

NOMENCLATURA

CONVENCIÓN DE NOMBRES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS



NOMENCLATURA

CONVENCIÓN DE NOMBRES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

Revisión 20001003

© AR Consulting, 1998, 1999, 2000

Derechos sobre el contenido de este documento

Todos los derechos reservados. Este documento contiene información propiedad de AR Consulting y ninguna parte podrá ser reproducida, en cualquier forma o por cualquier medio, sin permiso escrito de AR Consulting.

Sugerencias

Cualquier sugerencia o comentario será bien recibida. AR Consulting valorará enormemente cualquier propuesta que nos pueda enviar.

AR Consulting
Pza. España, 18 – planta 8 oficina 14
28013 Madrid, Spain
Tel: +34 91 758 96 20
Fax: +34 91 758 96 25
Email: AR-Consulting@AR-Consulting.com

NOMENCLATURA

CONVENCIÓN DE NOMBRES PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

MODELO DE DATOS	4
ENTIDADES	4
ENTIDADES DEL MODELO	4
SUBTIPOS	4
ENTIDADES DUMMY	4
RELACIONES	5
CAMPOS	6
CAMPOS DEL MODELO	6
CAMPOS DUMMY	7
TEMPLATES	8
TEMPLATES DE ENTIDAD	8
TEMPLATES DE CAMPO	8
TEMPLATES DE COMPONENTE	8
COMPONENTES	10
EXCEPCIONES	10
INSTANCIAS DE COMPONENTES	11
MENSAJES ENTRE COMPONENTES	12
OBJETOS LOCALES	13
OPERACIONES	13
PROCEDIMIENTOS LOCALES DEFINIDOS EN EL MODELO	13
PROCEDIMIENTOS LOCALES A NIVEL DE ENTIDAD	14
LIBRERÍA	15
OBJETOS GLOBALES	15
EXCEPCIÓN	16

MODELO DE DATOS

El nombre del modelo de datos constará de tres caracteres que lo describen. Un modelo de datos engloba a una serie de entidades que tratan sobre un tema en concreto.



ENTIDADES

ENTIDADES DEL MODELO

El nombre de las entidades constará de 6 caracteres. Los tres primeros se refieren al modelo dentro del que se encuadra la entidad. Los tres siguientes describen a la entidad. El formato será el siguiente:



No todas las entidades de un modelo tienen que empezar obligatoriamente por el nombre del mismo. Es posible que se incluyan entidades que, por su naturaleza, pertenecen a otro modelo. Estas entidades ajenas, tienen derechos de inserción sólo en el modelo que coincide con el inicio de su nombre.

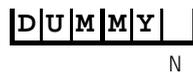
SUBTIPOS

El nombre de los subtipos constará de los 6 caracteres correspondientes a la entidad origen, más un numérico.



ENTIDADES DUMMY

El nombre de las entidades dummy constará también de 6 caracteres. Los cinco primeros corresponderán al texto 'DUMMY' seguido de un numérico.



Ejemplos:

SFCPIL . SFC	Pilotos
ACCUSU . ACC	Usuarios
ACCUSU . SFC	Usuarios (sólo lectura)
SFCPIL1 . SFC	Instructores (es un subtipo de la entidad SFCPIL)
DUMMY1 . SFC	Entidad dummy

RELACIONES

El nombre de las relaciones ha de indicar entre qué entidades se está estableciendo. El nombre constará de 13 caracteres que se obtendrán de la concatenación del nombre de las dos entidades separadas por un '_'. El formato será el siguiente:



El nombre de las dos entidades es completa para evitar la aparición de excepciones cuando ambas no pertenecen al mismo modelo.

Ejemplo:

SFCTRI_SFCIPL
ACCUSU_SFCDGB

CAMPOS

CAMPOS DEL MODELO

El nombre de los campos de las entidades será de 7 caracteres de longitud. El nombre ha de describir el campo, definir a qué entidad pertenece y qué papel juega dentro de ésta. Todas estas características son muy útiles en el momento de la codificación. El formato será el siguiente:



La distribución de la información contenida es la siguiente:

- *Entidad*: Contiene el descriptivo de la entidad.
- *P*: Contiene el papel que juega el campo dentro de la entidad. Los papeles (tipos) que puede tomar un campo son los siguientes:
 - 1 - clave primaria
 - 2 - clave foránea
 - 3 - clave primaria + foránea
 - 0 - identificador
 - 4 - identificador + foránea
 - 5 - clave foránea replicable que será primaria en el destino. Se recomienda encarecidamente que no se use.
 - C - tipo char
 - N - tipo numérico
 - D - tipo fecha
 - T - tipo hora
 - B - tipo boolean
 - Q - cantidad
- *Descriptivo*: Corresponde a 3 caracteres que describen al campo. Para formar abreviaturas se podrán utilizar los siguientes consejos:
 - Para nombres simples: se utilizarán los 3 primeros caracteres.
 - Para nombres de dos palabras: *palabra1[1:2]+palabra2[1:1]*
 - Para nombres de tres palabras: *palabra1[1:1]+palabra2[1:1]+palabra3[1:1]*
 - En el caso de que el descriptivo corresponda a un nombre ya existente se podrá variar el método para deshacer la coincidencia.
 - En el caso de que el campo sea clave técnica, el nombre será TEC.

