

Estándar de proyecto de móviles

Las letras que se usen para delimitarles tienen que

Reglas de variables normales exclusivo de Java

- 1) Las variables deben indicarse primero la accesibilidad, agregando letras al principio, en mayúscula.

L=local

P=publica

V=privada

G=global

S=static

- 2) Se les debe asignar después una manera de determinar su tipo rápidamente:

A: Array o vector	IV: ImageView	V: Void VV: VideoView
S: String	MC: MediaController	TB: Toolbar
I: Integer	PB: ProgressBar	ET: EditText M:Método
U: Implementada por el usuario	RB: RadioButton	
B: Button	RG: RadioGroup	
IB: ImageButton	RT: RatingBar	
CV: CalendarView	SB: SeekBar	
CB: CheckBox	TC: TextClock	
CM: ChronoMeter	TV: TextView	
DP: DatePicker	TP: TimePicker	

Otros tipos serán agregados acá, el que los agrega establece la denotación

/*AQUÍ poner tabla de extras para no desordenar los originales*/

- 3) Y por último locación, solo se debe indicar la clase en la que fue creada. Para esto es necesario escribir la primera letra de la clase en la que fue creada la variable.

E=creado en empleado

C=creado en casa

R=creada en repuesto

EXTRA:

Se debe agregar guión bajo(_) entre cada conjunto de mayúsculas para separarlos por legibilidad y también para separarlos de la palabra que el programador quiera adicionar. Se agrupan de acuerdo a los puntos 1,2 y 3 del documento. Al final de estas letras en mayúsculas se adiciona palabras en minúsculas que indiquen.

Ejemplos:

Static Public String SP_S_M_rueda;**//implementado en la clase Moto**

Private Int P_I_E_cedula;**//implementado en la clase Estudiante**

Public int P_MV_T_suma()**//implementado en la clase tabla**

//para métodos es importante que son métodos y lo que devuelven

Int L_I_T_sumador=0;**//un contador LOCAL**

for(int i=0;i<10;i++){**//en recorridos no es necesario apegarse con las reglas ya mencionadas**

L_I_T_sumador+=i;

}}