**Ingeniería y Calidad de Software**

**DOCUMENTO DE ESTILOS**

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

Índice

[Ámbito de trabajo 3](#_Toc165295190)

[Reglas de codificación 3](#_Toc165295191)

[Estilo pantalla principal 4](#_Toc165295192)

[Botones – Íconos 5](#_Toc165295193)

[Color de la aplicación 5](#_Toc165295194)

[Máscaras 5](#_Toc165295195)

**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. No usar espacios.

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.

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.

Convenio de nombres

# Estilo pantalla principal

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

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 NOMBRE DE TIPOGRAFÍA

* 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 verde.  
La paleta de colores es la siguiente:



Si lleva logos se ponen acá.

# Máscaras

Las máscaras quedan definidas de la siguiente manera: