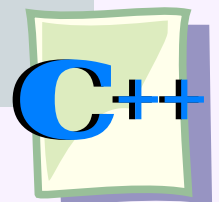
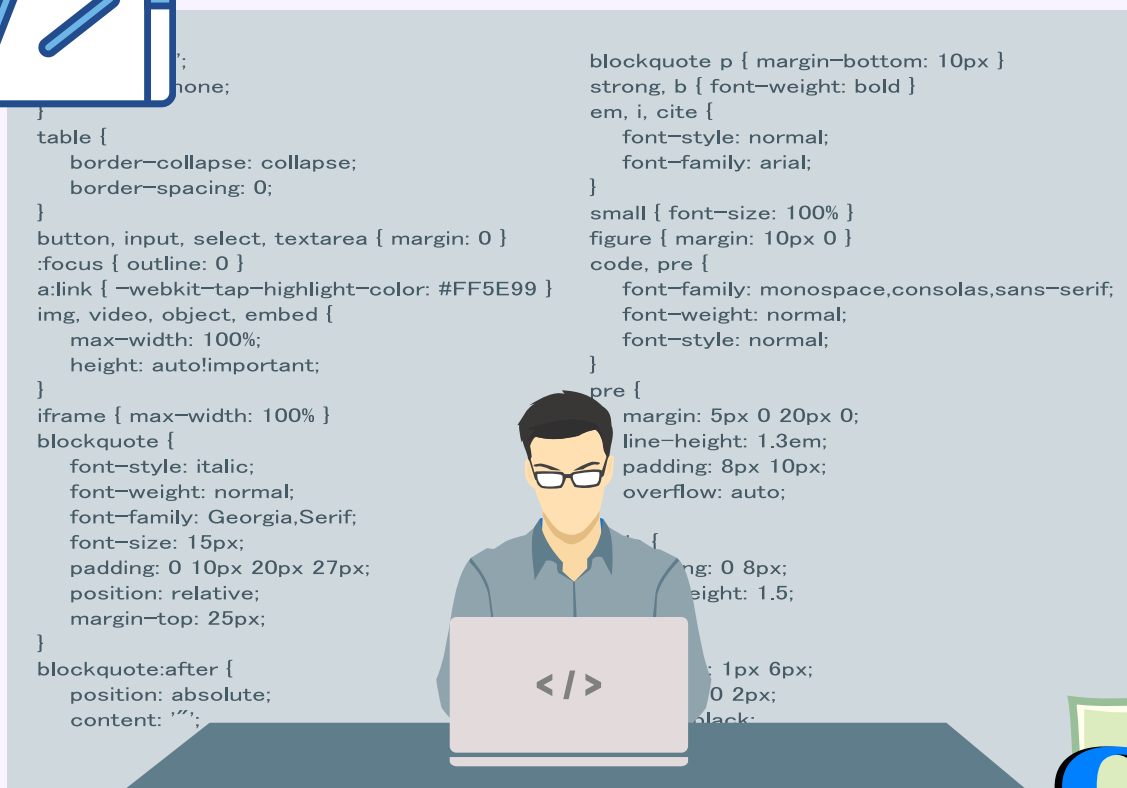
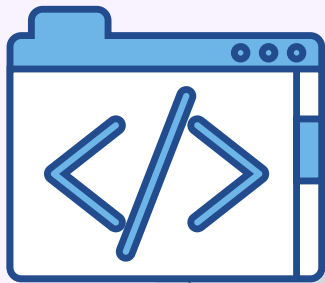


ETEC - CENTRO PAULA SOUZA



CARINA PEREIRA NOVAIS
1DS

ITANHAÉM/2020

BOAS PRÁTICAS

DE PROGRAMAÇÃO

QUANDO ESTAMOS COMEÇANDO A LIDAR COM LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO, GERALEMENTE NÃO PRESTAMOS ATENÇÃO SE O CÓDIGO ESTÁ LEGÍVEL E APRESENTÁVEL, ISSO PORQUE ESTAMOS MAIS ANIMADOS EM VER O CODIGO FUNCIONAR.

É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA COMEÇARMOS DESDE O PRIMEIRO CONTATO COM A CODIFICAÇÃO AS BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO.

