**Laboratorio I**

**I Semestre 2024**

Vargas Ramírez Gustavo Isaías

200409141

Programación Orientada a Objetos

Ingeniería en Computación

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Profesor Luis Pablo Soto Chaves

**PARTE I.**

1. ¿Qué es un estándar de codificación?
2. Mencionar los 4 estándares de codificación para el uso de identificadores, sus características y ejemplos para uno.
3. ¿Qué beneficios se obtienen con la aplicación de un estándar de codificación?
4. ¿En qué partes se divide o clasifica un estándar de codificación?

**PARTE II.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Source file basics** | |
| **Extensión del archivo** | .java |
| **Codificación del archivo** | UTF-8 |
| **Nombre del archivo** | Nombre sensible a mayúsculas con el mismo nombre de la clase declarada en el archivo. Solamente contiene una única clase. |
| **Caracteres de espaciado** | Se utiliza el espacio para indentación del código  La tabulación no se utiliza |
| **Secuencias de escape** | En lugar de la correspondiente secuencia de escape octal, se utilizarán: \b, \t, \n, \f, \r, \", \' y \\ |
| **Source file structure** | |
| **Orden de los elementos del archivo** | * Información de derechos de autor * Paquete al que pertenece el archivo   + No se realiza ajuste de línea (line-wrap) * Importación de clases   + No se realiza importación con wildcards (.\*)   + No se realiza ajuste de línea (line-wrap) * Código de la clase |
| **Estructura de la clase** | * Debe existir un orden y justificación de cómo se agregan los métodos en cada clase. Sea este cronológico o basado en otra variable. * La sobrecarga de métodos y constructores deben colocarse de forma consecutiva. |
| **Formating** | |
| **Uso de llaves** | Se utiliza en bloques **if, else, for, do, while**; aún cuando el cuerpo se encuentre vacío o tenga una sola instrucción. |
| **Llaves en bloques no vacíos** | * No salto de línea antes de una llave de apertura. * No salto de línea después de una llave de apertura. * No salto de línea antes de una llave de cierre. * Si salto de línea después de una llave de cierre, solo si esa llave termina un método, constructor o nombre de clase. |
| **Llaves en bloques vacíos** | Las llaves deben cerrarse inmediatamente: “{}” |
| **Identación en bloques** | +2 espacios simples |
| **Instrucciones por línea** | Una instrucción por línea, seguida por un salto de línea (Enter) |
| **Limite por columna** | Tiene un límite de 100 caracteres. |
| **Envoltura de líneas (line-wrapping)** | * Lo recomendado es evitar esta práctica, pero se puede usar a discreción. * La siguiente línea debe tener indentación de +4 espacios. |
| **Espacios en blanco verticales** | Siempre aparece:   * Entre miembros o inicializadores de clase consecutivos, a excepción de cuando se enumeran constantes. * Pueden aparecer en cualquier parte que mejore la lectura y organicen el código. * Son permitidas múltiples líneas en blanco consecutivas, pero no son requerimiento ni recomendadas. |
| **Espacios en blanco horizontales** | * Aparecen para separar palabras reservadas, tales como if, for catch de una apertura de paréntesis “(“. * Para separar else, catch de una llave de cierre “}”. * Antes de una apertura de llaves “{“. * Para separar operadores. * Para separar “:” y la flecha “->”, //. |
| **Justificación horizontal** | No es requerida. |
| **Declaración de variables** | * Solamente una variable por declaración:   Int a, b; no es permitido.   * Dentro de un loop “for” si es permitido. * Se deben declarar lo más cercano al punto donde van a ser utilizadas. |
| **Arreglos** | * Se pueden declarar en forma de bloque. * Las llaves cuadradas deben ir en el tipo, no en la variable. Ejemplo: String[] args. NO String args[] |
| **Switch** | * Incluyen una o más etiquetas, seguidas de una o más instrucciones cada una, las ultima puede no tener instrucciones. * Indentación de +2 espacios. * Se puede comentar //fall through si queremos indicar que la ejecución va a continuar a la siguiente etiqueta del switch. * Default label: siempre va al final, aunque no tenga código. |
| **Anotaciones** | * Anotaciones por tipo * Anotaciones de clases. * Anotaciones de métodos y constructores. * Anotaciones de campos. |
| **Comentarios** | * Se pueden usar // o /\* … \*/ * Para comentarios multilíneas se utiliza /\* … \*/ y cada línea intermedia inicia con un \* |
| **Modificadores** | * Cuando estén presentes, aparecen en el orden recomendado por la especificación del lenguaje Java.   public protected private abstract default static final transient volatile synchronized native strictfp |
| **Literales numéricos** | * Números Long usan la L mayúscula al final, nunca minúscula: 300000000000L |
| **Naming** | |
| **Reglas comunes** | * Deben utilizar solamente letras y números, pocas veces \_. Un identificador valido es comparado con la regex \w+ |
| **Reglas por tipo de identificador** | * Package names usan solo minúsculas. * El nombre de clases debe tener mayúscula cada primera letra que inicie una palabra: Character or ImmutableList. * Métodos inician con minúscula y el resto de palabras inician en mayúscula: sendMessage or stop. * Constantes todo con mayúscula: UPPER\_SNAKE\_CASE, NUMBER * Nombres de No constantes, parámetros y variables locales: *lowerCamelCase*. |
| **Camel case: defined** | * Convertir la frase en palabras planas usando el lenguaje ASCII * Poner todo en minúscula * Finalmente poner mayúscula la primera letra de cada palabra, o la primera letra de cada palabra excepto la primera dependiendo si es upper o lower camel case.  |  |  | | --- | --- | | "new customer ID" | newCustomerId | | "inner stopwatch" | innerStopwatch | |
| **Programming Practices** | |
|  |  |

**EVIDENCIAS**

A screen shot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated