

Un Principio muito importante do código Linpo, e nomear de uma Forma melzoras coisas, ou sesa escolherbons nomes.

Ex: Variaveis, classes, metodos, etc ...

Programas São Feitos Para serem lidos Por Humanos e apenas incidentalmente Bara serem exentados por computadores.

- Donald Kanuth

"Existem apenas duas coisas dificeis na Ciencia da computação: invalidar cache e dar nome as coisas."

- Phil Karlton

Of Se o nome de alguma coisa Precisa de un comentráxio para explicar, então você ta sabe que o nome não é bom o suficiente P/revelar a intenção.

ON USER Nones clasos

Numero Solto = Atribuir a uma constante

Nome de classe uso deve ser um verbo, deve ser substantivo e, uma coisa deve ser nomes descritivos, não precisa fer medo de usar nomes hougos.

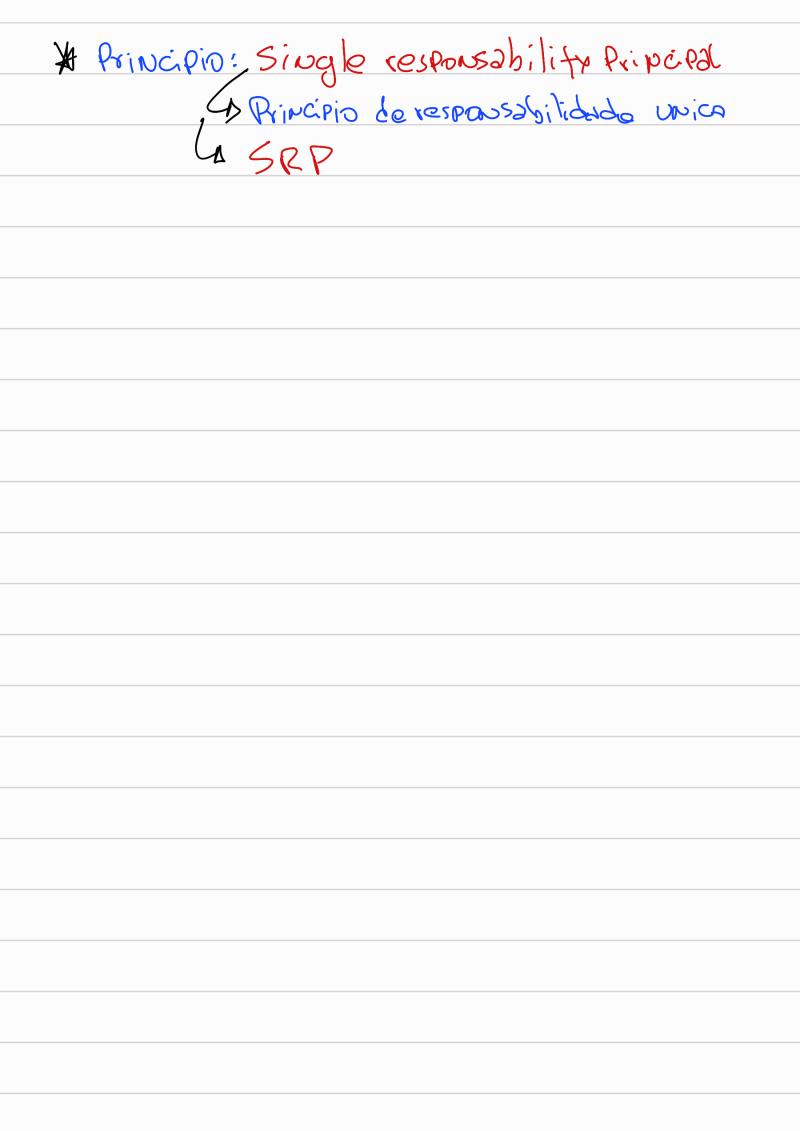
ON Sempre que ver os codigos Fugindo desses Principios, repotore.

Organização da classe:

- 1:) Variaveis de classe
- 2:) Variaveic de instancias
- 3:) neto65.

temanho de classe:

- 1:) classes deven ser requends 2:) menor do que você bensou
- 0 tananto da classe deve ser medida do acordo com a quantidade de responsabilidado.
 - Nome consiso a sua classe, talves ela tenha responsabilidades demais. O nome da classe deve descrever a sua responsabi-



ideal - Sem comentario.								
				·				
ten	n4 ar	deixa	0 16	Cod	go 0	Mais	legiv	eL
					_	COME		
			+ 					

Principios de codigo Limpo Para Metodos:

O qua requeno de ve ser un metodo?

A I Linha

- D Metodos devem Fazer una única Coisa.

Omo identificar se um metado está Fazendo MZis Coisas?

D Verificando se da Para extrair um outro Método, A Partir desse métudo original Com um nome que Faça sendido.

Qual o numero ideal de argumentos?

- **b** O
- -D o ideal é que os seus métodos não tenham nenhum argumento.
- Doce pode criar una classe que representa Rode ter variáveis de instancias, e você Pode ter netos que drabalham em cina 200535 instancias.
- D Mais que 3 argumentos, certamente deve ter alguma Forma de melhorar isso.
- + USAr Mais obsetos como Parametro

Principio: Vocé Nunca deve Passar null Para un argumento de um netobo Bara indicar que não tem nenhum valor Para esse argumento.

Para validar se un obseto não é null, basta chamar

Obsecs. required Non Hull (obsect)

(sele langa una excessão