**世界坐标采用OpenGL的右手系坐标**

**命名规范（primary using google naming rules）：**

**类成员变量后+ “\_”： example\_variable\_**

**类私有成员变量前后都+ ”\_”：\_example\_variable\_**

**普通变量google rules：example\_variable**

**其余规范基本采用google naming rules**