



INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Estándar de programación

Integrantes:

Clemente Hernandez Alicia Adriana

Cortes Perez Jennifer

Cruz Cortes Uriel Romeo

De La Cruz López Luis Fernando

Gómez Ortiz Libia

Ibarra Martínez Jonathan Eduardo

Jiménez Ríos Beatriz Andrea

López Aragón Hernán Sesaí

Peralta Reyes Ricky Didier

Reyes Cortes Francisco Samuel

Ruiz Sierra Luis Antonio

Triste Pérez Víctor

Grupo: 612

Docente:

Valdés Marrero Manuel Alejandro

1. Convenciones de nomenclatura

En el nombre de las variables y métodos, la primera palabra estará escrita en minúsculas, las palabras siguientes iniciarán en mayúsculas solo en la primera letra.

Reglas para nombres de las clases.

Clases	
gui	El nombre de las clases será de acuerdo al nombre de la clase padre más su funcionalidad.
dominio	El nombre de las clases será un sustantivo.
excepcion	El nombre de las clases se nombrará al comienzo como “Excepcion” seguido del sustantivo que representa el error.
utilerias	El nombre de la clase se nombrará al comienzo como “Utilerias” seguido del sustantivo.
bd	El nombre de las clases se nombrará al comienzo como “BaseDatos” seguido del objeto con el que trabaja.

Reglas para nombres de variables.

Paquete gui

Los nombres de las variables estarán determinados por un prefijo tomado del tipo de componente que represente, seguido de una palabra que describa su finalidad.

Prefijos:

Tipo de dato	Prefijo
JButton	boton
JPanel	panel
JLabel	etiqueta
JComboBox	combo
TextField	campo
JRadioButton	opcion
ButtonGroup	grupo
JScrollPane	scroll
JFrame	ventana

JTable	tabla
JList	lista
JCheckBox	check
JTextArea	area
JDateChooser	fecha
JSpinner	spinner
JMenu	menu
JMenuItem	submenu
JMenuBar	barra
JDialog	dialogo

Paquete dominio

El nombre de las variables estará determinado por el prefijo de la propiedad a la cual pertenezca, seguido de la cualidad del objeto al cual pertenezca.

Por ejemplo: String nombreParticipante;

Propiedad → nombre

Cualidad → Participante

Paquete excepcion

El nombre de las constantes estará determinado por el prefijo “MENSAJE” seguido de “EXCEPCION” y el error que generó, incluyendo una separación de guion bajo entre las palabras.

Reglas para nombres de los métodos

Los nombres de los métodos comenzarán con un verbo que hará referencia a la funcionalidad que efectuará, más el sustantivo.

Los nombres de los métodos para los eventos se respetarán de acuerdo al nombre generado por Java:

actionPerformed
addItemListener

2. Convenciones de legibilidad

Se ejecutará el comando <Ctrl>+<A> para seleccionar todo el código, posteriormente se ejecutará la siguiente combinación de teclas: <Ctrl>+<Shift>+<F> para formatear el código.

3. Convenciones de documentación

La documentación será con Javadoc.

De ser necesario, los métodos tendrán un comentario arriba de un bloque de código complejo, por dos barras simples.

Las etiquetas HTML que se utilizarán serán las siguientes:

<code></code> Será utilizada para resaltar el nombre de la clase, variables y los métodos.

<p></p> Será utilizada para especificar un párrafo, se incluirá entre la descripción de la clase y las características de la misma, además se colocará entre la versión y los autores.

**** Será utilizada para presentar en formato de lista las características que contiene cada clase.

**** Será utilizada para agregar una nueva viñeta incluyendo el nombre de la variable y su descripción.

<tt></tt> Será utilizada para los métodos booleanos, diferenciando el tipo de retorno del método.

Las etiquetas de Javadoc que se utilizarán serán las siguientes:

@version	Será utilizado para escribir la fecha de la última modificación del código. Formato a utilizar DD/MM/AAAA.
@author	Será utilizado para escribir el nombre de la persona(s) que realicen cambios, cree el archivo, revise y documente. Formato a utilizar:

	Nombre propio seguido del apellido paterno y posteriormente apellido materno.
@see	Se hará uso de la etiqueta cuando haya una referencia hacia una clase, método o variable.

Estructura de comentarios para clases

Como introducción la clase tendrá una explicación breve del funcionamiento.

Estructura de comentarios para métodos

El método tendrá una explicación breve usando la documentación de Javadoc.

@return	A excepción de los constructores y métodos void, se utilizará para explicar el valor de retorno entre las etiquetas html <tt> </tt>.
@param	Se utilizará para indicar el parámetro del método con una explicación breve de su funcionamiento.
@throws	Se utilizará para el nombre de la clase Excepcion que fue lanzada por un método.

Estructura de comentarios para variables

Las variables miembro serán documentadas con Javadoc.

Las variables de clase serán documentadas con Javadoc.

De ser necesario, las variables tendrán un comentario arriba de la misma. Seguido de dos barras simples.

