# **PSP2 Code Review Checklist**

Estudiante Kevin Ray Marzola Otero Fecha 06/02/2017

Programa PspProgram3 Programa # 3

Instructor Mario A. Riveros Lenguaje JAVA

|  |  |
| --- | --- |
| Propósito | Guiarte en la ejecución de una efectiva revisión de código |
| General | * Revisar el programa entero para cada categoría de la lista de chequeo. No intentar revisar más de una categoría a la vez * A la vez que completa cada paso de revisión, chequea cada ítem de la casilla de la derecha. * Completar la lista de chequeo por cada programa o unidad de programa antes de continuar con el siguiente. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Completo | * Verificar que el código cumpla con todas las especificaciones definidas en la etapa de diseño. | X |  |  |  |
| Inicialización de variables | - Verificar que todas las variable y parámetros inicializados   * Estén al inicio del programa * Al comienzo de cada ciclo * En cada método, subclase e interfaz en que se requiera | X |  |  |  |
| Ciclos y condicionales | * Verificar que cada ciclo y condicional dentro del programa este correctamente inicializado y finalizado | X |  |  |  |
| Nombres | * Verificar que todos los nombres de los métodos, clases, subclases e interfaces correspondan a los definidos en la etapa de diseño. | X |  |  |  |
| Strings | Chequear que todos los strings   * Sean definidos donde estos van a ser utilizados * No se inicialicen con NULL | X |  |  |  |
| Parámetros de salida | Verificar que   * Todos los parámetros de salida correspondan al requerimiento definido * El espaciado entre los parámetros es el adecuado * La presentación es legible | X |  |  |  |
| Operadores Lógicos | * Verificar que todos los operadores lógicos sean usados correctamente y correspondan a la lógica definida en el diseño. | X |  |  |  |
| Modificadores de acceso | * Verificar que todos los modificadores de acceso de cada una de las clases, métodos e interfaces sean utilizados correctamente. | X |  |  |  |
| líneas de código | * Chequear que todas las líneas de código del programa estén correctamente finalizadas | X |  |  |  |
| Manejo de archivos | * Verificar que todos los archivos cargados desde el código sean correctamente leídos y cerrados después de su ejecución. | X |  |  |  |
| Estándar | * Verificar que el código obedezca el estándar de codificación definido previamente. | X |  |  |  |