

C 编程指南学习(四) PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/449/2021_2022_C___E7_BC_96_E7_A8_8B_E6_c97_449184.htm 第3章 命名规则 比较著名的命名规则当推Microsoft公司的“匈牙利”法，该命名规则的主要思想是“在变量和函数名中加入前缀以增进人们对程序的理解”。例如所有的字符变量均以ch为前缀，若是指针变量则追加前缀p。如果一个变量由ppch开头，则表明它是指向字符指针的指针。“匈牙利”法最大的缺点是烦琐，例如int i, j, k. float x, y, z. 倘若采用“匈牙利”命名规则，则应当写成int il, ij, ik. // 前缀 i表示int类型 float fX, fY, fZ. // 前缀 f表示float类型 如此烦琐的程序会让绝大多数程序员无法忍受。据考察，没有一种命名规则可以让所有的程序员赞同，程序设计教科书一般都不指定命名规则。命名规则对软件产品而言并不是“成败悠关”的事，我们不要化太多精力试图发明世界上最好的命名规则，而应当制定一种令大多数项目成员满意的命名规则，并在项目中贯彻实施。

3.1 共性规则

本节论述的共性规则是被大多数程序员采纳的，我们应当在遵循这些共性规则的前提下，再扩充特定的规则，如3.2节。

Ⅰ【规则3-1-1】标识符应当直观且可以拼读，可望文知意，不必进行“解码”。标识符最好采用英文单词或其组合，便于记忆和阅读。切忌使用汉语拼音来命名。程序中的英文单词一般不会太复杂，用词应当准确。例如不要把CurrentValue写成NowValue。

Ⅱ【规则3-1-2】标识符的长度应当符合“min-length amp. max-information”原则。几十年前老ANSI C规定名字不准超过6个字符，现今的C /C不再有此限制。一

一般来说，长名字能更好地表达含义，所以函数名、变量名、类名长达十几个字符不足为怪。那么名字是否越长越好？不见得！例如变量名maxval就比maxValueUntilOverflow好用。单字符的名字也是有用的，常见的如i,j,k,m,n,x,y,z等，它们通常可用作函数内的局部变量。

1 【规则3-1-3】命名规则尽量与所采用的操作系统或开发工具的风格保持一致。例如Windows应用程序的标识符通常采用“大小写”混排的方式，如AddChild。而Unix应用程序的标识符通常采用“小写加下划线”的方式，如add_child。别把这两类风格混在一起用。

1 【规则3-1-4】程序中不要出现仅靠大小写区分的相似的标识符。例如：`int x, X.` // 变量x与X容易混淆 `void foo(int x).` // 函数foo与FOO容易混淆 `void FOO(float x).`

1 【规则3-1-5】程序中不要出现标识符完全相同的局部变量和全局变量，尽管两者的作用域不同而不会发生语法错误，但会使人误解。

1 【规则3-1-6】变量的名字应当使用“名词”或者“形容词+名词”。例如：`float value. float oldValue. float newValue.`

1 【规则3-1-7】全局函数的名字应当使用“动词”或者“动词+名词”（动宾词组）。类的成员函数应当只使用“动词”，被省略掉的名词就是对象本身。例如：`DrawBox().` // 全局函数 `box- Draw().` // 类的成员函数

1 【规则3-1-8】用正确的反义词组命名具有互斥意义的变量或相反动作的函数等。例如：`int minValue. int maxValue. int SetValue(...). int GetValue(...).`

2 【建议3-1-1】尽量避免名字中出现数字编号，如Value1, Value2等，除非逻辑上的确需要编号。这是为了防止程序员偷懒，不肯为命名动脑筋而导致产生无意义的名字（因为用数字编号最省事）。

3.2 简单的Windows应用程序命

名规则 作者对“匈牙利”命名规则做了合理的简化，下述的命名规则简单易用，比较适合于Windows应用软件的开发。|

【规则3-2-1】类名和函数名用大写字母开头的单词组合而成。例如：`class Node.` // 类名 `class LeafNode.` // 类名 `void`

`Draw(void).` // 函数名 `void SetValue(int value).` // 函数名 | 【规

则3-2-2】变量和参数用小写字母开头的单词组合而成。例如：`BOOL flag.` `int drawMode.` | 【规则3-2-3】常量全用大写的字母，用下划线分割单词。例如：`const int MAX = 100.` `const int`

`MAX_LENGTH = 100.` | 【规则3-2-4】静态变量加前缀s_（表示static）。例如：`void Init(...)` { `static int s_initValue.` // 静态变量 ... } | 【规则3-2-5】如果不得已需要全局变量，则使全局变量加前缀g_（表示global）。例如：`int g_howManyPeople.` //

全局变量 `int g_howMuchMoney.` // 全局变量 | 【规则3-2-6】类的数据成员加前缀m_（表示member），这样可以避免数据成员与成员函数的参数同名。例如：`void Object::SetValue(int`

`width, int height){ m_width = width. m_height = height. }` | 【规则3-2-7】为了防止某一软件库中的一些标识符和其它软件库中的冲突，可以为各种标识符加上能反映软件性质的前缀。例如三维图形标准OpenGL的所有库函数均以gl开头，所有常量（或宏定义）均以GL开头。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com