CAMPOS DUMMY

Los campos dummy son aquellos que se introducen en un componente y que no tienen reflejo en el modelo de datos. Se suelen utilizar como si fuesen variables.



Obviamente el P no podrá tener valor numérico puesto que una clave siempre estará en el modelo y en la base de datos.

Ejemplos:

PIL1COD	Código
PILCNOG	Nombre de Guerra
PILFNAC	Fecha de nacimiento
PILNANS	Número de Años de servicio
TIA2COD	Avión tripulado, tipo avión, hace referencia al campo TIA1COD.
AVI2NUC	Avión tripulado, número de cola, hace referencia al campo AVI1NUC.
EST2COD	Estado del piloto, hace referencia al campo EST1COD.
CMAS	Botón de 'Más'
NTOT	Total
IADO	Adorno (Imagen)

- T, indica nuestro tipo de componente, L=listado, C=Creación, ...
- N, numérico.
- Los tres últimos se pueden utilizar para información varia, por ejemplo si es multiocurrencia o monoocurrencia.

Existe una variación sobre este formato y viene dado por la utilización de la metodología UML para la generación del modelo. En ese caso, aparece un template por entidad con el mismo nombre de ésta. Este template almacena el comportamiento de la clase representada por la entidad, dicho comportamiento ha sido definido por la metodología UML.

Ejemplos:

TF_ZSV_BVAL	Genérico para campos BVAL
TF_SFCTTRIBVAL	Específico para TRIBVAL
TF_FLFUSU1COD	Usuario
TI_ZSVCMAS	Interface para campo CMAS (dummy)
TI_CMPZON1COD	Interface para campo ZON1COD, clave primaria de CMPZON
TE_SFCTRI	Entidad SFCTRI
TC_RR0TOT	Report con totalizador
TC_SS0STO	Servicio grabando
TC_SS0SSC	Servicio grabando sin commit
TC_FL0____	Listado
FLFJEZ	Servicio con el comportamiento de los Jefes de Zona
SFCEJE	Servicio con el comportamiento de los Ejercicios

COMPONENTES

El nombre de los componentes estará compuesto por un total de 8 caracteres. El formato será el siguiente:



La distribución de la información contenida será la siguiente:

- *Aplicación*: identificativo de la aplicación.
- *F*: Funcionalidad del componente, corresponde a uno de las siguientes:
 - C: creación/modificación
 - M: modificación
 - L: listado
 - S: servicio (svc)
 - P: pregunta
 - Q: consulta
 - G: grid
 - V: vista
 - R: report (rpt)
 - H: oculta (como un servicio con interacción con el usuario)
- *N*: Numeración para evitar repeticiones en el nombre. Si pasa de '9', se utilizarán letras 'A', 'B', 'C', ...
- *Entidad*: Nombre descriptivo de la entidad más representativa de la forma.

Ejemplos:

SFCC0PIL	Creación de pilotos
SFCL1PIL	Listado nº 1 de pilotos
SFCL2PIL	Listado nº 2 de pilotos

EXCEPCIONES

1. Los start-up shell se denominarán con el nombre del modelo principal.

S F C

2. La forma de fondo que está siempre presente con el menú se llamará:

S F C M E N U

Este es el único form de siete letras.

3. Backup de componentes

T _ S F C C O P I L

El segundo carácter se rellena con un contador inicializado a 0. Se recomienda el uso de las versiones de Uniface en cuanto el contador llegue a 1.

4. Servicio de inicialización

S F C I N I T

Este es el único servicio de siete letras. Se utiliza para inicializar un componente complejo comprobando y estableciendo los valores mínimos de funcionamiento del módulo.

INSTANCIAS DE COMPONENTES

El nombre de las instancias de los componentes estará compuesto por un total de 10 caracteres. Estará compuesto por el nombre del componente seguido de un numérico. El formato será el siguiente:



Donde N es un valor numérico de 0 a 9, si pasa de 9 se utilizarán letras (A, B, C,...).

Ejemplo:

```
newinstance "CORV0MNS", "CORV0MNS_0"  
activate "CORV0MNS_0".exec()
```

MENSAJES ENTRE COMPONENTES

Los mensajes entre componentes también están bajo la normalización de nombres. Para el nombre de los mensajes se utilizará el formato típico de 3GL, "*NombreMensaje*". Aunque no existe limitación de longitud, el nombre ha de ser escueto y concreto.

Ejemplos:

```
sendmessage "CORS0MNS", "EnvioMensaje"  
postmessage "SFCL0TRI", "Actualizado"
```

Cada palabra debe comenzar por mayúscula.

