Convention de codage

# La langue

Dans un souci de cohérence et d’unité, le code du projet sera rédigé en **anglais**. Ainsi les classes tirées des librairies et celles codées par nos soins seront dans le même langage. Les commentaires ainsi que l’interface utilisateur, eux, puisqu’ils aident à la compréhension seront en **français**.

# Le nommage

## camelCase

Chaque première lettre d'un mot prend une majuscule, tous les mots sont collés les uns aux autres et le premier mot ne prend pas de majuscule

## Les classes

Les classes sont nommées selon la méthode camelCase mais commencent pas une majuscule.

## Les méthodes

Les méthodes sont nommées selon la méthode camelCase.

En plus de cela, il faut savoir que dans une classe on retrouve souvent des méthodes de type getter et setter (accesseur, modificateur), pour récupérer une variable de classe ou la modifier sans toucher directement à la variable. Il se nomme généralement getNomDeLaVariable() et setNomDeLaVariable(Object nomDeLaVariable). Il existe également d'autres mot-clés fréquemment utilisés comme add et remove (ajout, supprimer) pour ajouter et supprimer quelque chose : addQuelqueChose(Object quelqueChose), removeTout(), etc.

## Les variables

Les variables se nomment également en camelCase et en commençant par une lettre (a-z). Le nom d'une variable devrait être court et clair. Les variables à 1 caractère sont à éviter sauf pour un usage temporaire (i, j, k, l, m, n pour les entiers et c, d , e pour les caractères).

## Les constantes

Les constantes c'est-à-dire les "**static final**" doivent être écrites en majuscules et pour séparer les mots les "\_" sont à utiliser. Cela donne par exemple : WIDTH\_MAX, CURRENT\_ID, etc.

# La mise en forme

## Accolades

Retour à la ligne obligatoire avant chaque accolade afin de simplifier l’indentation et la lisibilité.