**Code Review Checklist**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Student | Alvaro Suarez | Date | 01 Mar 2015 |
| Program | Tarea 6 | Program # | CSOF5101\_01\_6 |
| Instructor | Luis Daniel Benavides Navarro | Language | Java |

|  |  |
| --- | --- |
| Purpose | To guide you in conducting an effective code review |
| General | * Review the entire program for each checklist category; do not attempt to review for more than one category at a time! * As you complete each review step, check off that item in the box at the right. * Complete the checklist for one program or program unit before reviewing the next. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Completo | Verificar que el codigo cumple con el diseño | X | X | X | X |
| Imports | Verificar que los imports sean los correspondientes | X | X | X | X |
| Inicializacion | Verificar inicializacion   * De las clases * De los parametros * De las variables | X | X | X | X |
| Llamados | Verificar el llamado de los metodos   * Tipo de parametros * Orden indicado de parametros * Que si el llamado es desde otra clase e metodo sea public | X | X | X | X |
| Names | Check name spelling and use.   * Is it consistent? * Is it within the declared scope? * Do all structures and classes use ‘.’ reference? | X | X | X | X |
| Parametros de salida | Verificar parametros de salida de los metodos.   * Verificar que el retorno de los metodos no sea por defecto * Verificar el tipo correcto de parametro de caada salida | X | X | X | X |
| Sintaxis | Verificar la sintaxis del codigo   * que cada finalizacion de linea tenga; * que cada parenthesis de inicio concuerde con uno de fin * que cada corchete de incio concuerde con uno de fin | X | X | X | X |
| Operadores Logicos | * Verificar el uso de ==, =, ||, && y & | X | X | X | X |
| Estandar | Verificar estandares de desarrollo   * Todos los condicionales deben tener corchete de inicio y fin * Todo programa debe tener al menos una clase JTest * Las clases de prueba deben alojarse en el paquete de pruebas * Cada nombramiento de clase, variable y metodo tiene un nombre simbolico | X | X | X | X |