Xiong 游戏开发手册

目 录

一、	规范	5制定说明				
	1.	前言				
	2.	代码总体原则				
	3.	规范实施、解释1				
	4.	术语定义1				
_,	规范	范制定说明3				
三、	头文	[件				
四、	函数	函数9				
五、	标识符命名与定义					
	1.	通用命名规则				
	2.	文件命名规则				
	3.	变量命名规则				
	4.	函数命名规则				
	5.	宏的命名规则1				
六、	变量	<u>1</u> 1				
七、	宏、	变量				
八、	质量	量保证				
九、	程月	5效率				
十、	注彩	<u>}</u> 1				
+-	、					
	1.	表达式				
	2.	代码编辑、编译				
	3.	可测行性				
	4.	安全性1				
		(1) 字符串操作安全1				
		(2) 整数安全				
		(3) 格式化输出安全				

	(4)	文件 I/0 安全	9
	(5)	其他	11
十二、	单元测t	试	9
十三、	可移植物	性	11
十四、	业界编制	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管代码可靠性,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	<u>量</u> 12

七、宏、变量3
八、质量保证5
九、程序效率9
十、注释
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/0 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