

AGUASCALIENTES, AGS  
21 DE SEPTIEMBRE DE 2021



## CUADRO DESCRIPTIVO DESARROLLO MÓVIL INTEGRAL

CARLOS DANIEL HERRERA TOLENTINO 180010

ALBERTO CAMPOS HERNANDEZ

Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software 10-C-11

## Índice

Cuadro descriptivo .....	1
Metodología Ágil .....	1
Arquitectura de software .....	1
Patrones de diseño .....	1
Frameworks .....	2
Librerías .....	2
Gestión de versiones .....	2

## Cuadro descriptivo

Concepto	Descripción	Ejemplos
<b>Metodología Ágil</b>	Son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, permiten a las empresas la gestión de sus proyectos de forma flexible, autónoma y eficaz, reduciendo los costos y aumentando la productividad..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrum: Se centra en buscar los problemas que nos impiden ser más productivos para trabajar en las soluciones.</li> <li>• XP: Es una metodología ágil exclusiva para el desarrollo de software, contempla cambios frecuentes e iteraciones relativas a cortos periodos de tiempo.</li> <li>• Kanban: Esta metodología consiste en la organización del trabajo diario en base a un panel de tareas.</li> </ul>
<b>Arquitectura de software</b>	Define la estructura que debe de tener un software, las piezas que debemos construir y el modo en el que se deben de juntar y trabajar entre ellas. Se define a alto nivel mediante una serie de patrones y abstracciones que seguir para el desarrollo del software y para la interacción entre sus diversas piezas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arquitectura flux: Facilita la gestión y flujo de datos de una aplicación web. Propone que el camino de los datos tenga un único sentido y que exista una única. Se encarga de actualizar las vistas que están suscritas a los cambios que en este tienen lugar.</li> <li>• La arquitectura de MicroServicios: funciona como un conjunto de pequeños servicios que se ejecutan de manera independiente y autónoma, proporcionando una funcionalidad de negocio completa. Los MicroServicios se comunican entre sí a través de APIs, y cuentan con sistemas de almacenamiento propios, lo que evita la sobrecarga y caída de la aplicación.</li> </ul>
<b>Patrones de diseño</b>	Se trata de plantillas que identifican problemas en el sistema y proporcionan soluciones apropiadas a problemas generales a los que se han enfrentado los desarrolladores durante un largo periodo de tiempo, a través de prueba y error.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Singleton: Es un patrón de diseño creacional que nos permite asegurarnos de que una clase tenga una única instancia, a la vez que proporciona un punto de acceso global a dicha instancia.</li> <li>• Builder: es un patrón de diseño creacional que nos permite construir objetos complejos paso a paso. Nos permite producir distintos tipos y representaciones de un objeto empleando el mismo código de construcción.</li> </ul>

<b>Frameworks</b>	Es un marco o esquema de trabajo generalmente utilizado por programadores para realizar el desarrollo de software. Utilizar un framework permite agilizar los procesos de desarrollo ya que evita tener que escribir código de forma repetitiva, asegura unas buenas prácticas y la consistencia del código.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• .Net: es Framework de Microsoft y uno de los más utilizados.</li> <li>• Laravel: uno de los frameworks de código abierto más fáciles de asimilar para PHP.</li> <li>• Angular: framework de código abierto desarrollado en TypeScript y mantenido por Google.</li> </ul>
<b>Librerías</b>	Una librería es una sección de código que resuelve o brinda soporte para detalles específicos en nuestros programas o proyecto. Las librerías son un conjunto de elementos, por ejemplo: funciones, clases, tipos predefinidos, constantes, variables globales y macros, etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• React Native: crear aplicaciones reales nativas para iOS y Android, basado en la librería de JavaScript React para la creación de componentes visuales, cambiando el propósito de los mismos para, en lugar de ser ejecutados en navegador, correr directamente sobre las plataformas móviles nativas, en este caso iOS y Android.</li> <li>• React: Es una librería JavaScript focalizada en el desarrollo de interfaces de usuario. Sirve para desarrollar aplicaciones web de una manera más ordenada y con menos código que si usas JavaScript puro o librerías como jQuery centradas en la manipulación del DOM.</li> </ul>
<b>Gestión de versiones</b>	son herramientas de software que ayudan a los equipos de software a gestionar los cambios en el código fuente a lo largo del tiempo. Son especialmente útiles para los equipos de DevOps, ya que les ayudan a reducir el tiempo de desarrollo y a aumentar las implementaciones exitosas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Git: Es un modelo de repositorio distribuido compatible con sistemas y protocolos existentes como HTTP, FTP, SSH y es capaz de manejar eficientemente proyectos pequeños a grandes.</li> <li>• CVS: Es un modelo de repositorio cliente-servidor donde varios desarrolladores pueden trabajar en el mismo proyecto en paralelo. El cliente CVS mantendrá actualizada la copia de trabajo del archivo.</li> </ul>