

# プログラム言語 B

## 識別子のつけ方の規則

2023 年 9 月 25 日

指導教員：武田先生

6321120

横溝 尚也

## 0.1 識別子の付け方と規則

識別子を付ける規則は以下である

- 一文字目に数字は使用不可
- 全角文字も使用できる
- 大文字小文字は区別される
- 記号はアンダーバーと\ \$のみ使用可能
- 予約語をそのまま使用することはできない
- 文字制限はない

## 0.2 よく使われる名前

- クラス名に複数の単語の羅列を記述するときは単語ごとの先頭は大文字にする。
- フィールド、メソッド名箱文字で始め、続く単語の先頭は大文字にする
- 定数はすべて大文字にする
- 名前はそこの記述されている内容が大まかに分かるものにする
- アルファベットで名前を記述せず、英語をなるべく使用する。

## 参考文献

- [1] Java — 変数名のつけ方 (識別子)

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=30e23278f0242269JmltdHM9MTY2NDA2NDAwMCZpZ3VpZD0zMWE0NDVhMS0zMmVkLTYpbn=3&hsh=3&fclid=31a445a1-32ed-6776-0c86-54893307664d&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cuamF2YWRYaXZlLmpwL3NOYXJpbn=1>

- [2] プログラミング作法〜クラス名などの付け方〜

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=9e9434b1842cbefdJmltdHM9MTY2NDA2NDAwMCZpZ3VpZD0zMWE0NDVhMS0zMmVkLTYpbn=3&hsh=3&fclid=31a445a1-32ed-6776-0c86-54893307664d&u=a1aHR0cHM6Ly9wd2ViLmNjLnNvcGhpYS5hYy5qcC9pbn=1>