Standard de code

1. using System.Collections;

2. using System.Collections.Generic;

3. using UnityEngine;

4.

5. public class ScriptExempleStandard : MonoBehaviour

6. {

7. //Notez l'utilisation du \_ et du PascalCase

8. private float \_MonFloat = 5.0f;

9.

10. //Les transform sur lesquels on doit assigner des

11. //prefabs sont toujours précédées sur mot clé

12. //\_Exemplaire

13. public Transform \_ExemplaireExplosion;

14.

15. //Toujours laisser Start() et Update()

16. void Start()

17. {

18.

19. }

20.

21. void Update()

22. {

23.

24. }

25.

26. //Les méthodes sont en PascalCase

27. //Les paramètres sont en PascalCase précédée du mot In ou Out selon son rôle.

28. //In: le paramètre sert à l'intérieur de la fonction

29. //Out: le paramètre sera modifié et est utilisé pour retourner des données

30. private bool MaMethode(float InMonFloat, ref float OutFloatResultant)

31. {

32. //Les variables locales sont en camelCase

33. bool monBoolLocal = InMonFloat > 0.0f;

34. //Modification du float en référence fait qu'il est modifié à l'extérieur aussi.

35. OutFloatResultant = monBoolLocal ? 15.0f : -1.0f;

36. return monBoolLocal;

37. }

38. }

39.