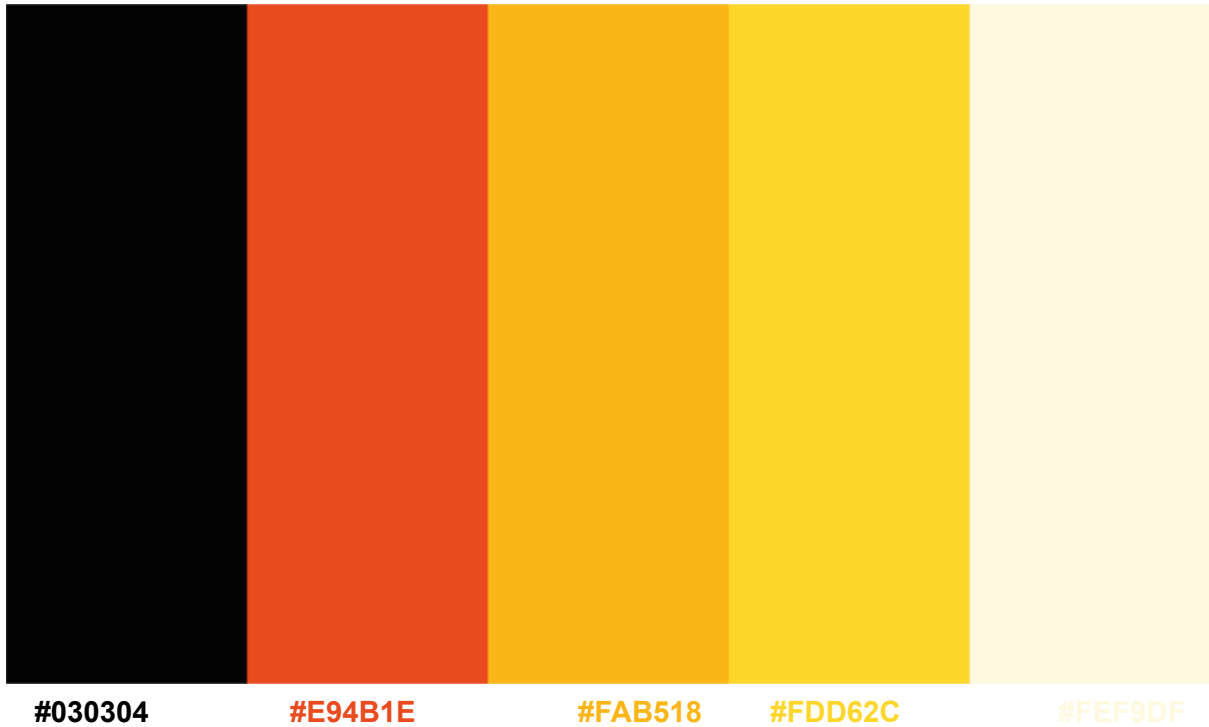


COLORES A UTILIZAR (sin contar con el blanco y gris oscuro)



PROGRAMACIÓN

Los booleanos se escribirán con nombres coherentes para saber qué es lo que hace cada uno, por ejemplo: *valido*, *existe*, *correcto*, etc.

El nombre de las ventanas empezaran con una v, por ejemplo: *vPrincipal*.

El nombre de las variables, al igual que los booleanos, tendran un nombre coherente para saber lo que guardan y su utilizacion.

El nombre de las funciones irán acorde con su función para poder buscarlas e identificarlas, por ejemplo: *sumarJugadores*, *crearEquipo*, etc.

Intentar optimizar el código todo lo posible para evitar código repetitivo.

Otras características:

- Todo irá en con la notación camelCase y no se utilizarán “_” ni “-”.
- Las “ñ” se sustituyen por “n” o por “ni” (según lo que quede mejor).
- No se pondrán tildes en ningún caso.

VISTA

Habrá diferentes tamaños fuente (Títulos, subtítulos y texto ordinario).

Las imágenes se guardarán en una carpeta llamada “imagenes” que estará en la carpeta “Vista”. También tendrán nombres significativos / descriptivos.

Imágenes que utilizaremos en documentos, ventanas y demás:

- Logotipo del equipo →



- Logotipo oficial de la KINGS LEAGUE →



SQL

El nombre de las tablas, inserciones, paquetes... estará todo en mayúscula.