Aplicación móvil para el registro y lectura de comics Documento de Estándares de Programación

Versión 1.0

Historia de Revisión

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Historial de revisiones | | | | | |
| Ítem | Fecha | Versión | Descripción | Equipo |
| 1 |  | 1.0 | Versión Final. |  |

Tabla de Contenidos

1. OBJETIVO 4

2. DECLARACION DE VARIABLES 5

2.1 Descripción de la Variable. 5

2.2 Variables de Tipo Arreglo 5

3. Definición de Controles 6

3.1 Tipo de datos 6

3.2 Prefijo para el Control 6

3.3 Nombre descriptivo del Control 6

3.4 Declaración de variables, atributos y objetos 6

3.5 Declaración de clases 7

3.6 Declaración de métodos 7

3.7 Declaración de funciones 8

3.8 Control de versiones de código fuente 8

3.9 Controles ADO.NET 8

4. Clases. 10

5. Métodos, Procedimientos y Funciones definidos por el Usuario. 10

6. Beneficios 10

7. Conclusiones 11

Estándares de Programación

# OBJETIVO

Reglamentar la forma en que se implementará el código fuente del proyecto, pasando, por las variables, controles, clases, métodos, ficheros, archivos y todo aquello que esté implicado en el código,

Mejorar y uniformizar a través de las reglas que se proponen, el estilo de programación que tiene cada programador.

* Los nombres de variables serán mnemotécnicos con lo que se podrá saber el tipo de dato de cada variable con sólo ver el nombre de la variable.
* Los nombres de variables serán sugestivos, de tal forma que se podrá saber el uso y finalidad de dicha variable o función fácilmente con solo ver el nombre de la variable.
* La decisión de poner un nombre a una variable o función será mecánica y automática, puesto que seguirá las reglas definidas por nuestro estándar.
* Permite el uso de herramientas automáticas de verificación de nomenclaturas.

Por tanto, se seguirán dichos patrones para un entendimiento legible del código y para facilitar el mantenimiento del mismo.

# DECLARACION DE VARIABLES

Se propone que la declaración de las variables, se ajusten al motivo para la que se requieran. El mnemotécnico definido se establece tomando en consideración principalmente lo siguiente:

* La longitud debe ser lo más recomendable posible. No debe ser tan grande de tal forma que el programador tenga la facilidad de manejo sobre la variable y ni tan corta que no pueda describirse claramente. Para el caso establecemos una longitud máxima de variable de 16 caracteres.
* Alcance de la variable

A medida que aumenta el tamaño del proyecto, también aumenta la utilidad de reconocer rápidamente el alcance de las variables. Esto se consigue al escribir un prefijo de alcance de una letra delante del tipo de prefijo propio, sin aumentar demasiado la longitud del nombre de las variables.

| **Alcance** | **Prefijo** | **Ejemplo** |
| --- | --- | --- |
| Nivel de la clase |  |  |
| Local del procedimiento / método |  |  |
| Público |  |  |
| Privado |  |  |

* El tipo de dato al que pertenece la variable.

Por lo tanto la estructura de la variable es como sigue:

| **Estructura** | **Descripción de la Variable** |
| --- | --- |
| LONGITUD. MAX. | 🡨 1 🡪🡨 16 🡪 |
| FORMATO | *Minúscula la primera parte y luego la segunda con Mayúsculas* |
| EJEMPLO | mangaData |

Siendo el nombre que identifica a la variable: **numCuenta**

## Descripción de la Variable.

Nombre que se le asignará a la variable para que se le identifique y deberá de estar asociada al motivo para la cual se le declara.

**Ejemplos:** mangaData, imageUrl

## Variables de Tipo Arreglo

En el caso de las definiciones de arreglos de elementos se declarará la variable con el prefijo de “list”, el cual nos dará entender que se trata de una variable del tipo arreglo la cual contendrá de cero a mas datos.

**Ejemplos:** listOfMangas

# Definición de Controles

Para poder determinar el nombre de un control dentro de cualquier aplicación de tipo visual, se procede a identificar el tipo al cual pertenece y la función que cumple dentro de la aplicación.

## Tipo de datos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de variable** | **Mnemónico** | **Descripción** |
| String |  | Cadena de caracteres |
| Boolean |  | Valor lógico: verdadero y falso |

**NOTA:** Android Studio (utilizado para desarrollar aplicaciones Android con Kotlin) utiliza inferencia de tipos para detectar automáticamente el tipo de variables en muchos casos. La inferencia de tipos es una característica del lenguaje Kotlin que permite al compilador deducir el tipo de una variable según el contexto en el que se utiliza, sin necesidad de especificarlo explícitamente.

## Prefijo para el Control

## Nombre descriptivo del Control

## Declaración de variables, atributos y objetos

1. Se debe declarar una variable por línea.

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | **Descripción** |
| **Sintaxis** | [Nombre de la Variable] |
| **Descripción** | Todas las variables o atributo tendrán una longitud máxima de 30 caracteres.  El nombre de la variable puede incluir más de un sustantivo los cuales se escribirán juntos.  Si se tuvieran variables que puedan tomar nombres iguales, se le agregará un número asociado (si está dentro de un mismo método será correlativo). |
| **Observaciones** | En la declaración de variables o atributos no se deberá utilizar caracteres como:   * Letra Ñ o ñ. * Caracteres especiales ¡, ^, #, $, %, &, /, (, ), ¿, ‘, +, -, \*, {, }, [, ]. * Caracteres tildados: á, é, í, ó, ú. |
| **Ejemplo** | val mangaId  Indica una variable que guardara un ID |

**NOTA**: Android Studio (utilizado para desarrollar aplicaciones Android con Kotlin) utiliza inferencia de tipos para detectar automáticamente el tipo de variables en muchos casos. La inferencia de tipos es una característica del lenguaje Kotlin que permite al compilador deducir el tipo de una variable según el contexto en el que se utiliza, sin necesidad de especificarlo explícitamente.

