



CAMELCASE

A continuación, hay algunas convenciones de nombres para el lenguaje de programación Java. Deben seguirse mientras se desarrolla software en Java para un buen mantenimiento y legibilidad del código. Java utiliza CamelCase como una práctica para escribir nombres de métodos, variables, clases, paquetes y constantes.

Consiste en palabras o frases compuestas de modo que cada palabra o abreviatura comienza con una letra mayúscula o una primera palabra con una letra mayúscula, y el resto con minúscula.

Clases e interfaces en Java

Los nombres de las clases deben ser sustantivos, en mayúsculas y minúsculas, con la primera letra de cada palabra interna en mayúscula. El nombre de las interfaces también debe estar en mayúscula (la primera) al igual que los nombres de las clases. Use palabras completas y debe evitar acrónimos y abreviaturas.



Por ejemplo:

```
Interface Bicycle
```

```
Class MountainBike implements Bicycle
```

```
Interface Sport
```

```
Class Football implements Sport
```

Métodos en Java

Los métodos deben ser verbos, en mayúsculas y minúsculas, con la primera letra de cada palabra interna (a partir de la segunda) en mayúscula.

Por ejemplo:

```
void changeGear(int newValue);
```

```
void speedUp(int increment);
```

```
void applyBrakes(int decrement);
```

Variables en Java

Los nombres de las variables deben ser cortos pero significativos.

- No debería comenzar con un guión bajo ('_') o caracteres, como por ejemplo, un signo de dólar '\$'.
- Debe ser mnemotécnico, es decir, diseñado para indicar al observador casual la intención de su uso.
- Se deben evitar los nombres de variable de un carácter, excepto para variables temporales.
- Los nombres comunes para las variables temporales son: i, j, k, m y n para enteros; c, d y e para los caracteres.

Por ejemplo:

```
// variables para la clase MountainBike
```

```
int speed = 0;
```

```
int gear = 1;
```



Variables constantes en Java

Debería estar todo en mayúsculas con palabras separadas por guiones bajos (“_”).

Hay varias constantes utilizadas en clases predefinidas como Float, Long, String, etc.

Por ejemplo:

```
static final int MIN_WIDTH = 4;
```

```
// Algunas variables constantes utilizadas en la clase  
Float predefinida
```

```
public static final float POSITIVE_INFINITY = 1.0f / 0.0f;
```

```
public static final float NEGATIVE_INFINITY = -1.0f / 0.0f;
```

```
public static final float NaN = 0.0f / 0.0f;
```