

REGLAS DE CALIDAD DE CODIGO

El código de los programas debe también cumplir con ciertos aspectos de presentación y formato, es decir, de calidad como cualquier otro documento que deba tener cierto grado de formalidad.

Documentar el código fuente significa aprovechar el uso de comentarios que los lenguajes de programación soportan para incorporar información clara y suficiente que explique las diferentes partes funcionales de un programa.

Los programas bien escritos facilitan su interpretación y modificación, sobre todo cuando se trata de modificar el código escrito por otro desarrollador. Un código bien escrito y documentado es un código de calidad.

Recuerde : “Los programas más fáciles de entender son los menos difíciles de mantener”.

Reglas:

1. Todos los programas deberán llevar al inicio un prólogo que sirva como encabezado informativo. El prólogo se coloca siempre al principio de cada programa antes de la primera línea de código.
2. Los métodos, funciones o procedimientos del programa deberán separarse por una línea punteada, esto facilita la identificación de donde termina uno y donde empieza otro cuando se ve el código completo.
3. Antes de cada método o función debe colocarse una breve descripción de su funcionalidad.
4. Introducir el espaciado e indentación adecuados al escribir las sentencias y los bloques de código para facilitar su lectura y poder observar qué sentencias están bajo la jerarquía de otra, tal como en los ciclos o los if. Una indentación de 2 espacios es suficiente.

Ejemplo incorrecto: `i=(x+2)/y;`

Ejemplo correcto: `i = (x + 2) / y;`

Ejemplo incorrecto:

```
for(int i=0;i<10;i++){
System.out.println("el resultado es"+resultado);
}
```

Ejemplo correcto:

```
for ( int i = 0; i < 10; i++ ) {
    System.out.println ( "el resultado es" + resultado );
}
```

EJEMPLO:

```
//-----  
//          INSTITUTO TECNOLÓGICO DE LA LAGUNA  
//          INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES  
//          TOPICOS SELECTOS DE PROGRAMACION "B"  
//          SEMESTRE: ENE-JUN/2009 HORA: 17-18 HRS  
//  
//          Clase que modela una Pierna con movimiento  
//  
// Archivo      : Pierna.java  
// Autor       : Jesús Roberto García Carrillo 07130128  
// Fecha      : 10/MAR/2009  
// Compilador  : JAVA J2SE v1.6.0  
// Descripción : Esta clase simula la pierna de una persona y que tiene la capacidad  
//              de moverla mediante un metodo llamado mover ().  
//              La pierna se caracteriza por especificar de qué lado está, a traves  
//              de su atributo ladoPierna, el cual toma su valor en el constructor  
//              de la clase.  
//-----  
  
package appl;  
  
public class Pierna {  
  
    String ladopierna;  
  
    //-----  
    // Constructor que recibe el lado de la pierna...blablabla  
  
    public Pierna ( String pierna )  
    {  
        ladopierna = pierna;  
    }  
  
    //-----  
    // Metodo que mueve la pierna ....blablabla  
  
    public void mover()  
    {  
        System.out.println ( "Moviendo la pierna " + ladopierna );  
    }  
  
    //-----  
  
}
```