

HOJA DE ESTILOS

EXPLOTACIÓN DE IKER



REFERENTE AL DISEÑO DE VENTANAS

- Tendrán un **esquema de color** de:
 - **Negro:** #030304 ●
 - **Naranja:** #e94b1f ●
 - **Naranja medio:** #fab519 ●
 - **Amarillo** #fdd62c ●
 - **Casi blanco** #fef9df ●
- La **fuentes** utilizadas serán 'Arial':
 - **Tamaño:** 12pt a 36pt.
 - **Variante:** Negrita, itálica, cursiva y subrayado.
- El **fondo** será un **degradado** entre el **naranja** y el **naranja medio**.

REFERENTE A LA CODIFICACIÓN EN JAVA

- **Nombre de variable:**
 - **Camelcase:** ej: holaMundo
 - **Arrays / Arraylist todos empezarán por lista:** ej: listaJugadores
 - **JFrame empezarán por vVentana:** ej: vInicio, vPrincipal, los mismo con JDialog pero con d al principio.
 - **Variable globales:**
 - **Para clase** serán: partido, jugador, entrenador, equipo,...
 - **Irán al inicio de el Main**
 - En caso de que sea una clase que **no sea el main** irán **debajo** de las variables/atributos/elementos gráficos.

- **Funciones:**

- Funciones de **base de datos**:
 - **Insertar** será insert()
 - **Actualizar** será update()
 - **Buscar** será:
 - buscarPorX
 - buscarPorY
 - buscarTodos
 - etc...
 - **Borrar** será delete()
 - Para **procedimientos**:
 - pNombreBloquePLSQL()
- Funciones que **no sean para base de datos** serán nombradas así:
 - crearVentanaX()
 - crearPaneles()
 - getX()
 - inicializar()
 - rellenarCBJugadores()
 - etc...

- **Clases:**

- Clases **Normales**:
 - Nombre de clase 'NombreEntity'
 - **Constructores** necesarios.
 - **Métodos** necesarios.
- Clases para **base de datos**:
 - Nombre de la clase '**NombreEntityManager**'
 - Los **métodos** de las **clases** de tablas de base de datos serán **static**
 - **Orden** que se seguirá en la **clase**:
 - Generado automáticamente.
 - Si es necesario meter una select personalizada **debajo de @Table**
 - **Constructores** necesarios.
 - **Métodos** necesarios.

- Para las **ventanas o cuadros de diálogos**:

- Los nombres de los elementos serán:
 - Siempre en los JFrame el panel principal se llamara 'pPrincipal'
 - Para JTextField: ej: tfNombre
 - Para JLabel: ej: lLogo
 - Para JPanel: ej: pCentro
 - Para JMenu: ej: mJugadores

- Para JMenuItem: miJugar
 - etc...
 - En caso de seleccionar la opción de '**custom create**' irá al **final** de la **clase**.
- La organización de carpetas/package será **Modelo, Vista y Controlador**:
 - **Modelo**:
 - Clases de **objetos**
 - Clases de tablas de **base de datos**
 - **Vista**:
 - Todas las **clases** y **.form** de las diferentes **ventanas** y **cuadros de diálogo** que tengamos
 - **Controlador**:
 - Únicamente el **Main**.
- Carpetas/packages **adicionales**:
 - **assets**:
 - Para **recursos multimedia**(imágenes)
 - **controladores**:
 - Para los diferentes **.jar** que se empleen.