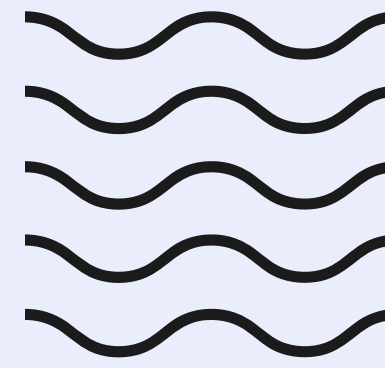


# variable



ПОДГОТОВИЛ: АЛИШЕР ХАМИДОВ



## Основные моменты:

1. Переменные
2. Конвенции именования

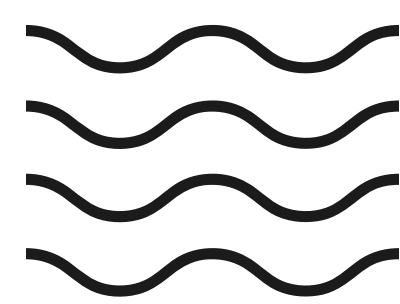
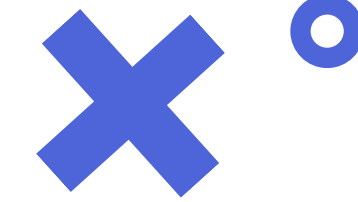




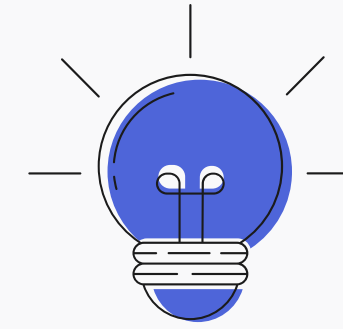
# Что такое переменная?

