

Azonosítók (kiegészítés)

Azonosító (identifier) = név. A program elemeinek leggyakrabban van neve. Azonosító pl. a változó neve, és később (tanulni fogjuk) a *függvény (function)* vagy *metódus (method)* neve (10. fejezet), az *osztály (class)* neve (12. fejezettől) stb.

Az azonosítót azért használjuk, mert szeretnénk valamit csinálni az azonosított dologgal. A változónak értéket adni, vagy a változó értékét felhasználni egy számításban. (A metódust meg akarjuk hívni, az osztályból példányosítani akarunk...)

Az azonosító utaljon a programegység céljára, változó esetében a benne tárolt érték értelmére.

Ezeket a programegységeket nevekké, pontosabban *azonosítókkal (identifier)* látjuk el. *Azonosítókat* nem alkothatunk tetszés szerint, mert a fordító esetlegesen összekeveri valami más elemmel. Pl. nem használhatunk számokat azonosítónak, mert a program nem fogja tudni eldönteni, hogy most a számmal azonosított elemet akarjuk használni, vagy azt a számot, amit leírtunk.

A szabályok az azonosítók létrehozására:

- Gyakorlatilag bármilyen hosszú *Unicode* betű és szám kombinációt használhatunk, de:
 - o nem kezdődhet számmal
 - o nem tartalmazhat írásjeleket — kivéve a \$ (dollár) és az _ (aláhúzás) jelet (az _ jel bizonyos esetekben részeket választ el egymástól).
 - o nem lehet benne se szóköz, se egyéb speciális karakter (^, *, stb.) (mert azokat meg műveletnek nézné a fordító)
- Általános irányelv, hogy a lehetőség ellenére a \$ jelet nem teszünk a változó nevébe, és nem kezdjük aláhúzás (_) jellel.
- Szintén irányelv (konvenció), hogy **a változóneveket kisbetűvel kezdjük, és ha a neve több szóból áll, akkor az egyes részek határán nagybetűt alkalmazunk (camelCase):** hitelKamat, bejegyzesTipus vagy egyenletMegoldasa
- A változóinkat célszerű vagy csak magyarul, vagy csak angolul elnevezni (szóval ne legyen ilyen: bejegyzesType). Ha magyar neveket használunk, ékezet nélkül írjunk minden magánhangzót (bejegyzésTípus helyett bejegyzesTipus).

Tartsuk be az általános irányelveket is a változók elnevezésekor!