

GVA

Grupo 2

Semana 2

Estándar de Documentación Técnica

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28/08/2014	1.0	Creación del documento.	Emiliano González
31/08/2014	1.0	Revisión del documento.	Christopher Quincke

Contenido

1.	Diagramas	3
1.1.	Herramienta	3
1.2.	Convenciones.....	3
2.	Subsistemas.....	4
3.	Componentes	4
4.	Interfaces	4

1. Diagramas

1.1. Herramienta

Para la construcción de diagramas UML se utilizará la herramienta Microsoft Visio.

1.2. Convenciones

Se definen las siguientes convenciones de nombramiento de elementos:

CamelCase:

La primera letra se pone en minúscula y la primera letra de las siguientes palabras se pone en mayúsculas.

Ejemplo: obtenerObjeto

PascalCase:

La primera letra de todas las palabras se pone en mayúsculas.

Ejemplo: ObtenerObjeto

UpperCase:

Todas las letras se ponen en mayúsculas. Se utilizará solo para identificadores de 2 o menos letras.

Ejemplo: UI

1.2.1. Clases

El nombre estará compuesto por caracteres alfabéticos y cumplirá el formato PascalCase. No se utilizarán abreviaciones.

1.2.2. Atributos

El nombre estará compuesto por caracteres alfabéticos y cumplirá el formato CamelCase.

1.2.3. Métodos

El nombre estará compuesto por caracteres alfanuméricos y se usarán verbos en infinitivo que representen su funcionamiento. Se cumplirá el formato CamelCase.

1.2.4. Parámetros

El nombre estará compuesto por caracteres alfanuméricos y se cumplirá el formato CamelCase.

1.2.5. Asociaciones

El nombre será opcional. En caso de existir estará compuesto por caracteres alfanuméricos y se cumplirá el formato CamelCase.

1.2.6. DataTypes

Se utilizará el mismo criterio que en las clases. Será distinguido mediante la etiqueta <<DataType>>.

2. Subsistemas

Se utilizará el formato PascalCase y la etiqueta <<subsystem>>.

3. Componentes

Se utilizará el formato PascalCase y la etiqueta <<component>>.

4. Interfaces

El nombre estará compuesto por caracteres alfabéticos y formato PascalCase. Comenzará con la letra "I" (mayúscula) y se utilizará la etiqueta <<interface>>.