

## 1-4 プログラムを分かりやすくするために

### コメント

if x > 640	# 「もし x が 640 を越えたら」と書くよりも # 「〇〇の位置(x 座標)が画面の左端からはみ出したら」の方が # プログラム的にどういう場合か意味がわかりやすい
MAX = 5	# 「MAX に 5 を代入」と書くよりも # 「〇〇の最大の個数を 5 個に設定する」の方が # プログラム的にどういう場合か意味がわかりやすい

- ・「#」を付けた箇所から行の終わりまではコメント(補足説明)になり、プログラムとして実行されない
- ・コメントはできるだけ書いておくこと。  
(1週間後の自分は、1週間前の自分がやったことを覚えていない！)

### インデント

(A)

```
1: 10.times do |i|
2:   if i < 5
3:     puts "*"
4:     puts "**"
5:   else
6:     puts "+"
7:     puts "++"
8:   end
9: end
```

(B)

```
1: 10.times do |i|
2: if i < 5
3: puts "*"
4: puts "**"
5: else
6: puts "+"
7: puts "++"
8: end
9: end
```

- ・上の2つは同じように動くプログラムだけれど、見たときの構造の分かりやすさを比べてみよう。
- ・インデントは、日本語の文章でいえば「段落の書きはじめの字下げ」と同じ。
- ・条件や繰り返しなどが何重にもなって複雑になるにつれ、インデントの効果がはっきりしてくる。

# 1-4 プログラムを分かりやすくするために

## 名前

・名前をつけるときのルール(推奨)

### (1)使う文字

- 1)「アルファベット」または「\_ (アンダースコア)」で始める
- 2)「アルファベット」「数字」「記号」の組み合わせにする
- 3)英語が苦手な場合は、ローマ字読みの名前でもよい
- 4)じつは「日本語」も使えるけれど、使わない方がよい

color	= "red"	# アルファベットのみ
dx1	= 320	# アルファベット+数字
max_score	= 1000	# ' _ ' で語をつなぐ
kaisuu	= 3	# ローマ字読み(回数)
def ok?		# 記号入り
def _debug		# ' _ ' で始まる

### (2)大文字/小文字

- 1)変数やメソッドの名前はすべて小文字にする
- 2)大文字で始まるものは「定数」として認識される(または「クラス名」「モジュール名」)

LIMIT	= 100	# 定数
class	Game	# クラス名

### (3)その他

- 1)慣例的に1文字でよく使われる変数がある

i, j, k	# ループのときのインデックス(添え字)
x, y	# 座標
w, h	# 幅、高さ
l	# 長さ
v	# 値
s	# 文字