



## REGLAS Y CONVENCIONES PARA NOMBRAMIENTO DE CLASES, OBJETOS Y MÉTODOS.

En cuanto a las reglas de nombramiento, son idénticas a las reglas para nombramiento de variables primitivas y que ya fueron mencionadas en su momento. Una de esas reglas, por ejemplo, es que no deben usarse nombres de palabras reservadas del lenguaje.

### CONVENCIONES

Las convenciones no son reglas estrictas, sino lineamientos que se sugieren seguir para estar en sintonía con el resto de la comunidad de programadores. Una ventaja de utilizar convenciones, podemos verla con la clase String. El simple hecho de ver que la clase String se escribe con la primera letra en mayúscula, nos hace deducir que se trata de un nombre de clase y no de una variable primitiva.

### CONVENCIONES EN CLASES

Para las clases se sugiere utilizar siempre la primera letra en mayúscula, por ejemplo:

- Persona,
- Caracteres,
- Ejemplos, etc.

Todos estos nombres de clase son acordes con la convención. Cuando las clases tienen un nombre compuesto, se sugiere utilizar la conformación de camello o CamelCase; esto es, utilizar mayúsculas para las primeras letras de cada palabra que compone el nombre de la clase y el resto de las letras en minúscula. Ejemplo:

- ClasePrueba,
- OperacionesAritmeticas,
- EmpleadoProfesor, etc.

### CONVENCIONES EN MÉTODOS Y OBJETOS

En el caso de métodos y objetos, las convenciones son comunes a ambos.

Para nombrarlos, se sugiere utilizar todas las letras en minúscula, por ejemplo: metodo1, objeto1.

Cuando se necesitan utilizar nombres compuestos, también podemos utilizar el camel-case a excepción de que la primera letra sigue iniciando en minúscula. Ejemplo:

- sumaAlgebraica
- restaAritmetica
- objetoPersona
- objTotal



Otra posibilidad es utilizar un guion bajo para separar cada palabra y utilizar todas las letras en minúscula. Ejemplo:

- suma\_algebraica
- resta\_aritmetica
- objeto\_persona
- obj\_total

En la práctica, suele utilizarse más comúnmente la conformación camel-case. El segundo tipo de estilo es más utilizado en C++.

Un último comentario para este tema es que tanto los nombres de clases, objetos y métodos deben ser consistentes y auto descriptivos con respecto a lo que se pretende que representen. No hay límite para el tamaño de un nombre, si bien no es conveniente que nuestros elementos tengan nombres excesivamente largos, debieran ser lo suficientemente explícitos.