



オブジェクト指向設計

ガイダンス追加資料
担当: 宮川 治

[本日の演習に関して]

- プログラムの体裁など
 - コーディング規約
- クラス図など
 - 機械的導出

[プログラムの作成]

- プログラム(ソースコード)を記述する作業をコーディングと言います。
- コーディング規約とは、ソースコードの記述で守るべきルールのことです。

【(アッパー)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の最初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

コーディング規約1

- ファイル名に関してはアッパーキャメルケースに従う。ただし.java拡張子を除く。また、数字の区切り文字にはアンダーバー(_)を使用する。
- **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。

コーディング規約2

- 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。ただし、全角スペースを除く。
- プログラム中の複合語はスペースではなく、以下の3種類が主に使用される。
 - 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。
 - キャメルケース: 複合語の先頭を、小文字で書き始める。
 - スネークケース: アンダーバー(_)を区切記号として要素語をつなげる。

コーディング規約3

■ クラスの宣言

- クラス名はアッパーキャメルケースを使用する
 - 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。

■ 振る舞いの(メソッド)の宣言

- 振る舞い名はキャメルケースを使用する。
 - 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。

演習等の結果に関して

- 今後の授業改善や研究のために演習結果を個人名を削除して利用することがあります。