Ваши ассоциации





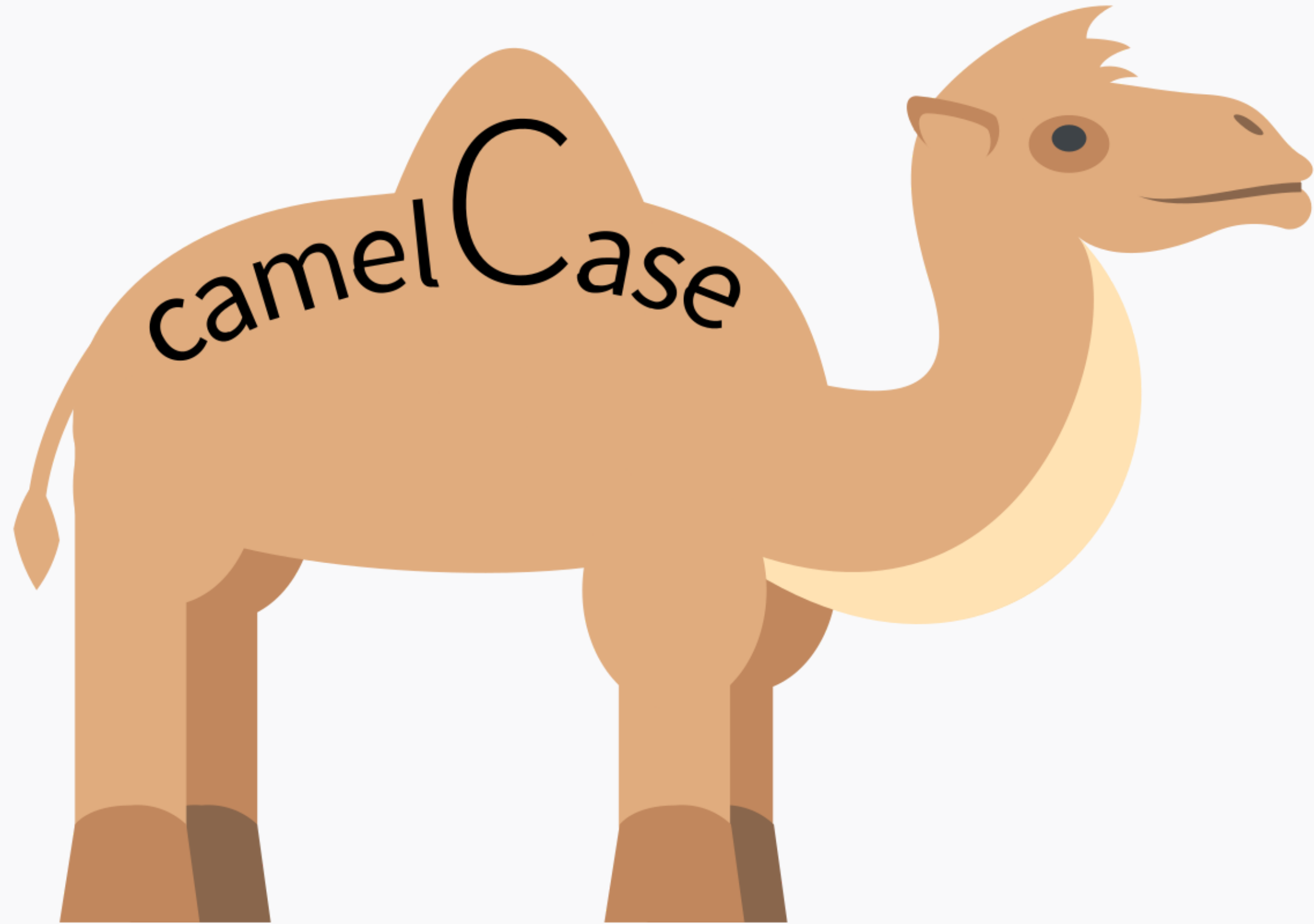




# Naming conventions

## (конвенции именования)

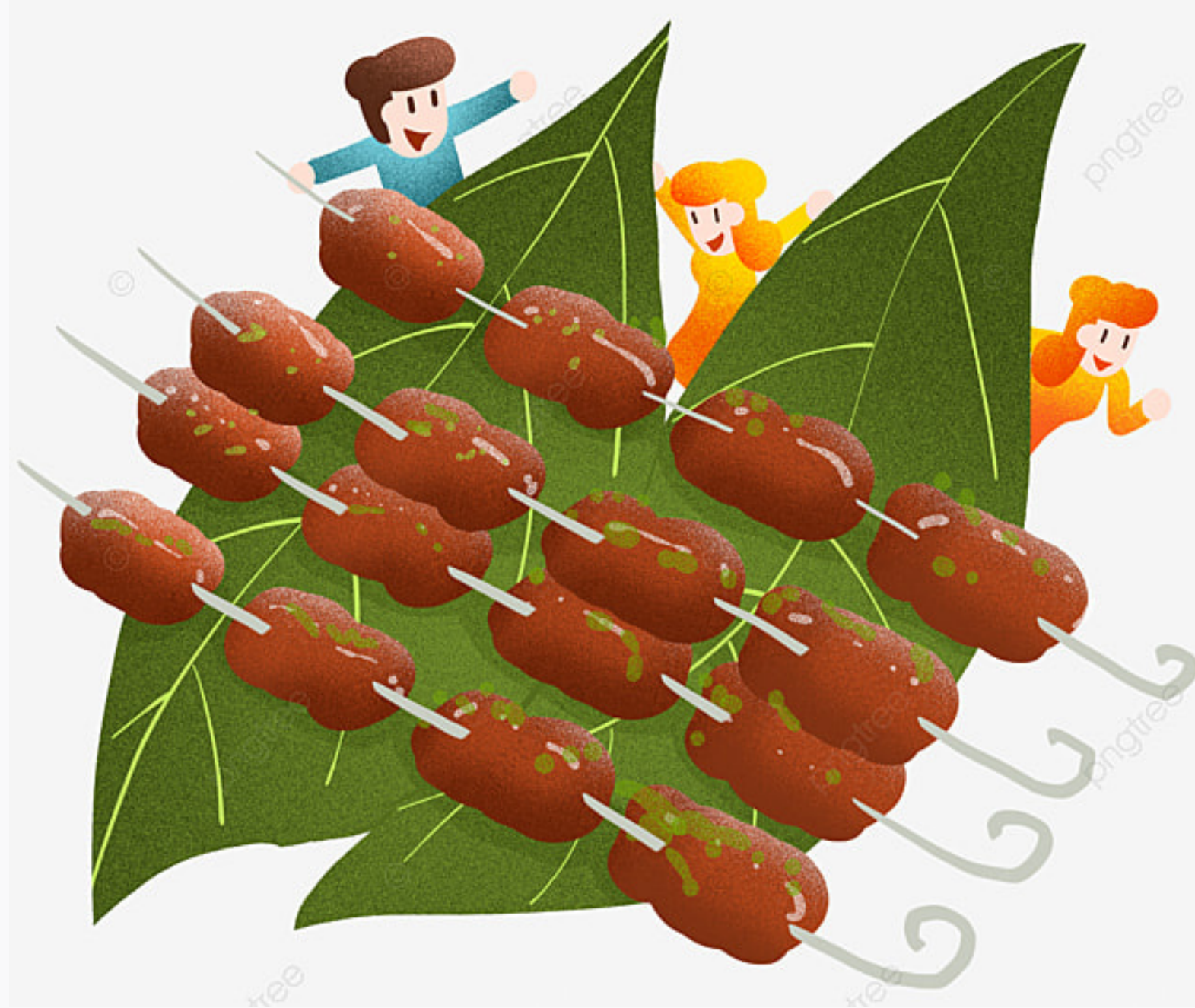
– это правила как следует именовать различные файлы, папки, токены и элементы кода (например, переменные, функции классы, методы, объекты и т.д.)



