

Coding style

«Правила
хорошего тона»
для
программистов

ПЕРЕМЕННЫЕ
ОТСТУПЫ
ПРОБЕЛЫ

Переменные

- ▶ Вводятся по мере необходимости
- ▶ Длинные человекопонятные идентификаторы
- ▶ Одна переменная – одна задача (цель)

Отступы

- ▶ Для действий под условием
- ▶ Для тела цикла
- ▶ Для тела функции

Пробелы

- ▶ После запятой, после точки с запятой
- ▶ Вокруг бинарных операторов:
 - ▶ $5+2*x*y-3$ looks bad
 - ▶ $5 + 2*x*y - 3$ looks good and easy to read