

PRINCIPIOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Práctica guiada 2

Curso 2019/2020

Jorge Rodríguez Fraile, 100405951, Grupo 81, 100405951@alumnos.uc3m.es
Carlos Rubio Olivares, 100405834, Grupo 81, 100405834@alumnos.uc3m.es

Índice

1. REGLAS DE ANOTACIONES	3
2. REGLAS DE NOMENCLATURA	3
3. REGLAS DE IMPORTS	3
4. REGLAS DE VIOLACIONES DE TAMAÑO	3
5. REGLAS DE ESPACIOS	3
6. REGLAS DE BLOQUES	3

1. REGLAS DE ANOTACIONES

- Los métodos con Override se deben indicar previamente.

2. REGLAS DE NOMENCLATURA

- Los métodos públicos, privados y protegidos deben estar en UPPERCASE y separados por '_'.
- Nombres clases públicas, solo letras y la primera en mayúsculas.
- Nombres de variables locales públicas y privadas dada por snake_case.
- Los parámetros seguirán el estandar snake_case.

3. REGLAS DE IMPORTS

- Se ordenarán alfabéticamente y cada dependencia estará separada por una línea.

4. REGLAS DE VIOLACIONES DE TAMAÑO

- Limitación ancho línea de 100 caracteres.
- **Número máximo de líneas de métodos 30.**
 - ◆ Cambio de longitud de líneas de un método de **30 a 45.**
- El número máximo de parámetro admitidos por un método o constructor son 4.

5. REGLAS DE ESPACIOS

- Solo puede haber como mucho 1 espacio en blanco entre caracteres del código y comentarios.

6. REGLAS DE BLOQUES

- Los bloques deben tener el paréntesis izquierdo en la siguiente línea, excepto en try y catch.