

Enunciado de actividad: Estilo de programación

Objetivo

El objetivo de esta actividad es aplicar los criterios expuestos en el material didáctico *Guía básica de estilo de programación* proporcionada en los siguientes ficheros de la Oca Básica: `game_loop.c`, `command.c`, `space.c`, `command.h` y `space.h`.

Una vez realizada esta actividad y entregados los ficheros indicados, los equipos tendrán que trabajar en el resto de ficheros proporcionados y los nuevos ficheros que vayan creando para que todos ellos cumplan la guía sobre estilo de programación para la entrega de la I1.

Revisión y Correcciones

El equipo va a trabajar en los cinco ficheros antes indicados.

Se proporcionan una serie de interrogantes que pueden ayudar a guiar el trabajo a realizar en esta actividad.

- ¿Está el código organizado?
- ¿Los nombres de las variables ayudan a entender para qué se usan?
- ¿Están comentadas las variables globales, estructuras, etc?
- ¿Los ficheros tienen las cabeceras correctas?
- ¿Las funciones están correctamente comentadas y poseen cabecera?
- ¿Todo lo que necesita ser comentado en el código se ha comentado?
- ¿Está el código indentado?
- ¿Todo el código tiene un estilo homogéneo?

Entregables y criterios de corrección

El equipo deberá realizar y entregar a través de Moodle un fichero comprimido que contenga los ficheros de la Oca Básica: game_loop.c, command.c, space.c, command.h y space.h. Sobre los cuales se habrá trabajado para que todos ellos cumplan la *Guía básica de estilo de programación* proporcionada.

ACEPTABLE –

Tiene que cumplir:

1. Que todos los ficheros entregados estén documentados de forma homogénea y siguiendo la guía.
2. Que todos los ficheros estén bien formateados.
3. Que el código esté bien organizado y codificado siguiendo la guía.
4. Que los nombres de los elementos de estos ficheros cumplan con las indicaciones de la guía.
5. Y que haya sido entregado **antes de la fecha límite** indicada.

NO ACEPTABLE – Si lo entregado no cumple los criterios anteriores.