Interpool

Estándar de Implementación

Versión 1.1

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 19/08/2010 | 1.0 | Creación del documento | Ignacio Infante – Federico Trinidad |
| 22/08/2010 | 1.1 | Revisión del documento | Alejandro García |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1.Convenciones Generales 3](_top#_blank)

[2.Convenciones Específicas 3](_top#_blank)

[2.1.Idioma 3](_top#_blank)

[2.2.Variables 3](_top#_blank)

[2.3.Constantes 3](_top#_blank)

[2.4.Indentación 4](_top#_blank)

[3.Otros 4](_top#_blank)

[4.Notaciones 4](_top#_blank)

**Convenciones Generales**

Toda firma deberá tener un encabezado describiendo que hace la función, las entradas y las salidas de la misma. Toda esta información, útil para la comprensión del código y documentación del mismo debe estar en el idioma inglés.

Ejemplo:

//description: returns the points of the player,

//input: no inputs,

//output: number as an integer.

Int getPoints()

{

…...

}

Luego dentro del método escriba los comentarios primero (una especie de seudocódigo) antes de comenzar a codificar. Dicho comentarios van a ser los encabezados de cada bloque de código que sea implementado dentro del método.

**Convenciones Específicas**

* 1. Idioma

El idioma elegido en el que vamos a desarrollar es el inglés. Esto incluye nombre de variables, constantes, funciones, clases, estructuras, comentarios y toda pieza de código que se desee implementar.

* 1. Variables

Los nombres de las variables van a comenzar con letras minúsculas, si ademas se necesita que el nombre sea compuesto por mas de una palabra, estos sí van a comenzar con letra mayúsculas, como por ejemplo: “newStudent”. En este caso seguimos el criterio de la notación Camel[2].

Los nombres deben ser nemotécnicos. No son válidas instancias de la forma: i, j, k, temp, aux. Tómese el tiempo necesario para describir para que sirven realmente (ejemplo: use “index” en lugar de “i”, use “swap” en lugar de “temp”). Los nombres deben estar en inglés.

Defina las variables lo mas cerca posible del lugar donde se vayan a utilizar, para una mejor comprensión del código

Siempre que se conozca el valor de una variable debemos inicializarla. Tener especial recaudo en no dejar variables con valores indefinidos.

* 1. Constantes

Las constantes y las variables estáticas deben ser declaradas usando la siguiente descripción: Adj + Nom + Calif.

Por ejemplo:

public const int DefaultValue = 25;

public static readonly string DefaultDatabaseName = “Membership”;

* 1. Indentación

Las declaraciones deben ser indentadas (usando tabs) en bloques que muestre el alcance relativo de la ejecución. Se debe estar seguro que el valor seteado para la tabulación es de cuatro espacios. Para consultar dicho valor debe ir a:

Tools/Options/Text Editor/All Languages/Tabs

y donde dice “Tab size” poner el valor 4. Donde dice “Indent size” también poner el valor cuatro. Luego la opción “OK”.

Las llaves deben ser situadas directamente por debajo y alineadas con la declaración que comienza un nuevo alcance de ejecución. Visual Studio .Net incluye atajos mediante teclado que va a aplicar automáticamente este formato a un bloque seleccionado de código.

Ctrl + K, Ctrl + F

**Otros**

**Clases y Estructuras**

Ambas deben seguir notación Pascal[1] y debe ser un sustantivo o frase sustantiva

Las interfaces comienzan con la letra I, y en clases derivadas se recomienda terminarlas con el nombre de la clase base.

Ejemplos

private class MyClass

internal class SpecializedAttribute : Attribute

public class CustomerCollection : CollectionBase

public class CustomEventArgs : EventArgs

private struct ApplicationSettings

interface ICustomer     // always with “I” at the begining.

**Notaciones**

*[1]Notación Pascal:* La primera letra de un identificador y todas las primeras letras de las subsiguientes palabras concatenadas que conforman al identificador se escriben en mayúscula. Ejemplo: BackColor.

*[2]Notación Camel:* La primera letra del identificador se escribe en minúscula y todas las primeras letras de las subsiguientes palabras concatenadas que conforman al identificador se escriben en mayúscula. Ejemplo: backColor.