Guía de sintaxis de java

El objetivo de esta guía es mostrar algunos puntos comunes que se deben respetar para que la sintaxis sea clara, legible y entendible en java.

Nombres de clases

Los nombres de las clases deben respetar la convención de codificación PascalCase, es decir, el nombre empieza en mayúscula y la separación de las palabras debe ser también por mayúscula.

```
1 // Buen nombre de clase
  public class ClaseConUnBuenNombre{
 4 }
 5
 6 // Mal nombre de clase: debe empezar en mayuscula
   public class claseQueNoEmpiezaEnMayuscula{
 7
 8
9 }
10
11 // Mal nombre de clase: la separación de palablas debe ser
12 // con mayusculas, no con guiones
   public class clase_que_separa_con_quiones{
14
15
   }
16
17
```

Nombres de métodos

Los nombres de métodos deben respetar la convención de codificación camelCase, es decir, empiezan con minúscula y la separación de palabras debe ser en mayúsculas.

```
1 public class MiClase{
 2
 3
     // Buen nombre de metodo
     public static void buenNombreDeMetodo(){
 4
 5
6
 7
     // Mal nombre de metodo: debe empezar con minuscula
8
9
     public static void MetodoQueEmpiezaConMayuscula(){
10
11
12
13
     // Mal nombre de metodo: la separación de palabras
14
     // debe ser con mayusculas
```

Uso de llaves, indentación y espacios

Con respecto al uso de llaves, en java hay dos estandares, **llave arriba** y **llave abajo**.

Pueden usar el estilo que mas les guste, pero una vez que elijan uno sean consistentes en su uso.

Ambos estándares tienen en común que, generalmente a la derecha de { y además a la izquierda de } no va nada

```
1 class LlaveArriba{
 2
 3
      public static void metodoConLlavesLindas(){ //Aca no va nada
 4
        if(a == 2) \{ // Aca no va nada \}
 5
 6
 7
       // Lugar en donde es recomendable poner cosas
       // a la derecha de } el else (o else if) de un if
 8
9
       else if(a == 3)
10
11
       }else{
12
13
       }
14
15
       try{ //Aca no va nada
16
17
       // Lugar en donde es recomendable poner cosas
18
       // a la derecha de } un try catch
19
       }catch(Exception e){
20
21
       }
22
23
      /*aca no va nada*/}
24
25
      public static void metodoConLlavesFeas(){ if (a == 2){
26
       // Este if deberia ir abajo
27
28
       else if(a == 3)
29
30
       }else{
31
32
       }
33
34
       try{
35
       }catch(Exception e){ if(x == 2){ System.out.println("Holi")}
       // Todo deberia ir abajo. Con las llaves en sus propias lineas
36
37
```

```
38
      }
39
40
41
    }
42
43 }
44
 1 class LlaveAbajo{
 3
      public static void metodoConLlavesLindas()
     // Con la llave abajo, la llave no va pegada a la linea de arriba
 4
 5
      { //Aca no va nada
        if(a == 2)
 6
 7

√ Aca no va nada

 8
9
10
        // Lugar en donde es recomendable poner cosas
        // a la derecha de } el else (o else if) de un if
11
12
        else if(a == 3)
13
        {
14
15
        }else
16
        {
17
18
        }
19
20
        try
21
        { //Aca no va nada
22
23
        // Lugar en donde es recomendable poner cosas
        // a la derecha de } un try catch
24
        }catch(Exception e)
25
26
        {
27
28
        }
29
30
      /*aca no va nada*/}
31
32
      public static void metodoConLlavesFeas()
33
      \{ if (a == 2) \}
34
35
        // Este if deberia ir abajo
36
37
        }else if(a == 3){ // Ojo que no estoy siendo consistente con el estilo
                          // de llaves, esta llave está arriba
38
39
40
        }else
41
        {
42
43
        }
44
45
        try{
        }catch(Exception e){ if(x == 2){ System.out.println("Holi")}
46
```

```
47  // Todo deberia ir abajo. Con las llaves en sus propias lineas
48
49  }
50
51
52  }
53
54 }
55
```

Con respecto a la indentación. Mientras estoy adentro de un bloque de llaves, debería tener un nivel más de indentación que el bloque anterior.

Además, las llaves que cierran también deben ir indentadas. Se van a dar cuenta que está bien indentado porque el codigo va bajando "en escalerita".

La indentación se da con un tab.

```
public class MiClaseIndentada{
 2
 3
     // Un nivel más
 4
      public static void metodoIndentadoCorrectamente(){
 5
        if(x == 2){
          // Un nivel más
 6
          for (int i = 0; i < 20; i++){
 7
 8
            // Un nivel más
9
            try{
10
            }catch(Exception ex){
11
12
              // Un nivel más
13
              if(a == 3){
14
15
              }else{
16
17
              // Tener en cuenta que las llaves que cierran también deben
18
              // ser indentadas
19
20
           }
          }
21
22
        }
23
     }
24
25
        public static void metodoIndentadoMal(){
26
        // Aca deberia ir un nivel más
27
        if(x == 2){
28
29
        // Está mal indentado desde antes, aca deberian ir 2 niveles más
30
        for (int i = 0; i < 20; i++){
31
32
              try{
33
34
              }catch(Exception ex){
35
              // Este if está mal indentado
36
37
              // Observar como no se nota como el if
```

```
// está adentro del trycatch. Parece que está afuer
38
39
              if(a == 3){
40
41
              }else{
42
        // Las llaves de cierre deben estar indentadas también
43
44
45
46
47
48
      }
49
50 }
```

Obviamente, indentar código una vez que ya fue escrito es una tarea tediosa, por lo cual, una manera fácil de indentar es hacerlo mientras estamos escribiendo.

Con respecto a los espacios, es recomendable poner espacios entre algunas instrucciones para hacer más legible el código.

Asimismo, es recomendable poner saltos de línea entre algunas intrucciones, para facilitar la lectura del código.

```
1
 2 //
 3 public class ClaseConEspacios {
 4
     // Enter
 5
 6
     //
 7
      public static void metodo() {
 8
        // Enter
 9
10
                \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow
11
         for(int i = 0; i < 20; i++) {
12
           int a = 1;
13
           //
                ↓ ↓
14
           if (a == 2){
15
           // ↓ ↓
16
             a = 3;
17
             int b = a * 3;
             // Enter
18
19
             System.out.println("A vale: " + a);
20
21
22
           }
23
24
         }
25
26
        // Enter
27
28
29
30
    }
31
```