<코드 정의서 >

- 클래스 명(Class Name) : 클래스의 이름은 반드시 명사여야 하고, 첫 번째 문자는 대문자이고, 두 개 이상의 단어로 구성될 때는 각 단어의 시작 문자를 대문자로 한다. 두 개의 단어로 이뤄져 있는 고유명사(ex. KakaoTalk)의 경우 단어의 시작 문자를 대문자로 할 수 있다. 클래스 이름은 직관적이고 간단명료해야 한다. 머릿글자로 나타내거나 또는 약자로 나타내는 것은 반드시 피하고, 전체 이름을 사용해야 한다. URL 또는 HTML에서는 약자를 많이 사용할 수 있다. ex) Class PersonManager

- 인터페이스 명(Interface Name) : 인터페이스의 이름은 클래스 이름과 같이 반드시 대문자로 시작한다. ex) IInfoManager

- 메소드 명(Method Name) : 메소드의 이름은 주로 동사이며 두 개 이상의 단어로 구성될 때는 첫 단어를 동사로 구성하고 소문자로 하며 이후의 각 단어의 시작 문자는 대문자로 해주어야 한다. ex) Void inputPersonInfo()

- 필드 명(Field Name) : 변수, 모든 인스턴스, 클래스, 클래스 상수 등은 소문자로 시작하고, 두 개 이상의 단어로 구성 될 때는 두 번째 단어 이후부터 각 단어의 시작 문자를 대문자로 한다. 변수 명을 나타낼 때 ‘\_’ 또 는 ‘$’ 문자를 사용할 수 있더라고 명수 명은 ‘\_’ 또는 ‘$’ 문자로 시작해선 안된다. 변수 명은 직관적으로 파악이 가능하고 기억하기 쉽게 명명해야 한다. 일반적으로 i, j, k, m, n 등은 정수형 임시 변수 명으로 사용할 수 있고, c, d, e 등은 문자형 임시 변수 명으로 사용할 수 있다. ex) int spendTotalSum

- 패키지 / 임포트 선언(Package / Import Declaration) : Comment 이후에 필요에 따라 package 문이 나타날 수 있다. Package 문 이후엔 한 줄을 건 너띄고 다음으로 import 문이 나오도록 한다. import의 경우 한 줄에 하나의 import만을 명시한다. ex) import java.io.Serializable

- If-else statement에서 else 부분은 같은 줄에 위치한다. If-else if-else의 경우에 else if부분은 같은 줄에 기술한다.

- For statement에서 '{'는 같은 줄에, '}'는 새로운 줄에 위치한다. For문에 사용되는 변수는 따로 선언될 수도 있고 For statement 안에서 선언될 수도 있다.

- Try / Catch • [M] try / catch 문에서 '{'는 같은 줄에, '}'는 새로운 줄에 위치한다.