

## **Coding Practices in SE2-Task2**

- Variablennamen haben einen kleinen Anfangsbuchstaben
- Methodennamen haben einen kleinen Anfangsbuchstaben und beinhalten ein Verb
- GUI / Swing Elemente sind durch ihre Namendeklaration erkennbar (Beispiel: `JTabbedPane`, `saveAsMenuItem`, `menuBar`, etc.)
- Variablen und Methoden die für die Manipulation von Diagrammen benutzen beinhalten das Wort `Diagram` oder `Chart` (`renameChart()`, `removeChart()`)
- Methoden die einen Parameter des Typs `ActionEvent` entgegennehmen sind in der Form: `saveActionPerformed(ActionEvent e)`
- Überschriebene Methoden die von Interfaces bzw. abstrakten Klassen geerbt werden sind konventionstgemäß mit `@Override` annotiert
- Alle Klassennamen haben einen großen Anfangsbuchstaben
- Bei komplexeren Codesegmenten wurden einzeilige Kommentare hinzugefügt um die Funktionalität zu erklären (Beispiel: `//inform Workbook`)
- Die Namen von Enumelementen werden mit Großbuchstaben deklariert (Beispiel: `TOKEN`, `FUNCTION`)
- String Konstanten (`final static`) in denen reguläre Ausdrücke definiert werden haben am Anfang das kürzel `reg` (Beispiel: `regExpression ...`)
- Fehlermeldung wurden einheitlich und aussagekräftig gestaltet damit der Benutzer die Übersicht behält
- Das Projekt wurde ausgiebig kommentiert und JavaDoc html Dateien wurde generiert
- Alle Java Dateien im Projekt wurde autoformatiert (Eclipse: `Strg+Shift+F`)