

**Nombre:**

Luis Rodrigo Fajardo Sondon

Edgar Alejandro Ortega Cortés

Arturo Galindo

**Experiencia educativa:**

Principios de construcción de software

**Actividad:**

P04 Definir el estándar de codificación

30 de agosto del 2019

**Estándar de codificación JAVA**

**Encabezados de los archivos o clases**

Iniciar todos los programas con una descripción en el encabezado (Sólo en la clase principal).

*/\* Nombre: Nombre(s) de autor(s) \*/*

*/\* Fecha: Fecha de inicio de Desarrollo \*/*

*/\* Descripción: Descripción de la funcionalidad del programa \*/*

**Comentarios en los archivos o clases y formato de estos.**

Comentarios cortos:

*//ejemplo com corto.*

Comentario largo:

*/\*Ejemplo de un comentario*

*largo (varias líneas)\*/*

**Convención para nombres de variables, identificadores, clases, métodos y otros elementos de su programa**

Las llaves se usan con las declaraciones if, else, for, do y while, incluso cuando el cuerpo está vacío o contiene una sola declaración.

Las llaves siguen el estilo Kernighan y Ritchie ("llaves egipcias") para bloques no vacíos y construcciones similares a bloques:

* Sin salto de línea antes de la llave de apertura.
* Salto de línea después de la llave de apertura.
* Salto de línea antes de la llave de cierre.
* Salto de línea después de la llave de cierre, solo si esa llave termina una declaración o termina el cuerpo de un método, constructor o clase con nombre. Por ejemplo, no hay salto de línea después de la llave si es seguido por otra cosa o una coma.

return () -> {

while (condition()) {

method();

}

};

return new MyClass() {

@Override public void method() {

if (condition()) {

try {

something();

} catch (ProblemException e) {

recover();

}

} else if (otherCondition()) {

somethingElse();

} else {

lastThing();

}

}

};

**Ejemplo de buenos y malos comentarios**

**Buen comentario:**

If (numeroDeRegistros > limite) *//Verifica que todos los registros hayan sido registrados*

**Mal comentario:**

If (numeroDeRegistros > limite) *//Checa que no se pase del límite*

**Uso de espacios en blanco**

* Escribir los programas con suficiente espaciado para llevar más orden y control del código.
* Separar todos los métodos con al menos un espacio.

**Ejemplo de indentación**

* Usar sangría en cada nivel, dentro de la llave del nivel anterior.
* Las llaves de un mismo nivel deben estar alineadas.

**Uso de formatos de mayúsculas en la convención de nombres.**

* Variables con minúscula y notación camello.
* Uso de palabras reservadas e identificadores con minúsculas.
* Nombre de clases con la primera letra mayúscula.
* Definición de objetos en minúscula al inicio y notación camello.