

Multimedia-Programmierung: Style Guide

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#):

Korrektheit: 4 (größtenteils überprüft)	Umfang: 4 (unwichtige Fakten fehlen)	Quellenangaben : 5 (vollständig vorhanden)	Quellenarten: 5 (ausgezeichnet)	Konformität: 5 (ausgezeichnet)
--	---	--	---	--

Inhaltsverzeichnis

[1 Namenskonventionen](#)

- [1.1 Groß- und Kleinschreibung](#)
 - [1.2 Kürzel zur Typisierung von Bezeichnern](#)
- ### [2 Quellen](#)

1 Namenskonventionen

Bezeichner setzen sich stets aus **ASCII**-Buchstaben, Ziffern sowie dem Underscore (`_`) zusammen.

1.1 Groß- und Kleinschreibung

Paket-Bezeichner

`[a-z]+` evtl. `[a-z][a-z0-9]*`: nur Kleinbuchstaben (Ziffern in Ausnahmefällen)
z.B. `wk`, `model`

Klassennamen und Projektnamen

`[A-Z][A-Za-z0-9]*`: Ein Großbuchstabe gefolgt von beliebigen Buchstaben und Ziffern
(**CamelCase**)
z.B. `Math`, `ModelBoard`

öffentliche Konstanten (Public, Internal, Protected Constants)

`[A-Z][A-Z0-9_]*`: Ein Großbuchstabe gefolgt von Großbuchstaben, Ziffern und Underscore-Zeichen
z.B. `NUMBER_OF_LEVELS`, `LEVEL1`

öffentliche Attribute und öffentliche Methoden (Public, Internal, Protected Members)

`[a-z][A-Za-z0-9]*`: Ein Kleinbuchstabe gefolgt von beliebigen Buchstaben und Ziffern
z.B. `event`, `user1`, `allUsers`, `maxSum`

JavaScript, Flash und Flex

öffentlich zugängliche Objekte: `DisplayObject` (`Sprite`, `MovieClip`, Flex-Komponenten etc.)

`[d][A-Z][A-Za-z0-9]*`: `d` gefolgt von einem Großbuchstaben gefolgt von beliebigen Buchstaben und Ziffern

z.B. `dButtonStart`, `dButterfly`

Flash

öffentlich zugängliche Frame-Labels

`[lb][A-Z][A-Za-z0-9]*`: `lb` gefolgt von einem Großbuchstaben gefolgt von beliebigen Buchstaben und Ziffern

z.B. `lbStart`, `lbEnd`

Parameter sowie private Zustandsvariablen, Konstanten und Methoden (Private Members) sowie DisplayObjects und Labels, die nicht öffentlich zugänglich sein sollten (es aber trotzdem sind)

`[a-z]{1,2}_[a-z0-9]*`: Ein bis zwei Kleinbuchstaben gefolgt von einem Undercore gefolgt von Kleinbuchstaben, Ziffern und Underscore-Zeichen

z.B. `p_event`, `v_user1`, `sv_all_users`, `m_max_sum`, `d_butterfly`, `lb_start`

1.2 Kürzel zur Typisierung von Bezeichnern

Klassennamen in Libraries

`[A-Z]{1,3}[lm]?([iaces]|es)([A-Z][A-Za-z0-9]*)?`

Klassenbezeichner in Libraries setzen sich aus einem Kürzel des Namens der Bibliothek (maximal drei Großbuchstaben), einer Beschreibung des Bezeichnertyps sowie dem eigentlichen Bezeichner zusammen.

Die „Beschreibung des Bezeichnertyps“ besteht aus einem oder zwei Buchstaben:

i: [Interface](#)

a: [abstrakte Klasse](#)

c: (normale) [Klasse](#)

e: [Enumeration](#)-Klasse

s: [Signal](#)-Klasse

es: Enumeration-Klasse mit Signal-Konstanten

Singleton- oder Multiton-Klassen werden mit einen zusätzlichen Buchstaben gekennzeichnet:

l: Singleton-Klasse oder -Interface

m: Multiton-Klasse oder -Interface

Der eigentliche Bezeichner besteht aus ein oder mehreren Bestandteilen, die jeweils mit einem Großbuchstaben beginnen.

Spätere Namensbestandteile beschreiben speziellere Aspekte der Klasse.

Beispiele; `WKcMain`, `OASa1Models`, `WKesModels`, `WKcModelBoard`

Bei `WKcModelBoard` handelt es sich beispielsweise um eine Klasse (c) in der `WK`-Library. Sie beschreibt ein `Model` und zwar ein Model eines Spielbretts (`Board`). Man muss also `ModelBoard` als „Spielbrett-Model“, d.h. „Model eines Spielbretts“, und nicht als „Model-Spielbrett“ interpretieren.

Parameter sowie private Zustandsvariablen und private Methoden (Private Members)

$(s?(p|v|l|m|o)|c|d|lb)_[a-z][a-z0-9_]*$

Folgende Arten von Private-Member-Bezeichnungen gibt es:

s: **Static Member**

p: **Parameter**

v: **Zustandsvariable**

l: **lokale Variable**

g: **globale Variable** (sollte möglichst vermieden werden)

m: **Methode**

o: **Observer** (Event-Listener-Methode)

c: **Konstante** (unabhängig davon, ob als `private const` oder `private static const` definiert)

d: **DisplayObject**: ein grafisches Objekt auf einer JavaScript-Bühne, der Flash-Bühne (das als `private` angesehen werden soll, obwohl es `public` sein muss) oder in einer Flex-Komponente

lb: **Frame-Label** in einem `Flash-MovieClip` der als `private` angesehen werden soll (obwohl er `public` ist)

Darüber hinaus werden die Variablen `i`, `j` und `k` als Integer-Laufvariablen verwendet, auch wenn dies nicht der obigen Namenskonvention entspricht.

2 Quellen

Kowarschick (MMProg): Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

Kategorie:

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 13. September 2016 um 10:59 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

