

Introducción.

En este documento se establecen las principales reglas de estilos que se deben seguir a la hora de desarrollar código en OCAML. Son reglas establecidas por distintas fuentes, sin embargo, en este documento se establecen las que llegan a un consenso entre todas.

Lista de reglas de estilo.

Las reglas de estilos es una guía de cómo se debe escribir código, en nuestro caso particular el lenguaje OCAML. Dichas reglas pueden definir convenciones para: escribir nombres, comentarios, espaciado, formato e indentación.

El principal principio a la hora de escribir los programas es asegurarse de que sea sencillo y fácil de leer. Ya que la mayor la cantidad de tiempo se dedica a la lectura de código y hacerlo cumpliendo el principio permite la comprensión sencilla de lo que se ha desarrollado.

- **Nombres:** La regla principal es el uso de nombres significativos para hacer el código entendible.
 1. La principal regla es que los nombres para identificadores de valores y tipos deben escribirse con letra minúscula y separadas con guiones bajos.
 2. Los constructores deben escribirse con la primera letra en mayúscula y usar minúsculas separadas con guiones bajos.
 3. Los módulos deben escribirse con la primera letra en mayúscula y pueden usar mayúsculas y minúsculas separadas con guiones bajos.
- **Comentarios.**
 1. Comentar solamente cuando haya alguna dificultad.
 2. Evitar los comentarios nocivos y muy largos.
 3. Evitar comentar los cuerpos de las funciones, es mejor realizar un comentario al comienzo de la función.
 4. Los comentarios se definen dentro de los delimitadores: (**Comentario**)
- **Espaciado:** Es necesario siempre separar las palabras con espacios nunca usando tabulaciones.

- **Formato:** A continuación, se presentan algunos casos particulares de cómo se debe escribir el código.
 - 1.
- **Identación.**