

Jogo Rubynho

Estándar de Documentación Técnica

Versión [1.1]

Historia de revisiones

| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
|------------|---------|-----------------|--------------------|
| 06/09/2014 | 1.0 | Versión inicial | Juan Rahi |
| 06/09/2014 | 1.1 | Correcciones | Fernando Banchoero |
| | | | |
| | | | |

Contenido

- 1. **DIAGRAMAS.....3**
 - 1.1. HERRAMIENTA.....3
 - 1.2. CONVENCIONES.....3
- 2. **SUBSISTEMAS.....3**
- 3. **COMPONENTES.....3**
- 4. **INTERFACES.....3**

1. Diagramas

Los diagramas de los componentes en lenguaje UML deberán seguir el estándar definido para UML 2.0.

Cada diagrama será representado de forma tal que su visión sea clara para el lector.

1.1. Herramienta

Se utilizará el programa LucidChart. Como alternativa se utilizará <https://www.draw.io>.

1.2. Convenciones

En general se nombrarán los distintos objetos, con nombres claros y descriptivos de lo que representan y sus funcionalidades.

1.2.1. Clases

El nombre debe cumplir con el formato Pascal case (Ej: *EjemploDocumento*), utilizando sustantivos para denotarlas. Utilizar abreviaciones con cuidado, de forma que el nombre sea representativo de lo que representa.

1.2.2. Atributos

El nombre debe cumplir con el formato Camel case (Ej: *ejemploDocumento*).

1.2.3. Operaciones

El nombre debe cumplir con el formato Camel case. Utilizando nombres representativos de lo que realiza la operación.

1.2.4. Parámetros

El nombre debe cumplir con el formato *camel case*.

1.2.5. Asociaciones

El nombre es opcional; en el caso de existir debe cumplir con el formato *camel case*.

2. Subsistemas

Se utilizará la notación Pascal Case, y se tendrá en cuenta:

1. Facilidad de mantenimiento.
2. Reutilización de elementos del propio sistema.
3. Optimización de recursos.
4. Aplicación de mecanismos genéricos de diseño al nivel de arquitectura.

3. Componentes

El estilo utilizado para los componentes es Pascal Case. Se prestará especial atención a mantener la cohesión entre los distintos componentes.

4. Interfaces

El nombre debe cumplir con el formato Pascal case, anteponiendo una 'I' al principio (Ejemplo : *IEjemploDocumento*).