

RESUMEN DE BUENAS PRÁCTICAS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROGRAMAS EN FLUTTER

- Utilizar un editor para programar el código como por ejemplo Android Studio.
- Recordar que en Flutter se maneja la indentación para delimitar bloques de instrucciones.
- Escribir los programas lo más simple posible.
- Comentar los programas, explicando el propósito, funcionamiento completo y el resultado esperado.
- Definir el nombre de funciones, variables y constantes que mejor representen el contenido que almacenarán.
- No usar variables cuyo nombre carezca de significado descriptivo. Con un código legible y nombres significativos, el código se va auto documentado.
- Declarar variables en líneas separadas, posibilitando agregar una descripción de cada variable mediante comentarios.
- Definir el nombre de funciones, módulos y clases que mejor representen las acciones que realizan.
- Definir el tamaño de las sangrías para que sean regulares (consistentes) y no varíen a lo largo del código, es decir, si el primer bloque ocupa como indentación una tabulación, el resto de bloques deben ser indentados con una tabulación adicional por cada nivel, con eso se facilita la lectura en cualquier editor de código.
- Ser consistente al momento de utilizar un estándar para nombres largos, por ejemplo para una variable que almacena cantidad de alumnos 'contador_alumnos'
- Definir variables locales al inicio de la implementación de cada función, como un bloque de código bien separado del bloque que contenga las instrucciones ejecutables, esta separación puede consistir en una línea en blanco, o bien un comentario que denote la utilidad de cada bloque.
- Evitar la incorporación de más de una instrucción por línea.
- Realizar la indentación necesaria, si una instrucción abarca más de una línea.
- Inicializar los contadores y sumadores.