 aspectos del iseño

Evitar codificaciones

No usar prefijos de miembros

No añadir contextos innecesarios

No haga juegos de palabras

Usar nombres que se puedan buscar, no una sola letra o números

Usar nombres de dominios de soluciones: use términos informáticos,

Nombres de métodos: Estos deben tener nombres de verbos como deletePage, save… y de auerdo al estándar de java usar prefijos como get, set, is

No se exceda con el atractivo: opte por la claridad antes que por el entretenimiento

Una palabra por concepto: no utilice sinonimos

CLASES no deben tener verbos

Usar nombres pronunciables

no usar palabras adicionales redundantes o inútiles que no hagan diferencia

no pistas falsas

no usar la palabra list, a menos que realmente se trate de una lista.

No usar nombres con variaciones mínimas.

El nombre de una variable función o clase debe de indicar porque existe, que hace y como se usa, si requiere un comentario quiere decir que no indica para que se usa

Usar nombres que revelen las intenciones

Realizar distinciones con sentido

Evitar asignaciones mentales

Evitar la desinformación:

**NOMBRES CON SENTIDO**