社内Java実習におけるネーミングルール

2023年3月24日更新

目次

[1 識別子 2](#_Toc129865309)

[1.1 システムID 3](#_Toc129865310)

[1.1.1 書式 3](#_Toc129865311)

[1.1.2 例 3](#_Toc129865312)

[1.2 機能ID 4](#_Toc129865313)

[1.2.1 書式 4](#_Toc129865314)

[1.2.2 例 4](#_Toc129865315)

[1.3 画面ID 5](#_Toc129865316)

[1.3.1 書式 5](#_Toc129865317)

[1.3.2 例 5](#_Toc129865318)

[1.4 処理ID 6](#_Toc129865319)

[1.4.1 書式 6](#_Toc129865320)

[1.4.2 例 6](#_Toc129865321)

[1.5 データベース名 7](#_Toc129865322)

[1.5.1 書式 7](#_Toc129865323)

[1.5.2 例 7](#_Toc129865324)

[1.6 データベースオブジェクト名 8](#_Toc129865325)

[1.6.1 書式 8](#_Toc129865326)

[1.6.2 例 8](#_Toc129865327)

# 識別子

識別子は、ドキュメントの一覧化など情報を整理する上で、一意に特定できるようにするためのものです。

したがって、プログラミングをする際には、ソースコードの理解の妨げになることから、次にあげるものに識別子は**使用しないでください**。

* ソースファイル名
* クラス名
* メソッド名
* 変数名

プログラミングにおいてこれらの名前には、読んで意味が理解できるようにするという大原則があります。識別子を利用してしまうとソースコードだけでは意味が理解できなくなってしまいます。

## システムID

システムIDはシステムそのものを特定するための文字列です。

### 書式

a

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| a | K固定。KENSYUのK | K |

### 例

K

## 機能ID

機能IDは、システムにおける機能を特定するための文字列です。

### 書式

abbccc

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| a | システムID | K |
| bb | 機能タイプ。以下の内のいずれか。  AP ... アプリケーション  BT ... バッチ | AP |
| ccc | 頭0付き3桁の連番。0から始まる。 | 000、010、200 |

### 例

* KAP001
* KBT030

## 画面ID

### 書式

abbcccVddd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| abbcc | 機能ID | KFR01 |
| Vdd | “V”+頭0付き3桁の連番。0から始まる。 | V000、V100 |

### 例

* KAP010V010

## 処理ID

### 書式

abbcccPeee

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| abbccc | 機能ID | KFR01 |
| Peee | “P”+頭0付き2桁の連番。0から始まる。 | P010、P100 |

### 例

* KAP010P000
* KBT010P010

## データベース名

システム用のデータベースを作成する際の名称です。

### 書式

a\_fff...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| a | システムID | K |
| fff... | データベース名称。大文字、数字で構成する。  複数の単語をつなげる場合は \_ を使用する。 | SERVICE\_MANAGE |

### 例

* K\_DATABASE

## データベースオブジェクト名

システム用のデータベース内に作成するテーブル、ビュー、インデックスなどのオブジェクトの名称です。

### 書式

g\_hhh...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| g | オブジェクト種別  T ... テーブル  V ... ビュー  IDX ... インデックス  FK ... 外部キー  など | T |
| hhh... | オブジェクト名。大文字、数字で構成する。  複数の単語をつなげる場合は \_ を使用する。 | MEMBER  BILLING\_DETAIL |

### 例

* T\_MEMBER
* V\_BILLING\_DETAIL
* IDX\_T\_MEMBER\_ID

## 画面要素(フィールド)名

UIに配置する表示、入力要素の名称です。

### 書式

iii...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 記号 | 意味 | 例 |
| iii... | 要素名。  小文字キャメルケース(lowerCamelCase)で命名する。 | name  postNumber |

### 例

* name
* postNumber