

# Clean Code

Chapter 2 의미 있는 이름

Chapter 3 함수

## Chapter 2 의미 있는 이름

| 이제는 멤버 변수에 `m_`이라는 접두어를 붙일 필요도 없다.

- 클래스와 함수는 접두어가 필요 없을 정도로 작아야 마땅하다.
- 멤버 변수를 다른 색상으로 표시하거나 눈에 띄게 보여주는 IDE를 사용해야 마땅하다.

멤버를 다른 색상으로 표시하는 IDE는 두말할 것 없이 마땅하다.

글과 달리, 나는 멤버 앞에 `_` 붙이는 게 좋다. 멤버 변수와 메서드 내의 변수가 모호해지는 일이 자주 생기기 때문이다. 하지만 이 글에 따라, 메서드 내의 변수가 멤버 변수와 중복되는 로직이 생기면, 그 로직은 이 클래스의 밖에 있어야 한다? 왠지 이쪽이 맞는 것 같다. 중복되는 예를 보면서 생각해볼 필요가 있다.

| (개인적으로) 접두어 `I`는 주의를 흐트리고 과도한 정보를 제공한다.

인터페이스와 클래스는 매우 다르다고 생각한다. 읽을 때는 거기서 거기이거나, 주의를 흐트릴 수도 있겠지만, 무엇을 상속할지를 결정할 때에 그 정보가 필요하다. 그렇다면 이건 과도한 정보를 제공하는 것이 아니다.

구현과 인터페이스 중 하나를 인코딩한다면 구현을 인코딩해야 한다는 데에는 동의한다. 인터페이스쪽이 조금 더 추상적인 개념으로서 인지에 가깝다. 구현은 더 숨길 필요가 있다. 그럼에도 나는 `I`인코딩을 사용한다. 표준 라이브러리와 인코딩을 혼용할 수는 없기 때문이다.

| 좋은 이름을 선택하려면 설명하는 능력이 뛰어나야 하고 문화적인 배경이 같아야 한다.

좋은 이름은 상대적이라는 생각이 든다.

## Chapter 3 함수

함수의 인수 개수가 4개 이상이 되려면 특별한 이유가 필요하다. 특별한 이유가 있어도 사용하면 안된다.

플래그 인수는 추하다. 함수로 부울 값을 넘기는 관례는 정말로 끔찍하다.

모두 Named arguments에는 적용이 되지 않을 것이다. 너무 익숙해져서 이게 없는 언어는 사용하기 힘들어졌다. 단, 인수 개수를 되도록 줄여야 한다는 건 변하지 않는다.

오류를 처리하는 함수는 오류만 처리해야 마땅하다. 함수에 키워드 try가 있다면 함수는 try 문으로 시작해서 catch/finally로 끝나야 한다는 말이다.

이건 생각해보지 못했다. 맞는 말이다. Delete가 있으면, TryDelete를 분리해서 쓴 적이 있다.