C 语言的编程规范，并且进行了梳理、优化、刷新、编写了本规范。

本规范将分为完整版和精简版，完整版包括更多的样例，规范的解释以及参考资料（what & why），

而精简版将只包含规则部分（what）以便查阅

在本规范的最后，列出了一些比较优秀的编程规范，作为延伸阅读参考资料。

2. 代码总体原则

① 清晰第一

通过编写简洁明了的代码来提升代码可靠性，废弃代码（没有被调用的函数和全局变量）要及时清除，重复代码应该尽可能提炼成函数。

② 简洁为美

③ 选择合适的风格，与代码原有风格保持一致

3. 规范实施、解释.....	11
4. 术语定义.....	12
二、规范制定说明.....	3
三、头文件.....	5
四、函数.....	9
五、标识符命名与定义.....	3
1. 通用命名规则.....	5
2. 文件命名规则.....	9
3. 变量命名规则.....	5
4. 函数命名规则.....	9
5. 宏的命名规则.....	11
六、变量.....	12

七、宏、变量.....	3
八、质量保证.....	5
九、程序效率.....	9
十、注释.....	11
十一、排版与格式.....	12
1. 表达式.....	9
2. 代码编辑、编译.....	5
3. 可测行性.....	9
4. 安全性.....	11
(1) 字符串操作安全.....	12
(2) 整数安全.....	3
(3) 格式化输出安全.....	5
(4) 文件 I/O 安全.....	9
(5) 其他.....	11
十二、单元测试.....	9
十三、可移植性.....	11
十四、业界编程规范.....	9