

Tipo de identificador	Reglas para nombrar	Ejemplos
Clases	Los nombres de clase deben ser sustantivos en Upper CamelCase , con la primera letra de cada palabra en mayúscula. Use palabras completas - evitar acrónimos y abreviaturas (a menos que la abreviatura es mucho más extendido que el de la forma larga, como la dirección URL o HTML).	<ul style="list-style-type: none"> <code>class Raster;</code> <code>class ImageSprite;</code>
Métodos	Los métodos deben ser verbos en lower CamelCase o un conjunto de varias palabras que comienza con un verbo en minúsculas; es decir, con la primera letra en minúscula y la primera letra de las palabras siguientes en mayúsculas.	<ul style="list-style-type: none"> <code>run();</code> <code>runFast();</code> <code>getBackground();</code>
Variables	Las variables locales, variables de instancia y variables de clase también se escriben en lower CamelCase . Los nombres de variable no deben comenzar con los caracteres guion bajo (<code>_</code>) o el signo de dólar (<code>\$</code>), aunque ambos se admiten. Esto contrasta con otras convenciones de codificación que establecen que los guiones deben ser usados como prefijo todas las variables de instancia. Los nombres de variables deben ser cortos pero significativos. La elección de un nombre de variable debe ser mnemónico - es decir, diseñado para indicar al observador casual la intención de su uso. Se deben evitar los nombres de variables de un solo carácter excepto para las variables temporales "usar y tirar". Los nombres comunes de las variables temporales son i, j, k, m, y n, para enteros; c, d, y e para los caracteres.	<ul style="list-style-type: none"> <code>int i;</code> <code>char c;</code> <code>float myWidth;</code>
Constantes	Los nombres de las constantes se deben escribir en mayúsculas separadas por guiones bajos. Los nombres de constantes pueden contener dígitos, pero no como primer carácter.	<ul style="list-style-type: none"> <code>final static int MAX_PARTICIPANTS = 10;</code>