



第2回
(2.1~2.5)

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
 - リテラルなど(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。

【キャメルケース】

- (アッパー)キャメルケースとは、複合語をひと綴りとして、二つ目以降の要素語先頭を大文字で書き表すこと。複合語の要素数が一つでも下記のルールに従うものとする。
 - 一つ目の要素語の先頭が大文字：アッパーキャメルケース
 - 一つ目の要素語の先頭が小文字：キャメルケース

命名規約(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。

命名規約(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