

Leçon 12 - Les conventions de nommage

Le nommage est très important car vous allez très souvent devoir trouver un nom pour vos variables et autres éléments du code.

Voici une liste de conventions basiques utilisées en informatique dans différents langages, en C# il ne faut utiliser que la camelCase et la PascalCase, rien d'autre.

camelCase

Pas d'espace entre les mots, la première lettre du premier mot en minuscule, la première lettre des mots suivants en majuscule.

Autre terme : lower camel case

Utile pour : en C# pour les variables et arguments de méthode.

PascalCase

Pas d'espace entre les mots, la première lettre de chaque mot en majuscule.

Autre terme : upper camel case

Utile pour : en C# pour les namespace, classe, propriété, méthode, interface (avec un I majuscule en préfixe)

snake_case

Un underscore entre les mots, chaque mot en minuscule.

Utile pour : en sql

SCREAMING_SNAKE_CASE

Un underscore entre les mots, chaque mot en majuscule.

Utile pour : en sql

Notation Hongroise

int_maValeur, nMaValeur : 3 lettres (ou 1) + underscore (optionnel) en préfixe du nom pour signifier le type de la variable, en camelCase.

Utile pour : en c et anciens langages.

kebab-case

Un tiret entre les mots, chaque mot en minuscule.

Utile pour : attributs html

Choix des noms

Un nom doit être choisi pour chaque projet, classe, variable, méthodes, etc.
Il doit être court si possible et être en lien avec son rôle dans l'application.

Si on crée une classe pour gérer des personnes, appelons la classe : `Personne`
Pour une variable contenant une liste de voitures : `voitures`

Les caractères spéciaux sont interdits par le compilateur : `@&|()$[]{}""'-^`$*€%+:/\=;:?!,`
Le seul caractère spécial possible est underscore `_` en préfixe de propriété privée.
Les chiffres sont autorisés mais pas en première lettre.
Donc soyez créatif, mais pas trop.

Les pluriels

Pour les classes : toujours au singulier.
Les variables, propriétés, arguments ou méthodes : avec un 's' à la fin si besoin pour indiquer qu'il y en a plusieurs.
Attention, certains mots en français ont un pluriel en 'x' cheval -> chevaux
Entity Framework ne connaît pas cette règle : `table` et classe `Cheval`, liste `chevals`

```
//Good
List<int> notes;
//Bad
List<int> note;
```

Les accents

PAS d'accent, jamais !
Même si ça marche, c'est déconseillé car les systèmes informatique étant en langue Anglaise, à un moment donnée ça ne marchera pas : éditeur de code, codepage corrompu, clavier incompatible, compilateur, etc.
Par convention internationale : pas de diacritique (suscrit, souscrit, inscrit, etc.) : accent, tréma, cédille, etc.

```
//Good
var laForet = true;
//Bad
var laForêt = true;
```

L'anglais

Pour les booléen (variable, méthode, etc.) il est souvent utilisé un préfixe pour signifier la possession ou l'état, en anglais, le nom suivant est en français :
`is`, `has`, etc.

```
//Good
var isPresent = true;
var hasEnfant = true;
public bool ISTermine()
public bool HasErreur()
```

Les abréviations

PAS d'abréviations, les noms doivent être en entier.

```
//Good
string adresse = "4 rue du four";
//Bad
var adr = "4 rue de la république";
var a = 32;
```

La seule lettre unique possible est `i` pour désigner un index dans une boucle (avec `j` si 2 boucles imbriquées, etc.)

Les mots réservés

Vous ne pouvez pas utiliser les mots réservés pour le nommage comme : `class`, `namespace`, `int`, `void`, `for`, `switch`, etc.

Mais en fait si, vous pouvez : en ajoutant `@` devant le mot-clé.

```
//Good
var @class = 32;
//Bad
var class = 32;
```

Les chiffres

Évitez les suites de variables numérotées 2, 3, etc. ça n'aide en rien la compréhension du code.

Débuter le nom d'une variable par un chiffre ne marche pas non plus.

```
//Good
var valeur = 32;
//Bad
var 1valeur = 32;
var valeur2 = 45;
var valeur3 = 65;
```

Les alphabets étrangers

Vous avez envie d'utiliser des alphabets étrangers ? c'est possible et ça marche. Mais évitez de le faire, j'y comprends rien !

```
//Good
var zelda = 32;
//Bad
var ゼルダ = 32;
var      = 45;
var Σύνδεσμος = 64;
```

Conclusion

Le nommage est très important, ne le négligez pas. Si vous prenez les bonnes habitudes dès le début, ça marchera tout seul.