**Checklist de Revisión del Código**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estudiante | Adrián García López | Fecha | 9/3/2020 |
| Programa | PSP2 | # Programa | 3 |
| Instructor | Adriana González Ugalde | Lenguaje | C++ |

|  |  |
| --- | --- |
| Propósito | Guiarte en la conducción de una revisión efectiva de tu código |
| General | * Escribe en el primer renglón el nombre de las partes que vas a revisar (aquellas que son nuevas o que van a ser modificadas) * Revisa tu código parte por parte. No continúes con la siguiente parte hasta que no hayas revisado por completo la parte anterior. * Cuando estés revisando una parte, revisa una categoría a la vez * Cuando termines de revisar una categoría para una parte, márcala como revisada |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre de las partes: | |  |  |  |  |
| Segmentation fault | Asegurarse que no haya fallos de segmentación al momento de utilizar estructuras de datos. Verificar que los índices en strings, listas, vectores, etc. |  |  |  | X |
| Variables nombradas correctamente | Asegurarse que las variables tengan nombres correctos y referentes a como fueron nombradas inicialmente. Evitar faltas de ortografía al momento de usar una varible. |  |  |  | X |
| Returns | Que cada función tenga un return (si lo necesita) del tipo previamente especificado |  |  |  | X |
| Tabulación | Código con espaciado de tab y no espacios |  |  |  | X |
| Código amigable | Utilizar código fácil de entender con variables nombradas de forma entendible y autodescriptiva. |  |  |  | X |
| Reducir número de variables | En getters y setters, nombrar variables nuevas de la misma forma que fueron nombradas en su constructor. Usar var->this de esta manera se reduce el espacio y se facilita el entendimiento del código. |  |  |  | X |
| Syntaxis | Verificar que los paréntesis, corchetes y llaves estén en pares y asegurarse de que cada estatuto tenga un ; Para reducir el número de errores, reducir el numero de paréntesis y llaves lo más posible. |  |  |  | X |
| Output correcto | Probar a papel el resultado que debería regresar el código y verificar que sea correcto |  |  |  | X |