**Lineamientos de estructura del Código**

**Dart:**

* Los atributos de clases comienzan con \_ definiendo que son privados ya que Dart no tiene la palabra reservada private o protected.
* Los atributos de los Value Object son constantes y no tienen métodos “Setter”, si se quiere cambiar el valor se crea otro Value Object.
* Los getters de las clases emiezan con value seguido del nombre del atributo en los value objects.
* El nombre de los setters empieza en minúscula y lleva el nombre del atributo.
* Los métodos de las clases van en camel case.
* El orden de los bloques de código en las clases es el siguiente:
* Definición de atributos de la clase.
* Getters y Setters
* Constructor
* Patrón Factory (Si aplica)
* Métodos
* El nombre de los archivos es todo en minúscula y si tiene más de una palabra separado por \_.
* El nombre de las carpetas va todos en minúsculas
* Los valores de los tipos enumerados van todos en mayúsculas.

**TypeScript:**

* Los atributos van en camel case con private o protected dependiendo, los id son readonly.
* Los atributos de los Value Object son readonly y no tienen métodos “Setter”, si se quiere cambiar el valor se crea otro Value Object.
* Los getters de las clases emiezan con Value seguido del nombre del atributo en los value objects cuando es mas de uno.
* Los getters de las clases que no son value objects se llaman como el atributo empezando en mayúscula.
* El nombre de los setters se llaman como el atributo empezando en mayúscula.
* Los métodos de las clases van en camel case.
* El orden de los bloques de código en las clases es el siguiente:
* Definición de atributos de la clase.
* Getters y Setters
* Constructor
* Patrón Factory (Si aplica)
* Métodos
* El nombre de los archivos es todo en minúscula y si tiene mas de una palabra es separado por -.
* El nombre de las carpetas va todo en minúscula.
* Los valores de los tipos enumerados van todos en Mayúscula.