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

1. 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\*/***

1. 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;

}}