

“DEFINIR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN DE ACUERDO A PLATAFORMA DE
DESARROLLO ELEGIDA ”

PRESENTADO A:
CRISTIAN CAMILO ARIAS

PRESENTADO POR:
ANGIE VANESSA PALACIO VILLEGAS

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA
TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO SOFTWARE
2024



INTRODUCCIÓN

En el siguiente documento se identificarán los diferentes tipos de clases, nombramientos de variables, declaración de métodos, el cual nos ayudará a identificar y tener una base estándar para el desarrollo del software.

OBJETIVOS

Objetivo principal es conocer e identificar las bases que nos ayudarán a desarrollar el software.

IMPLEMENTACIÓN DE CLASES Y OBJETOS

Los principales elementos en un lenguaje de programación son las clases, debido a que se usan para todas las operaciones lógicas en un desarrollo. Se puede decir que son estructuras o plantillas que representan objetos del mundo real.

Por su parte, los objetos pueden ser cosas, lugares o personas y son de tipo físico o conceptuales. En general las clases poseen propiedades, comportamientos y relaciones con otras clases.

Una clase en java se compone por las siguientes declaraciones:

- ☐ Paquete
- ☐ Comentarios
- ☐ Definición de clases
- ☐ Atributos
- ☐ Constructores
- ☐ Métodos



Declaración de variables

Declarar variables es una de las cosas más importantes a la hora de codificar, por eso es necesario tener en cuenta las siguientes premisas:

Nombres de variables

Los nombres de variables deben ser escritos con notación camelCase EJ:

```
var test; // Nombre de variable correcto
```

```
var i_am_bad; // Nombre de variable incorrecto
```

```
var iAmFine; // Nombre de variable correcto
```

Valores de variables

Los espacios entre el nombre y el valor de una variable son muy importantes, puesto que mejoran la legibilidad del código.

```
var test = 1; // Nombre de variable correcto
```

```
var iAmFine = true; // Nombre de variable correcto
```

Declaración de clases

Estructura:

```
public class NombreDeLaClase {}
```

Donde la palabra public indica que el alcance de la clase será público.

La palabra class indica que es una clase.

Y las llaves {} se usan para agrupar los bloques de código.



Implementación de objetos

Para instanciar un objeto de una clase en Java se utiliza la palabra reservada **new** y se crea el objeto del tipo de la clase así:

```
Producto p = new
```

```
Producto ();
```

Cuando instanciamos el objeto p este puede acceder a los métodos y atributos de la clase Producto que en este caso serían obtenerPrecio y calcularTotal así:

```
p.obtenerPrecio ();
```

```
p.calcularTotal ();
```