

Jogo Rubynho

Estándar de Implementación

Versión [1.0]

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/09/2014	1.0	Versión inicial	Juan Rahi

Contenido

1. CONVENCIONES GENERALES.....	3
2. CONVENCIONES ESPECÍFICAS.....	3
2.1. VARIABLES.....	3
2.2. CONSTANTES.....	3
2.3. INDENTACIÓN.....	3
3. OTROS.....	3

1. Convenciones Generales

- **DRY (*Dont repeat yourself*):** Como dice la sigla, implementar el mínimo de redundancia posible de código. Cada porción de conocimiento debe tener un solo sentido, ser no ambiguo y tener una representación autoritativa en el sistema.
- **Fat Model Skinny Controller** (Modelo gordo, controlador flaco): Haciendo referencia a MVC, mantener la mayoría de la lógica dentro del modelo y dejar lo mínimo posible en los controladores.

2. Convenciones Específicas

2.1. Variables

Se utilizarán letras minúsculas, en caso de requerir más de una palabra, se utilizará el underscore "_" como separador. Por ejemplo nombre_variable.

2.2. Constantes

Se utilizarán mayúsculas, en caso de requerirse también se utilizará el underscore.

2.3. Indentación

Se respetará la alineación vertical para los bloques, de la siguiente forma.

```
if var == 5
    puts "Es posible tener if y else anidados"
else
    puts "Too cool"
end
```

3. Otros

3.1. Clases

Se utilizará PascalCase, utilizando nombres sustantivos
Por Ejemplo: UsuarioAdministrador

3.2. Métodos

3.2.1. Nomenclatura:

Los nombres de los métodos deben definirse todos en minúscula.
Para los predicados se utilizará un signo de pregunta al final.
Ejemplo: is_empty?

3.2.2. Llamados:

Para los métodos que no reciben parámetros no utilizar paréntesis.

3.3. HTML

Se utilizarán los tags de html5, escritos en minúscula.

3.4. CSS

No se incluirá código css inline en el html, se utilizarán archivos css separados.

3.5. JAVASCRIPT

No se incluirán scripts en el html, se utilizarán archivos js separados.