**Билет 10**

**Длина строки**: строки лучше делать по возможности короткими . Установленное Холлеритом старое ограничение в 80 символов выглядит излишне жестким; я ничего не имеют против строк длиной в 100 и даже 120 символов . Но более длинные строки, вероятно, вызваны небрежностью программиста .

**Горизонтальное разделение и сжатие:** Горизонтальные пропуски используются для группировки взаимосвязанных элементов и разделения разнородных элементов . Например, знаки присваивания окружать пробелами, обеспечивающими их визуальное выделение . Операторы присваивания состоят из двух основных элементов: левой и правой частей . Пробелы наглядно подчеркивают это разделение. С другой стороны, не отделяются имена функций от открывающих скобок . Это обусловлено тем, что имя функции тесно связано с ее аргументами . Пробелы изолируют их вместо того, чтобы объединять . Пробелы также применяются для визуального обозначения приоритета операторов.

**Горизонтальное выравнивание:** отдается предпочтение невыровненным объявлениям и присваиваниям, потому что они помогают выявить один важный дефект . Если в программе встречаются длинные списки объявлений, нуждающиеся в выравнивании, то проблема кроется в длине списка, а не в отсутствии выравнивания . Длина списков объявлений в классе наводит на мысль, что этот класс необходимо разделить.

**Отступы:** Исходный файл имеет **иерархическую структуру** . В нем присутствует информация, относящаяся к файлу в целом; к отдельным классам в файле; к методам внутри классов; к блокам внутри методов и рекурсивно – к блокам внутри блоков . Каждый уровень этой иерархии образует область видимости, в которой могут объявляться имена и в которой интерпретируются исполняемые команды .Чтобы создать наглядное представление этой иерархии, мы снабжаем строки исходного кода отступами, размер которых соответствует их позиции в иерархии . Команды уровня файла (такие, как большинство объявлений классов) отступов не имеют . Методы в классах сдвигаются на один уровень вправо от уровня класса . Реализации этих методов сдвигаются на один уровень вправо от объявления класса . Реализации блоков сдвигаются на один уровень вправо от своих внешних блоков и т . д.

**Вырожденные области видимости:** Иногда тело цикла while или команды for не содержит команд, то есть является вырожденным. Такие структуры нужно избегать. А когда это невозможно, по крайней мере следить за тем, чтобы пустое тело имело правильные отступы и было заключено в фигурные скобки.

**Правила форматирования в группах:** У каждого программиста есть свои любимые правила форматирования, но если он работает в группе, то должен руководствоваться групповыми правилами.