

18/09/2025

INTEGRADORA, CREACION DE
VIDEOJUEGOS Y GESTION DEL PROCESO
DE DESARROLLO DE SOFTWARE

ESTANDARES DE CODIGO V1

TIADSM10AMont Matutino

Nombre: Axel Gerardo Henriquez Carrizales

Matricula: 21849

Convenciones de Nomenclatura y Estándares de Código

Para garantizar un código limpio, legible y coherente en todo el proyecto, se establecen las siguientes convenciones obligatorias.

Convenciones de Nomenclatura

Nodos y Escenas (.tscn): PascalCase.

Ejemplos: Player, Level01, MainMenu, ShadowEnemy.

Scripts (.gd): PascalCase, coincidiendo con el nombre del nodo principal al que está asociado.

Ejemplos: Player.gd, ShadowEnemy.gd.

Variables y Funciones: snake_case.

Ejemplos: var player_speed = 300, var max_health = 100.

Ejemplos: func _on_player_death():, func calculate_score():.

Constantes: SNAKE_CASE_UPPER.

Ejemplo: const GRAVITY = 980.

Señales (Signals): snake_case.

Ejemplo: signal health_updated.

Estándares de Código Generales

Tipado Estático (Static Typing): Se recomienda encarecidamente usar type hints en GDScript para mejorar la legibilidad y reducir errores.

Ejemplo: var player_speed: int = 300, func move(velocity: Vector2) -> void:.

Comentarios: El código complejo o la lógica no evidente debe ser explicada con comentarios claros.

Coordinación con DevOps: Cualquier requisito específico para el proceso de build (ej. variables de entorno, rutas de exportación) debe ser comunicado al Gestor DevOps (Nestor Ruiz) para su correcta automatización en el pipeline de CI/CD.