

# 日本語 C# コーディング規約

2007 年 4 月 29 日

## 概要

この文書では、オブジェクト名に日本語を混ぜて C# のソースコードをコーディングする場合の規約について、記載する。

## 1 方針

現在さまざまな形で流布されているコーディング規約は、ほぼ全てのものがオブジェクトの名前を英語でつけることを前提としたものである。しかし、業務アプリケーションなどでは対象ドメインに登場するオブジェクトが日本語であることがほとんどである。このギャップを埋めるために通常は用語の英訳やローマ字での書き換えを行うが、結果として理解しにくいソースコードとなることがほとんどである。

オブジェクト名を英数字で命名する理由の一つとしては、一般的なプログラミング言語がオブジェクト名に英数字以外の文字を使えることを文法として定義していなかったことがあげられる。しかし C# ではソースコードを Unicode を用いて作成するので、英数字以外の文字を使っても問題はおこらない。

別の理由として、日本語の混じったソースコードをコーディングするときにはかな漢字変換が必要となるため、作業効率が低下する点があげられる。これについては、Visual Studio に備えられている IntelliSense を用いることでほぼ解消できる。

以上を踏まえ、オブジェクト名の一部を日本語で表記したソースコードをコーディングするための規約を定義する。

## 2 表記方法

### 2.1 外来語表記

外来語の表記方法については、「JIS Z 8301:1996 規格票の様式」を標準とする。ただし、この文書の外で定義される用語については例外とする。

### 2.2 数値

オブジェクト名として使われる数値については、漢字か全角文字を使うこととする。

## 3 オブジェクト名

### 3.1 クラス名

クラスの名前は、名詞を利用する。名前の最後に「クラス」をつける。

ほげほげクラス

### 3.2 インタフェース名

インタフェースの名前は、名詞を利用する。名前の最後に「インタフェース」をつける。

ほげほげインタフェース

### 3.3 集合

複数のオブジェクトを保持する役割を持ったクラスまたはインタフェースには、名前の最後に「集合クラス」または「集合インタフェース」をつける。

ほげほげ集合クラス

ほげほげ集合インタフェース

## 4 サンプル

この章では、コーディング規約に沿ったサンプルソースをいくつか提供する。

```
public interface ほげほげインタフェース
{
}

public class ほげほげクラス : ほげほげインタフェース
{
}
}
```