Ingeniería en sistemas Computacionales

Ingeniería en Software

Kevin Fabián Cruz Gómez 15010055  
Luis Osvaldo Juanes Hinojosa 15010192  
María Eneida Salas Martínez 15010086  
José Andrés Chávez Hernández 15010072

ESTÁNDAR GENERAL

|  |  |
| --- | --- |
| ESTÁNDAR GENERAL | |
| Propósito. | Para guiar la implementación del punto de venta en Java en la empresa “***Ferretería Juanes***”. |
| Encabezados de programa. | Comience las clases con un encabezado descriptivo, agregando el nombre de quién editó esa sección. |
| Formato del encabezado. | 1. **Nombre:** Nombre de quién creo cada sección del programa y de quién lo edita. 2. **Descripción:** Una descripción de lo que se hizo. |
| Contenidos del listado. | - |
| Instrucciones de reutilización. | VARIABLES. Las variables de instancia se declaran en las clases fuera de los métodos, junto con su tipo y si son privadas o públicas. Las variables locales se declaran en el método que se van a usar junto con el tipo de dato. MÉTODOS. Los métodos empezarán en minúscula, la primera letra de la siguiente palabra empezará en mayúscula. Se tiene que poner su tipo de retorno si es que lo tiene. CLASES. Las clases siempre empezarán con la primera letra en mayúscula y también se tiene que emplear su constructor para inicializar las variables de la clase. PARÁMETROS. Los métodos que reciban algún parámetro se declararán con su tipo y la primera mayúscula. TIPO DE DATOS. Se pueden emplear todos los tipos de datos que se lleguen a necesitar. |
| Ejemplos de instrucciones de reutilización. | Variables de instancia.  Variables locales.  Métodos.  Clases.  Parámetros. |
| Identificadores. | Las variables de instancia siempre empezarán con la primera letra en mayúscula, las variables locales empezarán en minúsculas. |
| Ejemplos de identificadores. | Recomendado  No recomendado |
| Comentarios. | Cuando se realice un cambio importante plasmar comentarios para que el usuario que esté trabajando entienda el porqué.  - Los comentarios deben detallar el propósito.  – Comentar en alguna otra parte del código que se considere importante y describir el comportamiento del código. |
| Buenos comentarios. |  |
| Malos comentarios. |  |
| Secciones principales. | - |
| Ejemplo. | - |
| Espacios en blanco. | - |
| Identación. | Se usará la que tiene Java por defecto. |
| Ejemplo de sangrado. |  |
| Capitalización. | Ser claro con las variables que se van a definir para que sean entendibles para el usuario, que tengan coherencia. |
| Ejemplo de capitalización. | private String Nombre;  private int Edad; |