

Coding Guidelines

Projekte im Spiellabor sollten folgende Standards einhalten:

- ALLE Objekte eines Projekts werden sinnvoll benannt! Keine Sprite1, Sprite2, Sprite3 Objektnamen!
- Anfangsbuchstaben von Objekten & Layouts, Instanzvariablen und Ebenen groß schreiben z.B. TiteldesSpiels
- lokale Variablen etc. klein
- Keine Leer und Sonderzeichen für Objektnamen!
- Umlaute ersetzen!
 - ä -> ae
 - ü -> ue
 - ö -> oe
 - ß -> ss
- camelCase für Namen aus mehreren Wörtern, Beispiel: MeinTollesObjekt
- Bei Funktionen/Methoden Anfangsbuchstabe klein Beispiel: meineTolleFunktion()
- optional: Objekt & Variablennamen in Englisch

Revision #7

Created 26 July 2023 15:03:18 by max

Updated 29 December 2023 12:21:43 by max