Estándar de codificación para C#

* Solo deberá declararse una clase por archivo, el archivo debe tener el mismo nombre de la clase
* Se utilizará UTF-8
* Todos los bloques de estructura de control deberán llevar llaves, no importa si solo sigue una línea de código después
* Las llaves se colocan al terminar la firma del método y después de la última sentencia de código del método
* El límite de columnas deberá ser 100
* Si una línea supera las 100 columnas deberá romperse después de (,), (:) ,(|), o después del primer paréntesis del método. Cuando se rompa una línea se deberán dejar cuatro espacios
* Se separa cualquier palabra reservada de un paréntesis abierto.

Por ejemplo: **if (true){…**

* Se separa cualquier palabra reservada de una llave que cierra.

Por ejemplo: **…} else {…**

* Solo debe tenerse una variable por declaración
* Tratar, en lo posible, de declarar las variables justo antes de su uso, con el objetivo de minimizar su alcance.
* Todos los bloques **switch** deberán tener un bloque **default,** tenga o no código dentro de él y se tendrán dos espacios para indentar las instrucciones dentro de los bloques **case**
* Todos los métodos, a excepción de constructores, getters y setters, deberán ser documentados con una breve descripción de su función, parámetros que recibe, salidas, y posibles excepciones
* Los nombres de los métodos deberán iniciar con letra mayúscula en cada palabra
* Los nombres de variables seguirán el estilo lowerCamelCase
* Los nombres de las clases comienzan con mayúscula en cada palabra
* Los nombres de las interfaces van con letra mayúscula en cada palabra y el prefijo “**I”**
* A fin de hacer el código más legible se deberán utilizar prefijos para los componentes de interfaz gráfica, por ejemplo, si se trata de un label el nombre de la variable será **labelNombreJugador.**