Documento de Padrão de Codificação

Sistema de Auxílio aos Jogadores de RPG OPERA

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versão | Data | Descrição | Autor(es) |
| 0.1 | 23/11/2012 | Criação do Documento | Luciano Prestes |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Equipe

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Integrante | E-mail | Tarefa | Matrícula |
| Macártur Sousa | macartur\_sc@hotmail.com | Colaborador | 11/0073665 |
| Marucelo Vasconcelos | marucelo@gmail.com | Gestor | 09/0038703 |
| Luciano Prestes | lucianopcbr@hotmail.com | Colaborador | 11/0035208 |
| Tallys Martins | tallysmartins@yahoo.com.br | Colaborador | 10/0020852 |
| Carlos Henrique | carloshenrique@cscrus.org | Colaborador | 09/01043388 |

# Classes:

As classes devem ter o nome iniciado com letra maiúscula, para classes com mais de um nome deve-se utilizar do separador underline “\_”, exemplo: classe Barra\_De\_Ferramentas.java.

# Metodos:

Todos os métodos devem ser iniciados com letras minúsculas, para métodos que necessitam de mais de um nome deve se utilizar do sistema camel case, exemplo: métodos getNome(), removerFicha() e setJogador().

# Variaveis:

Todas as variáveis devem ser iniciadas com letras minúsculas, para variáveis que precisam de mais de um nome deve ser utilizado o sistema camel case, exemplo: tabbedPane e menuBar. Ou pode ser utilizado o underline para separar os dois nomes, exemplo: habilidade\_Necessaria e bonus\_atributo.