**CODE CONVENTION**

Pascal Case (còn được gọi là Upper Camel Case): quy tắc này yêu cầu viết hoa các chữ cái đầu tiên của mọi từ.

Ví dụ: PasCalCase

camel Case (còn được gọi là Lower Camel Case): quy tắc này hơi đặt biệt một tí. Chữ cái đầu tiên của từ đầu tiên viết thường. Các từ còn lại viết hoa chữ cái đầu tiên.

Ví dụ: camelCase

1. Hằng:là giá trị không thay đổi.

* Đặt tên theo **Upper Case** và ở giữa các từ có ký tự “\_”.

Ví dụ: DEFAULT\_NAME.

1. Biến: là thành phần tham trong việc xứ lý dự liệu.

* Đặt tên theo **camel Case**.

Ví dụ: userNumber.

1. Field: là thành phần dữ liệu của Class.

* Đặt theo **camel Case.**

Ví dụ: userName.

***Chú ý:*** Đặt tên field phải có ý nghĩa với dữ liệu mà nó lưu giữ và có ghi chú (comment) đối với các field có tên không thể hiện được ý nghĩa.

1. Getter và Setter: các phương thức liên quan tới property (là thành phần dữ liệu giao tiếp với các thành phần khác bên ngoài class).

* Đặt tên theo **camel Case**.

Ví dụ: getUserName, setUserName.

1. Phương thức: là một thụ tục xử lý dữ liệu.

* Đặt tên theo **camel Case**.

Ví dụ: renameUser.

***Chú ý:*** Đặt tên phải có ý nghĩa với chức năng của nó và phải có ghi chú (comment) mô tả chức năng ở phía trên phương thức.

1. Tham số: là thành phần cần được truyền vào để tham gia xử lý trong phương thức.

* Đặt tên theo **camel Case** và có bắt đầu bằng chữ “**p**”.

Ví dụ: pUserName.

1. Widget: là tên của các thành phần giao diện.

* Đặt tên theo **camel Case.**

Ví dụ: submitButton, titleLabel.

1. Tập hợp: là thành phần dữ liệu chứ nhiều phần tử bên trong nó.

* Đặt tên theo **camel Case** và thêm vào cuối chữ “**s**”.

Ví dụ: users, listUsers.

1. Class: là thành phần cốt yếu.

Đặt tên theo **Pascal Case**.

Ví dụ: UserClass

1. Object: là một hể hiện của class.

Đặt tên theo **camel Case**.

Ví dụ: userObject.

1. Interface: là thành phần khai báo các phương thức mà không định nghĩa code xử lý bên trong thân phương thức.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Inf**”.

Ví dụ: UserInf.

1. Implement: là thành phần cài đặt cho các thành phần Interface. Có đầy đủ các phương thức trong Interface mà nó cài đặt và có định nghĩa code xử lý bên trong thân phương thức.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Imp**”.

Ví dụ: UserImp

1. Package: là đường dẫn đến các class có chung vai trò.

* Đặt tên theo **lower case**.

Ví dụ: vl.cmu. project.

1. Controller: là thành phần xử lý chính trong mô hình MVC.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Controller**”.

Ví dụ: UserController.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.controller/

Ví dụ: vl.cmu. project.controler.

1. View: là thành phần hiển thị giao diện cho người dung tương tác trong mô hình MVC.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và ***không*** thêm gì vào cuối.

Ví dụ: UserRegister.jsp

* Đường dẫn: src/main/webapp/WEB-INF/views.

1. Model: là thành phần chứa dữ liệu cho Controller và View giao tiếp trong mô hình MVC.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Mod**”.

Ví dụ: UserMod.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.model/

Ví dụ: vl.cmu. project.model.

1. Domain: là thành phần chứ dữ liệu có cấu trúc tương đồng với một bảng (table) dưới cơ sở dữ liệu (database).

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Dom**”

Ví dụ: UserDom.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.domain/

Ví dụ: vl.cmu. project.domain.

1. Data Acces Object (DAO): là thành phần quản lý truy cập xuống cơ sở dữ liệu.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**DAO**”.

Ví dụ: UserDAO.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.dao/

Ví dụ: vl.cmu. project.dao.

1. Service: là thành phần lấy dữ liệu từ cơ sở dữ liệu thông qua thành phần DAO (Data Acces Ojbect) và cung cấp dữ liệu cho thành phần Controller.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Service**”.

Ví dụ: UserService.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.service/

Ví dụ: vl.cmu. project.service.

1. Utilities: là các thành phần hỗ trợ xử lý hiệu quả hơn.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và thêm vào cuối chữ “**Util**”.

Ví dụ: UserUtil.

* Đường dẫn: src/main/java/’root package’.util/

Ví dụ: vl.cmu. project.util.

1. Resource: là các thành phần mà dữ liệu của nó không cần biên dịch như source code.

* Đặt tên theo **Pascal Case** và ***không*** thêm gì vào cuối.

Ví dụ: các file hình ảnh, âm thanh, video,...

* Đường dẫn: src/main/resources /

1. Configuration: là thành phần dùng để cấu hình cho hệ thống.

* Đặt tên theo **lower case** và ở giữa các từ có dấu phân cách “**-**“.

Ví dụ: user-config.xml.

* Đường dẫn: src/main/webapp/WEB-INF/spring/

***Chú ý:*** 2 file cấu hình mặc định của **spring** có tên và đường dẫn như sau:

+ src/main/webapp/WEB-INF/spring/root-context.xml: chứa định nghĩa các thành phần liên quan đến nghiệp vụ.

+ src/main/webapp/WEB-INF/spring/appServlet/servlet-context.xml: chứa định nghĩa các thành phần liên quan đến spring.