**NAME THINGS RIGHT**

**Active vocabulary**

|  |  |
| --- | --- |
| хранить данные |  |
| изменять существующий код | modify |
| написать/создать с нуля |  |
| объявлять переменную |  |
| ссылаться на переменную или данные |  |
| повторно использовать/переиспользовать |  |

Talking about variables, there’s one more extremely important thing.

A variable name should have a clean, obvious meaning, describe the data that it stores.

Variable naming is one of the most important and complex skills in programming. A quick glance(беглый взгляд) at variable names can reveal(раскрывать) which code was written by a beginner versus an experienced developer.

In a real project, most of the time is spent modifying an existing code base rather than writing something completely separate from scratch. When we return to some code after doing something else for a while, it’s much easier to find information that is well-labeled. Or, in other words, when the variables have good names.

Please spend time thinking about the right name for a variable before declaring it. Doing so will repay you handsomely(прилежность).

Some good-to-follow rules are:

* Use human-readable names like userName or shoppingCart.
* Stay away from abbreviations or short names like a, b, c, unless you really know what you’re doing.
* Make names maximally descriptive and concise. Examples of bad names are data and value. Such names say nothing. It’s only okay to use them if the context of the code makes it exceptionally obvious which data or value the variable is referencing.
* Agree on terms within your team and in your own mind. If a site visitor is called a “user” then we should name related variables currentUser or newUser instead of currentVisitor or newManInTown.

Sounds simple? Indeed it is, but creating descriptive and concise variable names in practice is not. Go for it.

**Reuse or create?**

There are some lazy programmers who, instead of declaring new variables, tend to reuse existing ones.

As a result, their variables are like boxes into which people throw different things without changing their stickers. What’s inside the box now? Who knows? We need to come closer and check.

Such programmers save a little bit on variable declaration but lose ten times more on debugging.

An extra variable is good, not evil.

**Translate into English**

1. Имя переменной должно иметь ясное и очевидное значение.
2. Имя переменной описывает данные, которые она хранит.
3. Именование переменных – это один из самых важных и сложных навыков в программировании.
4. Большую часть времени программисты изменяют существующий код, rather than а не пишут что-то с нуля.
5. Избегайте абстрактных имен, которые ничего не сообщают.

**Naming Convention**

1. Переменная, в которой хранится значение ширины левой границы. leftBorderWidth
2. Переменная, в которой хранится строка с полным именем пользователя. fullUserName
3. Переменная, в которой хранится время последнего обновления программного обеспечения. softwareLastUpdateTime
4. Функция, которая показывает меню. showMenu
5. Функция, которая удаляет заголовок. removeTitle
6. Функция, которая позволяет получить данные текущего пользователя. getCurrentUserData
7. Функция, которая отрисовывает новое значение. renderNewValue
8. Функция, которая отображает новую картинку. renderNewImage
9. Функция, которая отрисовывает измененный пользовательский интерфейс. renderModifiedUI
10. Функция, которая удаляет элемент из пользовательского интерфейса removeUiElement
11. Переменная, в которой хранится сумма, которую мы добавили. addedSum
12. Функция, которая прячет старые вычисления hidePreviousCalculation
13. Функция, которая показывает новые значения. showNewValues
14. Функция, которая Удаляет забаненного пользователя removeBannedUser
15. Функция, которая Выбирает неактивные элементы selectInactiveElements
16. Функция, которая отправляет запрос на сервер sendRequest
17. Функция, которая проигрывает выбранные песни playSelectedSongs
18. Функция, которая отправляет боту отчет sendReportToBot