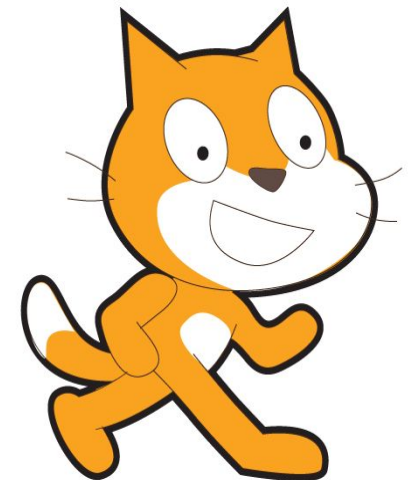


Consells

Més que consells penseu que haurien de ser
normes obligatòries pels bons
programadors



Per què aquests consells?

- Els projectes que es fan han de ser fàcils de llegir.
- Sempre ens trobarem amb problemes que haurem d'investigar.
- Normalment, haurà passat molt temps d'ençà que vàrem escriure el codi.
- Hi ha errors que els fem repetidament, i amb unes pautes ens els podem estalviar.

Considereu que són pautes de compliment obligat



NOMS

- Posem **noms descriptius** a tot arreu
 - **Variables**
 - **Llistes**
 - **Blocs de codi**
- No estalviar lletres



Que fer / que no fer

- Que quan el veus sàpigués que conté o qui és el seu ús:
 - Comptador
 - Nom de l'Alumne
 - Província
 - descompressió
- No posar nom o lletres que no diu res:
 - a
 - X1
 - NA
- Quan revisis un codi has de poder **llegir-ho de forma comprensiva**



Constants

- Si hem d'utilitzar valors constants i a efecte de assegurar la comprensió del codi que fem:
- **Crear una variable per cada constant** i que el **nom** de la variable sigui una **descripció de la constant**.
- Per exemple:
 - Espai
 - Buida
 - Zero



Com he de començar

Al principi del projecte INICIALITZAR

- Les variables amb el valor que volem que comenci el projecte
- Les llistes també
- Les constants que utilitzarem
- Cada personatge posar-lo a la **posició inicial**, amb el **mida** i **orientació** i **disfressa** que volem
- L'escenari que tingui la imatge inicial



Fem blocs de codi

- Per fer la lògica mes fàcil de interpretar
- Que no tinguem moltes instruccions sense comentar
- Bloc de INICI, on posem la inicialització de les variables o la preparació de la informació abans de fer la lògica principal



El Codi

- El codi que no pertany a un personatge concret, ubicar-lo al escenari, com poden ser la inicialització de variables o llistes



Comentaris

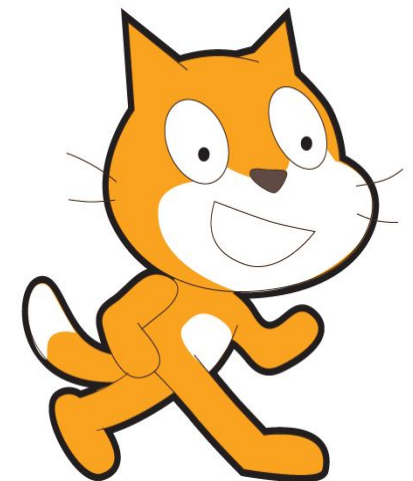
- Posar comentaris que facin una descripció dels blocs de codi o del us que es volen donar a variables
- Els comentaris mai son prou

Beneficis

- Us estalviareu molt temps per trobar errors o mal funcionament als projectes
- Sereu capaços de tornar a llegir i entendre el codi d'un projecte

Consells

Més que consells penseu que haurien de ser
normes obligatòries pels bons
programadors



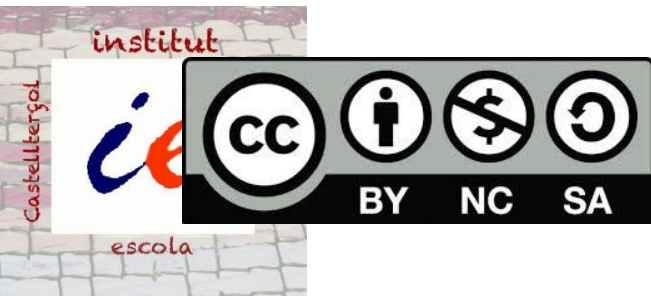
Agraïments i Contribucions i Llicència

Les diapositives estan sota el Copyright **2021** © **Steam4all**, i estan disponibles públicament sota una llicència **Creative Commons Attribution 4.0**. amb l'obligació de mantenir aquesta última diapositiva en totes les còpies de el document, o una part, per complir amb els requeriments d'atribució de la llicència.

Si fas un canvi, ets lliure d'afegir el teu nom i organització a la llista de col·laboradors en aquesta pàgina on siguin publicats els materials.

Han contribuït a la creació d'aquest material

- Joaquin Jimenez Godoy
- Eusebi Calonge
- Tony Barbosa
- Maria Teresa Miras



<https://steam4all.eu>