Variables implícitas

* Las variables deben tener nombres descriptivos, no usar variables de tipo var a no ser que el tipo de la variable sea autodescriptiva.

// Cuando el tipo de variable sea autodescriptiva está bien usar variables

// tipo var.

var var1 = "Esta variable es una cadena.";

* Tampoco se debe depender completamente del nombre de la variable para especificar su tipo.

var enteroEntrada = Console.ReadLine();

Console.WriteLine(enteroEntrada);

Tipos de datos sin asignar

* En general, usar int en vez de tipos de datos sin asignar. El uso de int es común en C# y es más fácil interactuar con librerías al usar int.

Uso de && y ||

* Para evitar errores usar && en vez de & y || en vez de |.

Operador New

* Inicializar objetos con atributos desde su creación. Solo en caso de que el objeto necesite estar vacío y posteriormente le sean asignados los atributos.

// Inicializar objeto.

var instancia3 = new claseEjemplo { Nombre = "Escritorio", ID = 37414,

Ubicacion = “Guadalajara", Edad = 2.3 };

* Usar variables implícitas para declarar nuevos objetos.

var instancia1 = new ClaseEjemplo();

Miembros estáticos

* Llamar miembros estáticos al usar el nombre de la clase: *NombreClase.MiembroEstatico.* Esta práctica hace el código mucho más fácil de leer haciendo los accesos estáticos más claros.