

1 もくじ

- [命名規則](#)
 - [概要](#)
 - [変数/関数/メソッドの命名](#)
 - [クラス](#)
 - [定数](#)
- [コーディング規約](#)
 - [概要](#)

2 命名規則

概要

Pythonに限らず、多くの言語では変数や関数名などを命名にある程度の規則が設けられている場合があります。

あくまで規則なので、別に守らなくてもコードは実行できます。

ですが、見やすさや一貫性を保つためにも、少しずつ規則に従った書き方ができるようにしましょう。

(正直に言えば、自分でも規則に従ってない部分が多くありますが…)

変数/関数/メソッドの命名

スネークケース(複数の単語間をアンダースコアで繋ぐ記法) & 全て小文字.

例

```
calc_bit_error_rate  
get_max_score  
print_state
```

クラス

パスカルケース(先頭大文字 + 複数の単語間をつめ、各単語の先頭は大文字)で書く。

```
LeftRightArrow
```

```
MyOrgClass
```

定数

スネークケース + 全て大文字

```
BOLTZMANN_CONSTANT
```

```
GAS_CONSTANT
```

3 コーディング規約

概要

こちらPythonに限らず、大体の言語にあります。
PythonではPEP8という有名なコーディング規約があります。

コーディング規約は読みやすさや一貫性の観点からなるべく取り入れた方が良いです。

(こっちに関しても、自分は無視している部分が一部あるからなんとも言えんけど…)

(めんどくさくなってきたのでコーディング規則については省略します。すいません。)