**Buenas Prácticas de Programación**

Nombres (Variables, Métodos, Funciones, Clases):

Los nombres deben ser autodescriptibles, lo que significa que deben reflejar claramente su propósito y función en el código.

Evitar el uso de nombres de una sola letra y optar por nombres pronunciables que faciliten la comprensión del código.

Se debe permitir una lectura fluida del código, lo que implica que los nombres elegidos deben encajar naturalmente en las expresiones y contextos del programa.

Nombres de Funciones:

Los nombres de las funciones deben incluir un verbo que indique la acción que realizan. Deben hacer una sola tarea de manera concisa y clara.

Es importante revisar la complejidad de las funciones, prestando atención a la indentación y los niveles de abstracción (alto o bajo).

Buscar que las funciones tengan un número limitado de líneas de código para mantenerlas simples y manejables.

Argumentos:

Los nombres de los argumentos de una función deben hacer referencia a los objetos que representan en el contexto de la función.

Mantener un orden coherente y lógico en los argumentos de una función para facilitar su comprensión y uso.

Reutilización del Código:

Se debe evitar la duplicación de código, siguiendo el principio de "No repetirte" (Don't Repeat Yourself, DRY). Esto implica encapsular funcionalidades comunes en funciones o clases reutilizables.

Idioma:

Es recomendable utilizar el idioma nativo en el código. Si no se domina el idioma local, se puede optar por el inglés, que es ampliamente aceptado en el ámbito de la programación.

Comentarios:

Los comentarios deben evitarse cuando explican la lógica obvia del código, ya que un buen código debe ser autoexplicativo.

Los comentarios legales, como las advertencias (warnings) y comentarios informativos, son importantes para documentar el código y sus implicaciones.

Seguir estas buenas prácticas de programación contribuye a mantener un código limpio, legible y fácilmente mantenible, lo que facilita la colaboración en proyectos de desarrollo de software.