

Actividad:

Estándares de Codificación de acuerdo a plataforma de desarrollo elegida

GA7-220501096-AA1-EV02

Aprendiz:

Wilmer Jair Espinosa Silva

CC: 1.095.910.391

Instructor:

ISRAEL ARBONA GUERRERO

Servicio Nacional de aprendizaje-SENA

Curso: TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Ficha: 2455285

Con base en las características del software a desarrollar realice un informe técnico con el estándar de codificación a utilizar para el desarrollo del software según lo visto en el componente "Aplicación del paradigma orientado a objetos".

RTA: Para mi proyecto de grado de un portafolio web de desarrollador, es importante seguir un estándar de codificación consistente y establecido. Esto ayudará a garantizar que el código sea legible, mantenible y fácil de entender para otros desarrolladores.

Un estándar de codificación común para JavaScript es el ECMAScript, que es un estándar internacional para la especificación de lenguajes de programación.

Además, se recomienda seguir las guías de estilo de JavaScript como las recomendadas por Airbnb o Google para garantizar que el código sea legible y mantenible.

También es recomendable utilizar un formateador de código como ESLint para automatizar la corrección de errores y cumplir con las normas de estilo de programación.

En cuanto a las herramientas de desarrollo se puede utilizar una herramienta como Prettier para automatizar el formateo del código y mantener un estilo consistente a través del proyecto.

En resumen, para un proyecto de grado de un portafolio web de desarrollador, se recomienda seguir el estándar ECMAScript y las guías de estilo recomendadas por Airbnb o Google, utilizar un formateador de código como ESLint y una herramienta como Prettier para automatizar el formateo del código y mantener un estilo consistente a través del proyecto.

Para un proyecto de grado de un portafolio web de desarrollador, se recomienda utilizar el paradigma de programación orientado a objetos (POO) para la estructuración del código. El POO se enfoca en la creación de objetos que representan entidades del mundo real y que tienen propiedades y comportamientos específicos.

JavaScript es un lenguaje de programación orientado a objetos, pero a diferencia de otros lenguajes como Java o C#, no tiene una sintaxis específica para la creación de clases. Sin embargo, se pueden utilizar patrones de diseño de POO como la herencia y el encapsulamiento en JavaScript.

En JavaScript, se pueden utilizar funciones constructoras para crear objetos y se pueden utilizar prototipos para crear herencia entre objetos. Es recomendable seguir las buenas prácticas de POO para estructurar el código y hacerlo más fácil de entender y mantener.

Además, se recomienda utilizar alguna librería o marco de trabajo que proporcione una sintaxis más clara y sencilla para la creación de objetos y la herencia, como TypeScript, que es un superconjunto de JavaScript que proporciona una sintaxis de tipos y clases para facilitar el desarrollo orientado a objetos.

En resumen, para un proyecto de grado de un portafolio web de desarrollador, se recomienda utilizar el paradigma de programación orientado a objetos (POO) para la estructuración del código, utilizando JavaScript o alguna librería o marco de trabajo que proporcione una sintaxis más clara y sencilla para la creación de objetos y la herencia, como TypeScript.