

# Ingeniería y Calidad de Software

**DOCUMENTO DE ESTILOS**

***PRÁCTICO 6 - REQUERIMIENTOS ÁGILES - Implementación de User Stories***



## Índice

Ámbito de trabajo	3
Reglas de codificación	3
Estructura de directorios	3
Indentación – Espacios en blanco	3
Comentarios	3
Sentencias	3
Convenio de nombres	4
Estilo pantalla principal	4
Encabezado	4
Botones – Íconos	4
Color de la aplicación	5
Máscaras	5
Formato de validaciones en campos de entrada	6



## Documento de estilo de código

Para trabajar con **C#**, seguimos una serie de buenas prácticas detalladas en su documentación.

### Ámbito de trabajo

El presente documento se confecciona con el fin de lograr una metodología homogénea para trabajar con el grupo sobre aquellas particularidades que hacen a la confección y usabilidad de la implementación de la historia de usuario “Como dador de carga quiero aceptar una cotización para contratar el servicio de transporte”.

### Reglas de codificación

#### Estructura de directorios

- Crear un directorio para cada nombre de espacio.
- No utilizar puntos en el nombre de los directorios.

#### Indentación – Espacios en blanco

- Utilizar Tab para indentar el código y mejorar la legibilidad.
- No usar espacios.
- Limitar las líneas a 65 caracteres para mejor legibilidad del código.
- Dividir instrucciones largas en varias líneas para mayor claridad.

#### Comentarios

- Evitar comentarios de bloque.
- Utilizar comentarios con doble barra (//), esto se hace para que el bloque sea más legible, aunque estos son poco útiles. Es para comentar bloques grandes de código.
- Colocar el comentario en una línea independiente.
- Comenzar el texto con una letra mayúscula.
- Finalizar el texto con un punto.
- Insertar un espacio entre el delimitador del comentario ( // ) y el texto del comentario.
- Se pueden usar comentarios de línea para explicar línea a línea el código fuente.
- También para comentar líneas de código de forma temporal.
- La longitud del comentario no debe exceder la del código que explica.

#### Sentencias

- Una línea debe contener sólo una sentencia.
- Una sentencia de retorno no debe utilizar paréntesis para encerrar el valor de retorno.
- Se usan sentencias if, if-else, if else-if else como condicionales.



- Agregar una línea en blanco entre las definiciones de método y las de propiedad.

### Convenio de nombres

- No calificar un miembro estático definido en una clase base con el nombre de una clase derivada, porque su legibilidad se presta a confusión.
- Utilizar nombres descriptivos para las variables de consulta.
- Utilizar alias para asegurarse de que los nombres de propiedad de tipos anónimos se escriben correctamente con mayúscula o minúscula.
- No usar *var* cuando el tipo no sea evidente.
- No usar nombres de variable para especificar el tipo de la variable. Usar el tipo para especificar el tipo y usar el nombre de la variable para indicar la información semántica de la variable.
- Una directiva *using* colocada dentro de un espacio de nombres es contextual y complica la resolución de nombres. Sin embargo, es más fácil colocar declaraciones *using* fuera del espacio de nombres.

### Estilo pantalla principal

Al ingresar el usuario podrá visualizar una pantalla similar a la siguiente:

The screenshot shows a web application window titled "Aceptacion de Cotizacion". The header features a user icon and the name "Tango". The main content is divided into several sections:

- Información del transportista:** Fran Gomez, 3.1 stars.
- Fecha de retiro:** 10/05/2024
- Fecha de entrega:** 15/05/2024
- Importe del viaje:** \$ 1530
- Forma de pago:** Radio buttons for "Contado al retirar" (selected), "Contado contra entrega", and "Tarjeta".
- Pago contado:** Fields for "Importe con el que pago" and "Vuelto que debo recibir".
- Tarjeta:** Fields for "Numero", "Marca de tarjeta", "Pin", "Fecha Vencimiento", "Nombre", "Tipo de documento", and "Documento".
- Pago procesado:** A green box indicating "Pago procesado correctamente/ rechazado" and "Número de pago 0000".
- Buttons:** "Confirmar" and "Cancelar".



Se muestran todos los datos relacionados a la cotización como Información del transportista, fecha de retiro, fecha de entrega, importe del viaje, etc.

La información se muestra dividida en recuadros. La información está escrita con la tipografía “Gadugi”.

## Encabezado

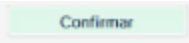
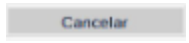
El sistema mostrará siempre el encabezado con el nombre de la aplicación Tango en el margen superior izquierdo, por encima informa la funcionalidad en la que se está posicionado.



El sistema muestra en el margen superior derecho tres opciones: Minimizar que permite quitar la ventana del escritorio muestra la aplicación sigue funcionando, Maximizar que permite adoptar el tamaño máximo de la pantalla y Cerrar que cierra la aplicación.

## Botones – Íconos

En la medida de lo posible se usarán los siguientes botones para determinar las acciones a realizar.

Botones / Íconos	Acción	Descripción
	Confirmar	Utilizado para confirmar los datos de una transacción. Controla que los datos obligatorios hayan sido cargados.
	Cancelar	Cancela la transacción, no se registra información.

## Color de la aplicación

Para este trabajo el color de la aplicación estará dada en tonalidades azules, grises y verdes.

La paleta de colores a utilizar es la siguiente:

<b>011638</b> Oxford Blue	<b>364156</b> Charcoal	<b>CDCDCD</b> Silver	<b>DFF8EB</b> Honeydew	<b>214E34</b> Cal Poly green
------------------------------	---------------------------	-------------------------	---------------------------	---------------------------------

## Máscaras

Las máscaras quedan definidas de la siguiente manera:

- Las fechas serán visualizadas con el siguiente formato: dd/mm/aaaa (d: día, m: mes, a: año).
- La fecha de vencimiento de la tarjeta será considerada en el siguiente formato: mm/aa (m: mes, a: año).



- El número de documento o CUIL/CUIT será ingresado sin espacios, guiones o puntos, pudiendo tener como máximo 11 caracteres, y será conformado únicamente por dígitos numéricos.

## Formato de validaciones en campos de entrada

Las validaciones se efectuarán con el botón Confirmar, en líneas generales y cuando la funcionalidad así lo permita.

Cantidad de caracteres para texto:

- Se tendrá como cantidad máxima la cantidad de caracteres que indique el tamaño del campo en la base de datos.
- Únicamente se limitará el máximo de aquellos campos que se vean afectados por su definición en la historia de usuario (especificación).