# camelCase

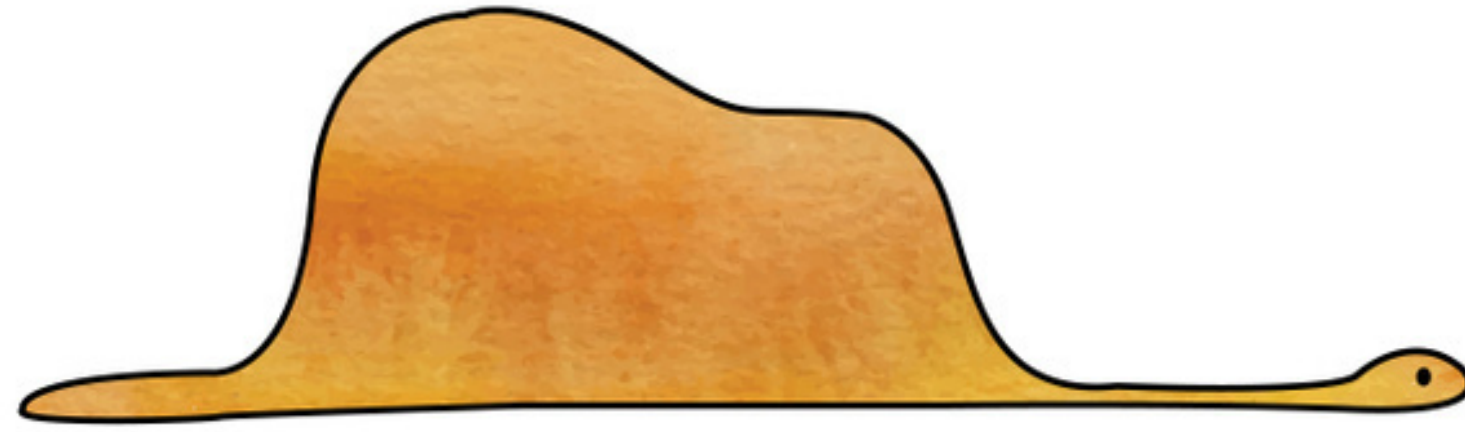
– первая буква всегда маленькая, далее  
каждое слово начинается с большой буквы



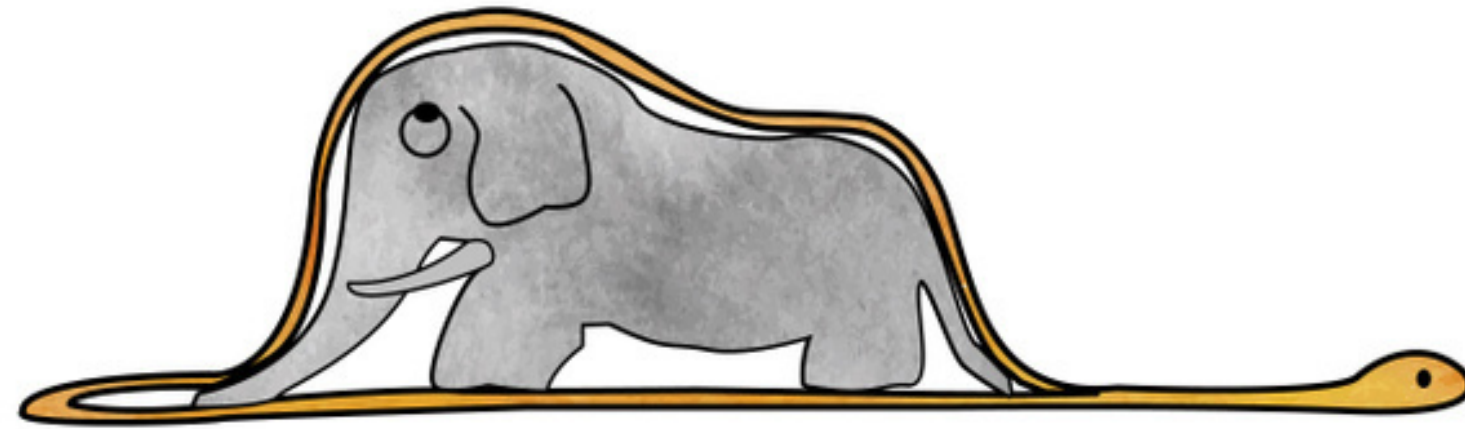


# kebab-case

- все буквы маленькие, слова разделяются дефисом



"My drawing was not a picture of a hat.  
It was a picture of a boa constrictor digesting an elephant."



snake\_case

Все буквы маленькие, слова разделены  
нижним подчеркиванием

# SCREAMING\_SNAKE\_CASE

Все буквы большие, слова разделены  
нижним подчеркиванием

Применяется в именах констант и  
переменных окружения.

Именуйте классы, переменные и функции для людей, а не для машин



## Дополнительные источники



<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/codeconventions-introduction.html>

<https://medium.com/@vladimirmorulus/%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0-%D0%BF%D0%BE-case-camelcase-kebab-case-pascalcase-snake-case-%D0%B8-%D0%B2%D1%81%D0%B5-case-ecda10463fa8>