

Código

La implementación de una función, deberá cumplir los siguientes requisitos:

1. El idioma usado para definir las clases, funciones, ficheros... será el inglés.
2. El nombre de la función comenzará en minúscula y las siguientes palabras (si las tuviese) en mayúscula la primera de cada palabra. Ejemplo:
Idea: Iniciar una variable a true
Código: initializeTrue(variable);
3. Setters and getters: Siempre se usará el prefijo set y get para los setters and getters de las clases.
4. Espaciado dentro de los paréntesis: para un código más legible, se hará uso del espacio entre el contenido y el paréntesis. También se hará uso del espaciado cuando nos encontremos el símbolo '='. Ejemplos:
if (a == 2)
if (!true)
5. Espaciado entre funciones: entre dos funciones, insertar un espacio de tres líneas.
6. Código legible: añadir tabulaciones en el código. Cada vez que nos adentremos más en una función, usad un nivel de tabulación. Ejemplo:
while (!valor)
 int a = 2;
 while (a == 2)
 valor = true;
7. Uso del cuerpo de la función: El inicio del cuerpo de la función empezará inmediatamente después de la declaración de la función, y el fin en una línea nueva. Ejemplo:
bool getValue() {
 return _value;
}
8. Nombre de atributos: delante del nombre del atributo se añadirá el símbolo '_'. Ejemplo:
int _value;
9. En la medida de lo posible, la declaración de variables debe de estar localizada en la parte más superior de esa parte del código. Ejemplo:

```
int a = 0;
int b = 2;
a = 5;
b = a + b;
```

10. Nombre de las clases y ficheros: al contrario de las funciones, la primera letra de cada clase/fichero estará en mayúscula.

11. Cosas a tener en cuenta a la hora de comentar:

- Evitar comentarios dentro del cuerpo de la función.
- Comentad todas las funciones encima de la declaración de la función.
- Comentarios en español.
- Usar el comentario múltiple, aunque el comentario sea de una única línea.
- Cuidar la ortografía.

Elementos iOS - Android

<u>Elemento o función</u>	<u>iOS</u>	<u>Android</u>	<u>Android resource</u>	<u>Tipo</u>
Botón	UIButton	Button	android.widget.Button	click
Apagar/Encender	UISwitch	Switch	android.widget.Switch	boolean
Activar/desactivar variable booleana	UIButton	CheckBox	android.widget.CheckBox	
Subir/Bajar un valor	UISlider	SeekBar	android.widget.SeekBar	int
Botón con popup	UIMenuController	Popup Menu	android.widget.PopupMenu	según el caso
Lista	UITableView	ListView	android.widget.ListView	
Lista con scroll	UIScrollView	ScrollView	android.widget.Scrollview	
Seleccionar un elemento de una lista con scroll	UIPickerView	Pickers	android.widget.DatePicker	
Seleccionar una fecha	UIDatePicker	Pickers	android.widget.DatePicker	

Usuario introduce texto	UITextField	EditText	android.widget.EditText	
Usuario introduce texto en varios campos	UISegmentedControl	EditText	android.widget.EditText	
Mostrar texto	UILabel	TextView	android.widget.TextView	
Barra superior de la aplicación	UINavigationController	ActionBar	android.app.ActionBar	
Botones de la barra superior	UIBarButtonItem	Action Item	android.app.MenuItem	
Tabulaciones de la barra superior	UITabBar	Action Bar Tabs	android.app.ActionBar.Tab	
Incluir más acciones en la barra superior	UIActionSheet	Spinner	android.widget.Spinner	
Buscador	UISearchBar	SearchView	android.widget.SearchView	
Barra de progreso	UIProgressView	ProgressBar	android.widget.ProgressBar	
Mensaje al usuario	UIAlertView	AlertDialog	android.app.AlertDialog	
Notificación al usuario	UIApplicationDelegateProtocol	Notifications	android.app.Notification	

Fuente: <http://kintek.com.au/blog/portkit-ux-metaphor-equivalents-for-ios-and-android/>

IOS

- Barra lateral en el que se podrá seleccionar acciones (Mi perfil, Historial, Control del hogar, Historial, Configuración...)
- Selección de elementos dentro de una habitación a través de UICollectionView