

**CLEAN CODE APLICADO PARA  
DESARROLLOS LIMPIOS Y RENTABLES**

***Aprende a escribir***

# APLICACIONES LIMPIAS



**ALBERTO BASALO**

# Clean Code

---

Aprende a escribir aplicaciones limpias y aumenta tu valor.





Por [Alberto Basalo](#) para [bitAdemy](#)

## Objetivos:






- Desarrollar aplicaciones **fáciles de mantener**.
- **Reducir la cantidad de errores** y facilitar su detección.
- Distinguir y aplicar las **buenas prácticas de programación**.
- Adoptar la **disciplina profesional** de un artesano del software.

## A quién va dirigido:

**Programadores que conozcan alguno de estos lenguajes: Java, C#, JavaScript o TypeScript.**

-  Inicio mi carrera en la programación
-  Mantengo código heredado
-  Lidero un equipo
-  Creo que puedo hacerlo mejor

## Contenido

- : 4 horas de videos.
- : 22 documentos guía en pdf.
- : 16 demostraciones en código.
-  : 5 ilustraciones poster de referencia.
- : 4 ejercicios prácticos propuestos y resueltos.

---

*"El código limpio parece escrito por alguien que se ha preocupado de hacerlo bien. Alguien con más valía profesional."* -- Robert C. Martin "Uncle Bob"

# Índice de contenido

---

## 0 - Introducción.

### 0.1 - Perdona pero... tu código huele

### 0.2 - Software que funciona

## 1 - Estilo y nombrado

### 1.1 - Estilo y orden

### 1.2 - Tamaños y límites

### 1.3 - Definiciones con sustantivos

### 1.4 - Acciones con verbos

## 2 - Instrucciones, bloques y funciones

### 2.1 - Declaración, asignación e invocación

### 2.2 - Estructuras repetitivas y condicionales

### 2.3 - Funciones puras y métodos de clase

## 3 - Estructuras de datos.

### 3.1 - Cohesion de primitivos

### 3.2 - Condiciones y algoritmos

## 4 - Objetos y lógica de negocio

### 4.1 - Cohesión de funciones

### 4.2 - Principios sólidos para finales flexibles

## 5 - Artesanía del software.

### 5.1 - Hacer las cosas bien

### 5.2 - Disciplina y buenos hábitos

## Preguntas frecuentes

No te quedes con dudas. Aquí están las respuestas

### ¿Se incluye el IVA ?

Sí. En Europa los precios incluyen el IVA y se emite factura para cada compra. Para América se ofrece libre de impuestos

### ¿Qué formas de pago se admiten?

Tarjeta de crédito y PayPal (Sólo en América).

### ¿Hay cupones descuento ?

Sí. Durante la cuarentena 🤖 tenemos activado el cupón BIT\_40. Asígnalo durante el proceso de pago para un descuento del 40%. Quédate en casa. 🏠

### ¿Hay descuentos para grupos ?

Sí. Se pueden comprar cupones para obtener ventajas de escalado. Solicita información

### ¿Cuánto tiempo puedo usar el curso?

Fácil, todo el tiempo. Cada curso se compra una sola vez y se puede visionar indefinidamente. Sin ataduras temporales. Con mejoras y actualizaciones incluidas para siempre.

### ¿Cuánto tiempo me llevará completarlo?

Este es un curso intensivo. Según el nivel y el tiempo de práctica llevará entre 16 y 20 horas. Lo recomendable es dedicarle al menos 4 horas por semana y terminarlo en menos de un mes. Pero, recuerda, que lo tendrás aquí para siempre.

### ¿Cuándo empiezo?

Ya. Cuando quieras. Cuando puedas. No dependemos de fechas inicio fin. No tienes que esperar por tus compañeros ni adaptarte a horarios.

### Necesito más información

Escríbenos un correo electrónico a [learn@bitademy.com](mailto:learn@bitademy.com) y te ayudaremos en lo que necesites.

BIT\_CITA

Los programas  
deben escribirse  
para que la gente  
los lea, y de paso  
para que las  
máquinas los  
ejecuten.

HAROLD ABELSON

bitAdemy