**GUÍA DE ASIGNACIÓN DE NOMBRES**

**ARCHIVOS**

Controladores: se escribirá el nombre del controlador dependiendo de la tabla a la que haga referencia inmediatamente seguido de una barra baja y la palabra “controller. Ejemplo: USUARIOS\_CONTROLLER.

Vistas: se escribirá el nombre de la vista dependiendo de la tabla a la que haga referencia seguido de una barra baja, el tipo de vista que es, otra barra baja y la palabra “View”. Ejemplo: USUARIOS\_ADD\_View o FUNCIONALIDADES\_DELETE\_View.

Modelos: se escribirá el nombre del modelo dependiendo de la tabla a la que haga referencia seguido de una barra baja y la palabra “Model”. Ejemplo: USUARIOS\_Model.

Funciones: los archivos de Functions hasta ahora creados son los definidos en la ET2, si se va a crear otro archivo de este tipo deberá tener el nombre que defina Rodeiro, en caso de que sea asignado por él; o un nombre claro si somos nosotros los que crean ese archivo.

Locales: seguirán una estructura igual que el apartado de Funciones definido justo encima.

**TABLAS**

Los nombres de las tablas serán **exactamente** iguales a los definidos en la base de datos del gran Rodeiro.

**ATRIBUTOS**

Como con las tablas, los atributos a utilizar serán **exactamente (tanto mayúsculas como minúsculas)** iguales a los utilizados por Rodeiro en su base de datos. Es una medida preventiva para posibles fallos y/o peticiones específicas de Rodeiro.

**CLASES**

Para los nombres de las clases se cogerá el nombre del archivo donde se define esa clase y se le quitará la palabra clave que define qué tipo de archivo es. Ejemplo: para la vista USUARIOS\_ADD\_View, la clase creada se llamará USUARIOS\_ADD, se quita la palabra clave View.

**FUNCIONES**

Las funciones definidas hasta ahora pertenecen a la ET2 y seguirán su estructura de nombre. Cualquier función nueva que se cree debe sintetizar lo que hace. Por ejemplo: comprobarDireccion(campo), se entiende que comprueba el campo de dirección.

En caso de las funciones utilizadas en los modelos serán todos iguales, es decir: ADD, SEARCH, EDIT, rellenarDatos(), etc.