**Namenskonventionen**

Namenskonventionen lassen die Programmen verständlicher und leichter lesbar.

Sie können auch Informationen über die Funktion des Bezeichners bereitstellen, z. B. ob es sich um eine Konstante, ein Paket oder eine Klasse handelt, die zum Verständnis des Codes hilfreich sein können.

**Package:**

Das Präfix eines Paketnamens für ein Integration Projekt soll so aussehen : **de.techem.eai**

Nachfolgende Komponenten des Paketnamens variieren gemäß den internen Namenskonventionen. Dies können Projekt-, Computer- oder Anmeldenamen sein.

Ein Beispiel dafür ist**: de.techem.eai.utddecodeservice**

**Klassen:**

Klassennamen sollten Substantive sein, wobei der erste Buchstabe jedes internen Wortes groß geschrieben werden soll.

Versuchen Sie, Ihre Klassennamen einfach und aussagekräftig zu halten.

Vermeiden Sie Akronyme und Abkürzungen.

**Interface:**

Schnittstellennamen sollten wie Klassennamen geschrieben werden.

**Methoden:**

Bei Methoden soll das erste Wort ein Verb sein.

Der erste Buchstabe soll klein geschrieben sein.

Der erste Buchstabe jedes internen Wortes soll groß geschrieben wird.

Die Name einer Methode soll ein zusammenfassende Überblick für, das in der Methode implementierte Logik, darstellen.

**Konstanten:**

Die Namen der Variablen, die als Klassenkonstanten deklariert sind sollen groß geschrieben sein.

Wenn die Name mehr als ein Wort beinhaltet, dann sollen die Wörter mit ein Unterstriche getrennt werden.

**Variablen**:

Variablennamen sollten nicht mit Unterstrich oder Dollarzeichen beginnen, auch wenn beide zulässig sind.

Interne Wörter beginnen mit Großbuchstaben.

Variablennamen sollten kurz und aussagekräftig sein.

Zähler in Schleifen sollen einfach Kennzeichnungen wie z.B. i oder j erhalten

**Allgemein:**

Benutze fachlichen bedeutenden Begriffe (Bsp.: OrderBundler, CustomerDataSender).

Vermeide so weite wie möglich lange Namen.