

Buenas prácticas en programación

A continuación, se detallan algunas de las buenas prácticas más importantes:

- Identificadores: clases, métodos, paquetes, variables, atributos...
- Encapsulamiento: controlar acceso a los datos.
- Atributos privados: modificador de acceso lo más bajo posible.
- Simplicidad del código (optimización y legibilidad).
- Más simple -> menos errores (clean code).
- Evitar las redundancias.
- Convenciones particulares del proyecto.
- Tratar las excepciones.
- Documentación del código.

Algunas reglas de nomenclatura (identificadores):

- Los nombres de clases e interfaces deben ser sustantivos, comenzando con una letra mayúscula.
- Los nombres de los paquetes deben tener todas las letras minúsculas.
- Los nombres de las variables deben ser sustantivos, comenzando con una letra minúscula.
- Los nombres de los métodos deben ser verbos, comenzando con una letra minúscula.
- Los nombres constantes deben tener todas las letras mayúsculas y las palabras deben estar separadas por guiones bajos.