**Estándar de codificación C#**

* Los nombres de los archivos serán los nombre de la clase superior
* Estándar para codificación: UTF-8
* En todo bloque de estructura de control se utilizarán las llaves
* Las llaves se colocan: la inicial en el renglón siguiente de donde se termine la estructura de control y la que cierra se coloca en el siguiente renglón de la ultima instrucción del bloque con la misma indexación de la estructura de control
* Se usarán espacios en blanco para intentar:
  + Se utilizan dos espacios para indentar con el nombre de la clase
  + Se utilizan cuatro espacios para indentar constructores, métodos y declaraciones de variables
* Se dejará una línea en blanco cuando existe una separación lógica en el código, por ejemplo: para separar métodos, las indicaciones de los atributos que inician los métodos, entre las declaraciones según sea necesario para organizar el código en subvenciones lógicas.
* Se recomienda que los comentarios estén alineados sus métodos correspondientes
* Una variable por declaración
* Se recomienda declarar las variables justo antes de usarlas, para minimizar su alcance.
* Todos los switch tendrán una declaración default, tengan o no código y se tendrán dos espacios intentando las instrucciones dentro de cada case.
* Todo método debe ser documentado y se recomienda que cualquier parte del código que el programador considere pueda ser también comentado.
* El límite en cada renglón será de # columnas.
* Identificadores:
  + Todas las clases deberán inicial con letra mayúscula en cada palabra, sin guiones bajos ni espacios.
  + Los métodos con eventos deberán ser nombrados con letra mayúscula en cada palabra, separada con guion bajo.
  + Los métodos convencionales deberán ser nombrados en UpperCamelCase.
  + Los nombres de las variables deberán ser escritas en lowerCamelCase.
  + Los nombres de las variables deberán ser representativos.
  + No usar underscores en la declaración de variables.
  + Las constantes se escriben con mayúsculas.