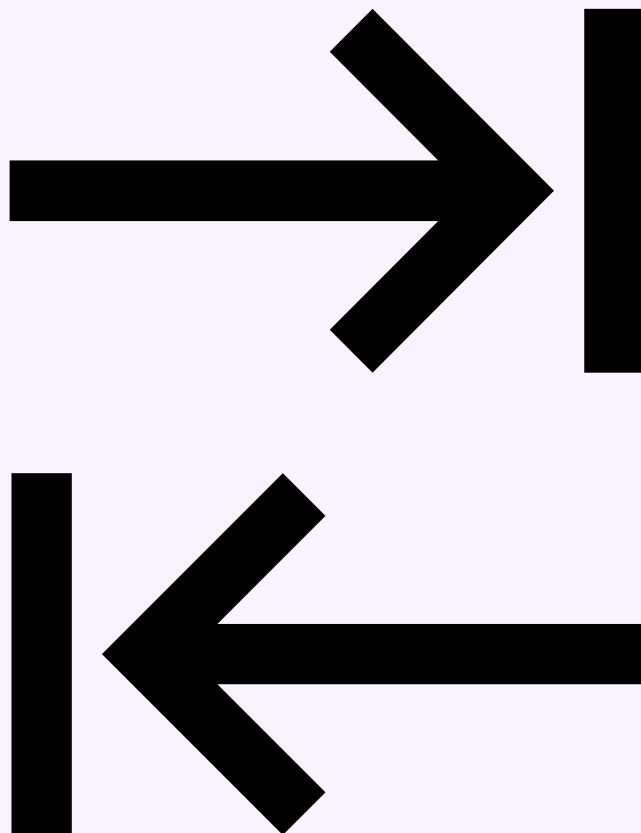
ISSO IRÁ NOS AJUDAR A CRIAR CÓDIGOS DE FÁCIL ENTENDIMENTO E MANUTENBILIDADE APRIMORADA.



INDENTAÇÃO

A INDENTAÇÃO CONSISTE NOS **TABS** OU ESPAÇOS AGRUPANDO OS DIFERENTES BLOCOS DE CÓDIGO.

QUANDO ESTÁ INDENTADO O ESCOPO DE CONDIÇÕES, É MAIS FACIL ENTENDER O CÓDIGO.



VEJA A COMPARAÇÃO DAS FIGURAS 1 E 2, E PERCEBA A DIFERENÇA DE ORGANIZAÇÃO E A FACILIDADE DE ENTENDIMENTO.

SEM INDENTAÇÃO

FIGURA 1

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int x;
6      printf ("Digite o valor de X.: ");
7      scanf ("%d", &x);
8      if (x%2 == 0)
9          printf ("X é Par\n");
10     else
11         printf ("X é Ímpar\n");
12     system ("pause");
13 }
```

COM INDENTAÇÃO

FIGURA 2

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int x;
6      printf ("Digite o valor de X.: ");
7      scanf ("%d", &x);
8      if (x%2 == 0)
9          printf ("X é Par\n");
10     else
11         printf ("X é Ímpar\n");
12     system ("pause");
13 }
```

PARA INEDENTAR O CÓDIGO BASTA APERTAR **TAB** OU UTILIZAR A BARRA DE ESPAÇO.

VARIÁVEIS COM NOMES SUJESTIVOS

É SEMPRE IMPORTANTE DEIXAR CLARO O QUE É UMA VARIÁVEL OU O QUE UM MÉTODO FAZ.

EVITE NOMEAR VARIÁVEIS, MÉTODOS E CLASSES COM NOMES QUE NÃO TENHAM NADA A VER COM O CONTEXTO. O CÓDIGO DEVE SER SIMPLES E DIRETO, DEIXANDO CLARO SUA INTENÇÃO.

```
<script>
  var variavel = 10;           //Inteiro
  alert(variavel);

  var variavel2 = "João";      //String
  alert(variavel2);

  var variavel3 = 'Cristiane'; //String
  alert(variavel3);
</script>
```

EXEMPLO DE VARIÁVEIS COM NOMES NÃO SUJESTIVOS

PODERIA TER SIDO APLICADO PARA OS *STRING* A VARIÁVEL "NOME" POR EXEMPLO, DESSA FORMA NÃO REPETINDO O MESMO NOME DE VARIÁVEL E DEIXANDO MAIS ORGANIZADO E COERENTE.

