**Ingeniería de Software**

Práctico 6 - Implementación de User Stories

Documento de estilo de código

Año lectivo: 2018

Curso: 4K3

Turno: Noche

Grupo: 2

Profesores:

|  |
| --- |
| * Batistelli, Daniel |
| * Covaro, Laura * Andrada, Emiliano |

Alumnos:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Calcaterra, Brian | 68582 | briancalcaterra@gmail.com |
| González, Georgina | 63867 | gg.georginagonzalez@gmail.com |
| Senn, Juan Pablo | 69721 | juanpsenn@gmail.com |
| D’Alessandro, Matias | 62366 | maty241093@gmail.com |
| Zerpa, Roy | 59793 | roykenny92@gmail.com |
| Soruco, Sergio Ezequiel | 71035 | eze.soruco93@gmail.com |

Guía De Reglas De Estilo Visual Basic

Sobre la estructura del programa

* Los nombres de los métodos deberán ser consistentes con la programación
* El nombre de los métodos comenzará con mayúscula utilizando una opción entre camelCase y snake\_case
* Utilizaremos paréntesis para especificar la estructura de operaciones aritméticas complejas.
* El código está dividido en capas (capa presentación, negocio, datos) facilitando futuros cambios de requerimientos, mitigando el posible impacto de los mismos.

Sobre los Formularios:

Utilización de prefijos para identificar fácilmente de qué tipo de objeto se trata.

* Labels: lbl\_[Nombre de la etiqueta]
* Botones: btn\_[Nombre de la acción que representa]
* Grilla: dgv\_[Nombre de la Grilla]
* Textbox: txt\_[Dato que se guarda]

Sobre las variables:

* Utilizaremos nombres significativos para las variables. La idea es que la lectura del código sea “autoexplicativa”, lo que facilita su posterior modificación y comprensión.
* Escogeremos una opción entre camelCase y snake\_case para los nombres de variables que tienen más de una palabra.

Sobre los comentarios:

* Cada bloque de código debe ser precedido por un comentario que explica la función de ese bloque, su propósito y los supuestos que ahí se utilizan