

A. PRINCIPE

Les règles de nommage ont pour principal intérêt de rendre le code plus lisible ; il est plus facile d'identifier CPT_vd_Date_préc que vdtpr.

Mettre le type de la variable permet de voir d'un coup d'œil si on la met en relation avec un type de données compatible.

De plus, on peut avoir CPT_vd_Date_préc et CPT_vt_Date_préc : on comprend facilement que c'est la même date sous la forme d'une variable date ou d'une chaîne de caractères (cas banal si on veut faire de la saisie assistée de dates) ; CPT_vd_Date_préc et CPT_td_Date_préc montrent que la variable est très probablement en relation avec l'élément de tableau.

Les variables process et interprocess commencent par le module, ce qui facilite le développement modulaire.

Les '_' facilitent l'identification visuelle et l'automatisation du typage.

L'usage de majuscules, minuscules et lettres accentués facilite la lecture ; en 20 ans de 4D, aucun problème avec les accents !

L'ordre des mots est important : on part du plus général au plus ponctuel : \$vl_Objet_largeur et \$vl_Objet_hauteur sont plus pertinents que \$vl_Largeur_Objet et \$vl_Hauteur_Objet, notamment dans les déclarations de typage où il est opportun de trier les directives et de mettre des commentaires sur l'utilisation des variables.

J'ai choisi de mettre les éléments stables en tête : portée, module, type ; comme cela, on est sûr que ça rentre ! Certains mettent le type à la fin : on peut avoir des surprises...

La déclaration automatique des variables est possible lorsqu'on utilise une notation rigoureuse des objets : c'est un formidable facteur de productivité.

B. NOTATION DES OBJETS

1. Tables

La notation générale est [XXX_ ABCD_EFGH]

- 'XXX' identifiant du module, en majuscules et en 3 lettres
- '_' séparateur (*pas d'espace dans les noms d'objet*)
- 'ABCD_EFGH' nom significatif en majuscules

2. Champs

Les champs sont en minuscules, l'initiale en majuscule. *Attention à éviter les mots-clés du langage, mettre Date_ ou Date_Opération plutôt que Date pour un nom de champ.*

3. Variables

La notation générale est XXX_va10_Abcd_Efgh

- '<>' ou '\$' identifiant de variable globale, process ou locale
- 'XXX' identifiant du module, en majuscules et en 3 lettres
- '_' tiret bas
- 'v' genre
- 'a10' type +{longueur alpha }
- '_' tiret bas
- 'Abcd_Efgh' description

Type	Sous-type	Genre de la variable	Commentaire
		Type de la constante, variable ou du tableau	
b	l	Bouton	Toujours entier long
c		Constante	<>ca2_TAB pour une tabulation
o		Objet autre	Texte, rectangle,...

	t	Texte	
	d	Dessin	
p		Pointeur sur une variable	Pas de type (on devrait mettre v !)
p	t	Pointeur sur un tableau	
s		Sémaphore	Pas de type
t		Tableau	
	ann	Alpha où nnn est la longueur de 2 à 255 caract	conforme
	b	Booléen	conforme
	d	Date	conforme
	e	Entier	conforme
	h	Heure	conforme
	i	Image	conforme
	l	Entier long	conforme
	p	pointeur	
	x	Blob	à convertir
	r	Réel	à convertir
	t	Texte	conforme
v		Variable	
	idem	tableaux	
