

Conventions de codage en JAVA

Date de dernière mise à jour : 27/06/2007 à 19:36

Source : <http://www.vulgarisation-informatique.com/conventions-java.php>.

Distribution interdite sans accord écrit d'Anthony ROSSETTO (<http://www.vulgarisation-informatique.com/contact.php>)

Afin que votre programme JAVA soit compréhensible le plus simplement par tous, et si vous souhaitez rendre votre application facilement distribuable, il convient d'adopter certaines règles standards de nommage.

Les classes et interfaces :

Les noms de classes correspondent aux noms de leurs fichiers .java. On écrit les classes en minuscules avec chaque première lettre des mots composant le nom de la classe en majuscules. Ici, pour cet exemple, la classe **MaClasse** sera enregistrée sous le nom **MaClasse.java**

```
public  
class  
MaClasse{  
//code  
}
```

Les attributs :

On adopte la règle suivante : les noms d'attributs sont écrits en minuscules. Chaque première lettre d'un mot s'écrit en majuscules, sauf pour le premier mot. En pratique cela donne ceci :

```
public type  
    monAttribut;
```

Les constantes :

Les constantes sont écrites en majuscules. On utilise l'underscore _ pour séparer les mots :

```
public final type  
MA_CONSTANTE =  
valeur;
```

Les méthodes :

Il n'y a pas de règle particulière en ce qui concerne les méthodes. En revanche, la plupart du temps les conventions utilisées pour les classes sont également utilisées pour les méthodes. Essayez d'être le plus descriptif possible dans le nom de votre méthode. Si vous utilisez une langue particulière, essayez de vous y tenir (n'écrivez pas une partie de votre code en Français et l'autre partie en Anglais par exemple).

Source : <http://www.vulgarisation-informatique.com/conventions-java.php>.

Distribution interdite sans accord écrit d'Anthony ROSSETTO (<http://www.vulgarisation-informatique.com/contact.php>)