

## NOMENCLATURA

Es el conjunto de palabras o términos utilizados en una determinada área, en este caso en un lenguaje de programación específico.

### Nomenclatura Camello

Reside en palabras y/o frases compuestas, de tal manera que cada palabra inicia con mayúscula y el resto con minúscula.

Aplicado a las **clases** estas deben comenzar con mayúscula al igual que las interfaces. Por ejemplo:

- Interface Bicycle  
Class MountainBike implements Bicycle
- Interface Sport  
Class Football implements Sport

En los **métodos** la primera letra a partir de la segunda palabra deben comenzar en mayúscula. Ejemplo:

- void changeGear(int newValue);
- void speedUp(int increment);

Los nombres de las **variables** deberán ser cortos y entendible

- No comenzar con símbolos como @, #, etc.
- Será mnemotético, diseñado para indicar la intención de su uso.
- Evitar nombres de un solo carácter, a excepción de las variables temporales.
- Los nombres comunes para los enteros temporales son i, j, k, m y n; c, d y e para los de tipo carácter.

Las **variables constantes** deben estar todo a mayúscula separados entre palabras por un guion bajo. Existen algunas predefinidas en clases como Float, Long, String, entre otras.

- 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;
```

Para los paquetes se le añade un prefijo al nombre escrito en letras minúsculas en ASCII, serán nombres de dominios de nivel superior como: com, edu, gov, mil, net, org. Ejemplo:

- com.sun.eng
- com.apple.quicktime.v2

## Nomenclatura Húngara

Generalmente se usa para crear los nombres de las variables. Además para nombrar las instancias de los objetos. Se trata de escribir o añadir los prefijos de las variables en minúscula, estos indican su tipo. Por ejemplo:

<b>Prefijo</b>	<b>Significado</b>
b	Booleano (int)
by	BYTE o UCHAR (unsigned char)
c	Carácter (un byte)
dw	Entero largo de 32 bits sin signo (double word)
l	Entero largo de 32 bits
lbl	Objeto Label
lp	Puntero a entero largo de 32 bits
w	Entero corto de 16 bits sin signo (word)

Entre otras.

## Nomenclatura Pascal

Podemos decir que es muy similar a la de Camello, con la única diferencia que inicia desde la primera palabra con mayúscula, manteniendo las palabras unidas, sin espacios, e iniciando con mayúscula respectivamente.