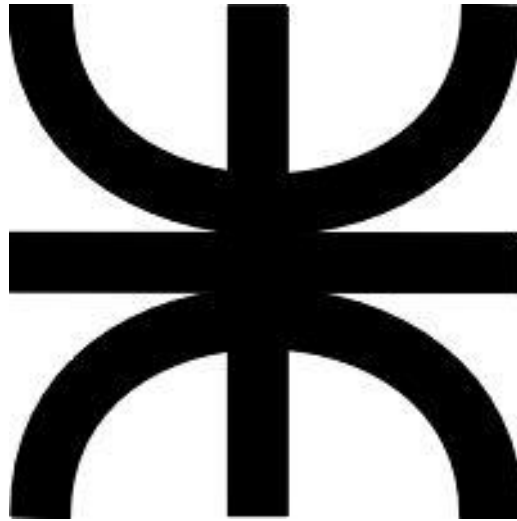


Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba



Ingeniería en Sistemas de Información
Cátedra: Ingeniería y Calidad de Software

Trabajo Práctico N° 6:
“Implementación de User Stories”

Curso: 4K4

Grupo N° 9:

81937 Cáceres Chancay, José Lautaro
78231 Cocuzza, Camila
65155 Galizio, Matias Emmanuel
60060 Marc, Florencia Inés
83878 Nalino Riorda, Tomás

Docentes:

Covaro, Laura Inés
Boiero Rovera, Gerardo Javier
Crespo, María Mickaela

Documento de estilos de código

Para la implementación de la historia de usuario “Pedido de lo que sea” correspondiente al caso de estudio “DeliverEat”, hemos decidido seguir las recomendaciones que se especifican en la “Guía de arquitectura de apps y prácticas recomendadas generales” que se encuentra disponible en la documentación oficial para desarrolladores de Android, la cual adjuntamos a la presentación de esta tarea, y además puede ser accedida a través del siguiente enlace:

<https://developer.android.com/jetpack/guide?hl=es-419>

Además de seguir dicha guía, hemos acordado las reglas de nombrado que se utilizarán para la definición de variables, métodos y clases, y para nombrar los diferentes archivos dentro del proyecto:

- Todos los nombres de clases, métodos y sus parámetros, atributos de clase y variables locales deberán ser representativos y en español.
- Se utilizará el estilizado “Camel Case” para nombrar clases, métodos, atributos, parámetros y variables.
- Las variables y atributos de clase correspondientes a componentes de la UI tendrán un prefijo en su nombre que identifique el tipo de vista que representa. Por ejemplo, en el caso de los botones se utilizará “btn”.
- Los documentos XML correspondientes a los “layouts” se nombran con el estilizado “Snake Case”, ya que Android Studio no permite utilizar caracteres en mayúscula para los recursos.