## Declaración de clases

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | **Descripción** |
| **Sintaxis** | Class [Nombre de Clase] |
| **Descripción** | El nombre de las clases tendrá una longitud máxima de 30 caracteres y las primeras letras de todas las palabras estarán en mayúsculas. Tipo se refiere a si la clase será: Private, Public o Protected. |
| **Observaciones** | En la declaración de clases no se deberá utilizar caracteres como:   * Letra Ñ o ñ. * Caracteres especiales ¡, ^, #, $, %, &, /, (, ), ¿, ‘, +, -, \*, {, }, [, ]. * Caracteres tildados: á, é, í, ó, ú. |
| **Ejemplo** | Class vacio  Indica una clase sin elementos |

## Declaración de métodos

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | **Descripción** |
| **Sintaxis** |  |
| **Descripción** |  |
| **Observaciones** |  |
| **Ejemplo** |  |

## Declaración de funciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | **Descripción** |
| **Sintaxis** | [Tipo Funcion] nombreFuncion[(ListaParámetros)] |
| **Descripción** | El nombre del objeto constará hasta de 25 caracteres, no es necesario colocar un nombre que indique la clase a la cual pertenece.  La primera letra de la primera palabra del nombre será escrita en mayúsculas  El tipo de dato de retorno se coloca al final y será obligatorio colocarlo. |
| **Observaciones** | En la declaración de objetos no se deberá utilizar caracteres como:   * Letra Ñ o ñ. * Caracteres especiales ¡, ^, #, $, %, &, /, (, ), ¿, ‘, +, -, \*, {, }, [, ], \_. * Caracteres tildados: á, é, í, ó, ú. |
| **Ejemplo** | fun searchManga(query: String) |

## Control de versiones de código fuente

Cada modificación realizada será guardada de la forma:

|  |  |
| --- | --- |
| **Título** | **Descripción** |
| **Formato** | [NOMBRE DOCUMENTO][ \_ ][FECHA][ \_ ][HORA] donde y la fecha estará en formato yyyymmdd y la hora en formato HHMM. |
| **Descripción** | Se generarán archivos con las siguientes extensiones:.zip o .rar. |

## Controles ADO.NET

# Clases.

El nombre de las clases debe ser auto descriptivo de manera que no se requiera, en lo posible, entrar al código de la función para saber qué es lo que realiza.

* Ejemplos: class MangaRespository

**Nota:**

* No se hará uso de los caracteres: Espacio en blanco " ", Caracter de subrayado "\_".

# Métodos, Procedimientos y Funciones definidos por el Usuario.

El nombre de las funciones y procedimientos debe ser auto descriptivo de manera que no se requiera, en lo posible, entrar al código de la función para saber qué es lo que realiza.

***verbo-Sustantivo***

El estándar para nombres de procedimiento es usar un Verbo que describa la acción realizada seguida por un sustantivo (objeto sobre el cual actúa). Se recomienda:

* Usar un nombre que represente una acción y un objeto. El nombre del procedimiento debe indicar qué hace el procedimiento a... o qué hace el procedimiento con....
* El verbo debe estar en infinitivo.
* Ser consistente en el orden de las palabras. Si se va a usar ***verboNombre***, siempre usar ***verboNombre***.
* Ser consistente en los verbos y sustantivos usados. Por ejemplo, si tiene un procedimiento ***asignarNombre***, en vez de ***colocarNombre***.
* Para la acción **modificar cuentas del cliente** se define:

**searchManga**

Verbo: search

Sustantivo: Manga

**Nota:**

* No se hará uso de los caracteres: Espacio en blanco " ", Caracter de subrayado "\_".
* La nomenclatura de argumentos o parámetros pasados a los procedimientos/funciones así como para valores devueltos por funciones sigue las mismas convenciones que la nomenclatura para variables.

# Beneficios

* La documentación hace más legible un programa.
* Al documentar bien un programa desde un principio se evita que para cada modificación deba estudiarse profundamente el funcionamiento del programa, redescubriendo todo lo no documentado, con la ventaja adicional de que generalmente quién modifica el programa no es siempre quién lo escribió.
* Facilita la reutilización de módulos y rutinas desde cualquier otro programa o el mismo.
* Ayuda a determinar cuándo debe ser reescrito un código. Si existen problemas para explicar el código con un comentario, probablemente el código esté mal escrito.

# Conclusiones

* Una buena programación e implementación legible, solo se logra usando y llevando de la mano un buen estándar o patrón de programación.
* Es muy importante que el programador tenga un conocimiento previo del estándar o en su defecto que lea el documento para prever diferencias.
* Al documentar se obtienen dos cosas fundamentales, un documento legible y segundo una buena base para los futuros desarrollos de mantenimiento del código.