OBJETOS LOCALES

Los objetos locales son de varios tipos: operaciones, procedimientos, variables locales y constantes.



La información contenida es la siguiente:

- *Tipo*: Indica el tipo del objeto local, será uno de los siguientes:
 - PL: procedimiento local a nivel de componente.
 - *_: parámetro
 - V*: variable local, ya sea a la forma o al trigger específico.
 - C*: constante
- *Nombre*: nombre identificativo del objeto.

Para las variables, parámetros y constantes, el '*' se refiere al tipo de dato contenido [Ver tipos de datos para campos]. Se puede especificar además el tipo A=Array.

Las operaciones propias de Uniface se denominarán en minúsculas.

Ejemplos:

```
call PLINIC
N_CALC = $VNCALC$ * <CNCOEF>
VNTEMP = N_CALC
VALIST = "1;2;3"
```

OPERACIONES

Las operaciones no están limitadas en longitud, aunque han de indicar claramente el propósito de la misma. No es necesario incluir un prefijo porque siempre van a ir precedidas de una sentencia *activate*. Con referencia a la sintaxis, las operaciones propias de Uniface han de ir en minúsculas, y el resto con el mismo formato que los mensajes entre componentes. Se separan las palabras utilizando mayúscula inicial.

Ejemplos:

```
activate "SVCC0PIL".accept()
activate "SVCC0PIL".exec()
activate "SVCC0PIL".CalculoHoras()
```

PROCEDIMIENTOS LOCALES DEFINIDOS EN EL MODELO

Los procedimientos locales que han sido definidos en el modelo, tendrán el siguiente formato:



Con este formato se localiza perfectamente el código del procedimiento dentro del componente.

PROCEDIMIENTOS LOCALES A NIVEL DE ENTIDAD

Los procedimientos locales que han sido definidos a nivel de entidad, tendrán el siguiente formato:



Con este formato se localiza perfectamente el código del procedimiento dentro del componente. Este tipo de formato es utilizado en componentes con mucho código como medio para estructurarlo. En componentes más ligeros los procedimientos locales se colocarán a nivel de componente para una rápida localización.

LIBRERÍA

El nombre de la librería estará compuesto por 4 caracteres. El formato será el siguiente:

--	--	--	--

Librería

Una librería está formada por sublibrerías. Todo objeto global pertenecerá a una sublibrería. El formato del nombre de una sublibrería será el siguiente:

--	--	--	--

SubLibrería

OBJETOS GLOBALES

El nombre de los objetos globales (glyphs, mensajes, menús, procedimientos, variables) estará compuesto por 10 caracteres. El formato será el siguiente:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sublibrería _ Tipo Nombre

La información contenida es la siguiente:

- *Sublibrería*: Corresponde al nombre identificativo de la sublibrería.
- *Tipo*: Indica el tipo del objeto global, será uno de los siguientes:
 - PG: procedimiento global
 - PC: procedimiento categorizado
 - PN: panel
 - M*: mensaje
 - T: título [Ver Excepción]
 - GL: glyph
 - V*: variable global
 - C*: constante global
 - MB: barra de menú
 - MN: menú
 - TT: tabla de teclado
- *Nombre* nombre identificativo del objeto.

Los procedimientos categorizados, son procedimientos globales genéricos que podrán agruparse en categorías en función de su utilidad. Podrían considerarse como una especie de biblioteca de procedimientos habituales en nuestras aplicaciones. Se nombrarán con el siguiente formato:

Z	S	V	_	P	C				
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

Tipo Id Nombre

- *Id*: Indica la categoría del procedimiento categorizado, será uno de los siguientes:
 - 0: procedimiento para gestión de listas
 - 1: procedimiento para gestión de fechas y horas
 - 2: procedimiento para cálculos numéricos
 - 3: procedimiento de manipulación de datos

Nombre nombre descriptivo del objeto.

Para los mensajes, el '*' indica el tipo de mensaje (Label, Información, Query, Warning, Error, ...) y el nombre será un número secuencial de cuatro dígitos. El primer dígito está reservado para indicar la longitud del mensaje en las abreviaturas

Para las variables y constantes, el '*' se refiere al tipo de dato contenido [Ver tipos de datos para campos].

Ejemplos:

SFC_ML0102	Mensaje número 102 = "Código"
SFC_ML3102	Mensaje número 102 = "Cód"
SFC_GL_F14	Foto de un F-14
ZSV_PGTITU	Procedimiento global
ZSV_PC3SUB	Procedimiento global categorizado para sustituir un carácter en una cadena.

EXCEPCIÓN

Esta excepción se refiere a los mensajes que corresponden a los títulos de las formas. El formato de éstos será el siguiente:



El significado del campo nombre corresponde a la concatenación de los campos F, N y entidad que aparecen en el formato del nombre de la forma.

Ejemplo:

Para la forma

SFCC0PIL

el título correspondiente será

SFC_TC0PIL

