## Estándar de codificación en Java:

El inicio del archivo podrá estar compuesto por un comentario que describa la clase, su funcionalidad, acoplamiento al sistema o interacción con otras partes de forma general, de forma que permita dar una idea rápida de su ejecución al usuario que lo lea.

A continuación se presenta la definición del paquete al que pertenece y la importación de las librerías que requiere para su correcto funcionamiento.

```
package uniandes.cupi2.inscripcionCedulas.interfaz;
13
14
    import java.awt.GridBagConstraints;
15
    import java.awt.GridBagLayout;
17
    import java.awt.Insets;
    import java.text.SimpleDateFormat;
18
19
    import java.util.Date;
21
    import javax.swing.JDialog;
22
    import javax.swing.JLabel;
23
    import javax.swing.JPanel;
24
    import javax.swing.JTextField;
    import javax.swing.border.TitledBorder;
25
```

Lo siguiente debería ser la declaración de la clase principal del archivo, la cual tendrá su respectivo modificador de acceso y será diferenciada por la palabra clave class, el nombre de la clase debe empezar en mayúsculas.

```
30 public class DialogoInformacionCiudadano extends JDialog {
```

Para la definición de métodos la principal condición es que las palabras clave, el nombre (que deberá estar escrito en lower camel case) y el paréntesis que abre la definición de variables estén en la misma línea de código para facilitar su identificación. La definición de palabras clave (public, private, static, entre otras) será opcional según la lógica del programa.

La variables y operaciones deberán ser lo más explícitas posibles procurando que el esfuerzo para entender la lógica del software sea mínima. Con el fin de evitar confusiones cada una deberá estar en su propia línea. Podrán existir comentarios al final de una declaración u operación.

```
departamentos = new ArrayList( );
             ciudadanos = new ArrayList( ); // Almacenar ciudadano
106
```

## Estándar de conteo de líneas:

Se contará toda línea de código excepto:

- Comentarios de clase, método y línea.
- Líneas vacías