COMENTAR O CÓDIGO

O GRANDE PROBLEMA DE NÃO COMENTAR VARIÁVEIS, NÃO COMENTAR INSTRUÇÕES, MÉTODOS OU O QUE ESTÁ SENDO FEITO DENTRO DO METODO, É QUE DEPOIS DE ALGUNS ANOS SEM MEXER NO CÓDIGO TUDO AQUI PODE SER ESQUECIDO. ISSO TAMBÉM TE PREJUDICARÁ QUANDO PRECIAR ACHAR ALGUM PROBLEMA OU ERRO.

EXEMPLO DE CÓDIGO COMENTADO.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title></title>
    <style type="text/css">
      .titulo{
        font-size: 3rem; /*tamanho da fonte do título*/
        color: #333; /*esta é a cor do texto*/
        text-align: center; /*o alinhamento do texto que carregar esta classe*/
      }
      #botao-bonito{
        color:white; /*cor da fonte*/
        padding-top: 15px; /*espaço superior entre o texto e o elemento*/
        padding-bottom: 15px; /*espaço inferior entre o texto e o elemento*/
        padding-right: 35px; /*espaço a direita entre o texto e o elemento*/
        padding-left: 35px; /*espaço a esquerda entre o texto e o elemento*/
        background-color:green; /*cor verde para o fundo do elemento, nesse caso o botão*/
      }
    </style>
  </head>
  <body>

    <h1 class="titulo fonte-grande sublinhado">Melhor site</h1>
    <a id="botao-bonito" href="link-para-alguma-pagina">clique nesse botão</a>
```

PARA COMENTAR NO CÓDIGO BASTA DIGITAR // , *, /*, ANTES COMENTÁRIO

ATENÇÃO

OS COMENTÁRIOS NOS AJUDAM A EXPLICAR OU RECORDAR DE ALGO NO CÓDIGO, PORÉM COMENTÁRIOS EM EXCESSO NÃO SÃO ALGO BOM.

SE VOCÊ ESTÁ TENDO QUE EXPLICAR TUDO QUE OCORRE EM SEU CÓDIGO, É PORQUE O CÓDIGO PROVAVELMENTE ESTÁ MAL ESCRITO OU BAGUNÇADO. OUTRO PONTO RUIM É A APARÊNCIA DE TER MAIS COMENTÁRIOS DO QUE CÓDIGO.

SENDO ASSIM, TENDE SEMPRE RESTRINGIR OS COMENTÁRIOS AOS TRECHOS ONDE REALMENTE SEJA NECESSÁRIO.

```
// Carrinho de compras e-commerce é uma ferramenta que tem como
// objetivo possibilitar que os consumidores possam selecionar produtos em uma loja virtual antes passarem
// pelas páginas de checkout e pagamento.
// De fato, um carrinho de compras e-commerce permite que um consumidor inclua produtos em uma lista.
// Dessa forma, ao entrar na sua loja virtual, o consumidor:
//• Escolhe um "produto 1"
//• Clica no botão comprar
//• Faz login na loja
//• Finaliza a compra do "produto 1" ou volta à loja para selecionar mais produtos
//• Voltando à loja, ele pode selecionar o "produto 2", "produto 3", etc.
//• Quando satisfeito, ele poderá clicar no botão "carrinho de compras"
//• Clicando no botão "carrinho de compras" ele vê a lista de produtos adicionados
// Enfim, a lista de produtos aparece no interior do carrinho de compras virtual.
function FinalizarCarrinho(carrinho, usuario) {
  if (carrinho == undefined || carrinho == null) {
    $("#cart-error").show()
    return
  }

  if (carrinho.produtos == undefined || carrinho.produtos == null || carrinho.produtos.length <= 0){
    $("#cart-empty-warning").show()
    return
  }

  return API.post("purchase", carrinho.produtos)
}
```


REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <http://www.devwilliam.com.br/extra/profissional/10-boas-praticas-de-programacao>
- <https://www.treinaweb.com.br/blog/boas-praticas-de-programacao-para-iniciantes/>
- <https://mari-azevedo.medium.com/tem-um-tempinho-para-conversarmos-sobre-boas-pr%C3%A1ticas-de-programa%C3%A7%C3%A3o-com-java-51c5bcc220ea>
- <https://becode.com.br/clean-code/>
- <https://www.ecode10.com/artigo/3001/Comentando-Codigo-Fonte>
- <https://compilandotudo.wordpress.com/2009/09/10/a-importancia-da-identacao-do-codigo-na-programacao/>