

# Normativa de código



Autor:

Adrián Cerros Sánchez - 100405342

## **Normativa de código:**

### **1. Archivos de código fuente:**

- Cada clase deberá ir en ficheros distintos.
- No se permite importar paquetes redundantes.
- Se recomienda no importar paquetes que no vayan a ser utilizados.

### **2. Estándar para Nombres y Variables**

- Las clases deberán estar escritas en UpperCamelCase.
- Para el nombrado de los campos, propiedades usaremos lowerCamelCase. En el caso de los métodos, si son públicos empezarán en mayúsculas. Para el nombrado de las constantes, todas las letras irán en mayúscula.
- Las variables incluidas en los métodos y campos del código deberán ir acompañadas de un this. .
- Las variables inicializadas deberán estar separadas en filas distintas para su mejor comprensión.

### **3. Estándar para Métodos**

- Todos los métodos declarados se realizarán con, como máximo, 100 caracteres.
- Cada vez que se abra una llave, su contenido deberá estar tabulado. Consecutivas llaves corresponderá a consecutivos tabulados.
- En las estructuras tipo for el parámetro de control no podrá ser modificado dentro del bloque.
- Todos los métodos declarados se realizarán con, como máximo, 100 caracteres.
- Los argumentos que no quepan en la línea inicial pasarán a estar en la línea directamente siguiente y tabulados correspondiendo al inicio de la declaración de ellos.

### **4: Otros estándares**

- El main no debe estar comentado.
- Los argumentos estarán separados por una coma y espacio respectivamente.
- Los condicionales y las declaraciones largar irán divididas en varias líneas
- Los mensajes de error utilizados en distintos lugares del código podrán ser extraídos como constantes.
- Los nombres de las clases y los métodos deben ser explicativos.
- Los comentarios no han de ser redundantes.
- Las constantes numéricas serán refactorizadas e incluidas en la declaración de la clase.
- Cuando se utilice el patrón strategy se intentará en la medida de los posible formar un nuevo package con las nuevas clases
- Se dejará una línea en blanco entre las implementaciones de los diferentes métodos