

AJ科 宮川 治

## 空白と識別子

- プログラム中のスペース(空白)は区切り 文字として使用される。
- 空白で区切られた文字列をトークンと言う。
- トークン(字句)
  - 予約語≒キーワード
  - 識別子
    - 変数名、クラス名、メソッド名など
  - ∪テラルなど(0、"Hello World")

## 識別子

- 使用できる文字は決まっていますが、プログラムを作成する人が任意に名前を決めることができます。
- 空白は使用することができません。
  - 区切り文字として使用するためです。
  - 特に複合語の場合には区切る位置を明確にするためのルールが必要になります。
  - このルールは一つの単語の場合にも適用されます。

## 命名規則(コーディング規約)1

- 識別子に一貫性を持たせることにより、 可読性を高めることができる。
  - クラス名
    - アッパーキャメルケース:複合語の先頭を、大文字で書き始める。
  - メソッド名
    - キャメルケース:複合語の先頭を、小文字で書き 始める。単にキャメルケースと言えば先頭は小 文字。

# 命名規則(コーディング規約)2

#### ○ 変数名

■ キャメルケース:複合語の先頭を、小文字で書き 始める。

#### ○ 定数名

スネークケース+大文字:アンダーバー(\_)を 区切記号として要素語をつなげる。要素後は全 て大文字。

### 概要1

- クラスとインスタンス
  - クラス・メソッド
  - インスタンス・メソッド
- クラス定数
- コーディング規約の具体例
- importと完全修飾名
- 拡張for制御文

### 概要2

- ファイルからの読み込み
  - テキストデータ
    - 文字コードのデフォルト(初期値)はUTF-8
  - バイトデータ
    - 文字コードを指定してテキストに変換