# 名前の付け方あれこれ

- 真偽値を返す関数

  作法：先頭に is（Is）を付ける。

  例　：`is_plus(number);`

  理由：英語の疑問文（例：Is this a pen?）に由来。返答は大抵 Yes / No の 2 通りになることから（例：No, it is Tom.）。

- クラス名

  作法：単語の先頭を大文字にする。

  例　：`UserAccount`

  理由（推測）：クラスの宣言（インスタンスの生成）をするときは、（typedef を使用せずに）構造体等を宣言するときと違ってクラス名の前に「これはクラスである」という修飾子はつきません。

  構造体とクラスの宣言の例を以下に示します。

  構造体の宣言：`struct nantoka xxx;`　`// struct` という修飾子が構造体
  `//` であることを主張してくれる

  クラスの宣言：`nantoka xxx;`

  例を見て分かるように構造体の宣言はひと目で「あ、これは構造体だな」とわかりますが、クラスは typedef された何かの型なのか、クラスなのかがパッと見てもわかりませんね。

  なので、これはクラスであるとパッと見て分かるようにするために“単語の先頭を大文字にする”という作法が生まれたので（はないかと思いま）す。

これらの名前付けの法則は、この講義だけでなく実際の開発現場でも使われたりします。つまり、この法則に則ってコーディングすると自己流で書くよりは、（自分以外の人にとっても）読みやすいコードが書けたりします。

「こいつ…できる……！！」と思われたい人は是非実践してみましょう：）

by TA