

UNIVERSIDAD DON BOSCO



FACULTAD DE INGENIERIA

ESCUELA DE COMPUTACION

DISEÑO Y PROGRAMACION DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

DPS 441-G01L

INVESTIGACION APLICADA #1

INTEGRANTES DEL GRUPO DE TRABAJO

INTEGRANTES	CARNET
Martínez Cerón, Kevin Adonay	MC200314
Mejia Amaya, Stanley Adonay	MA212116

ING. KARENS MEDRANO

CICLO 01, 2022

KOTLIN

Requerimientos para desarrollar proyectos en kotlin

- 3 GB RAM mínimo, 8 GB RAM recomendado más 1GB adicional para el emulador de Android.
- 2 GB de espacio en disco para Android Studio, 4GB recomendados (500MB para la IDE y al menos 1.5 GB para Android SDK, imágenes de sistema de emulador y cachés).
- El Java Development Kit (JDK) 8.
- Una resolución de pantalla mínima de 1280x800, siendo la recomendada 1440x900.

Tipos de proyectos que podemos desarrollar con kotlin

- Debido a que con Kotlin se puede trabajar con multiplataformas. Kotlin se puede utilizar para cualquier tipo de desarrollo: desde la web del lado del servidor y del lado del cliente para dispositivos como teléfonos, tabletas, smartwatch, televisiones con sistema Android, etc.

Ejemplos de aplicaciones basadas en kotlin

- Pinterest
- Expedia
- Duolingo
- TripAdvisor
- FlipKart

Estructura de proyectos

Carpetas principales para desarrollar proyectos en kotlin

Carpeta App

-La carpeta app es la que contiene todo lo relacionado con tu proyecto, donde incluiremos los archivos necesarios para que nuestra aplicación sea empaquetada.

Carpeta Manifest

-El archivo de manifiesto describe información esencial de tu aplicación para las herramientas de creación de Android, el sistema operativo Android y Google Play.

Carpeta Java

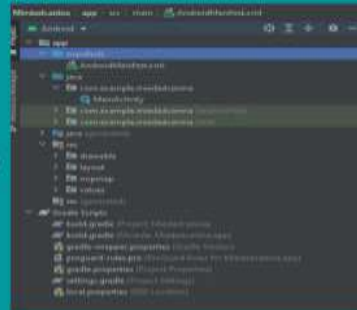
-Contiene los archivos de código fuente Java separados por nombres de paquetes, incluido el código de prueba JUnit.

Carpeta Res

-Contiene todos los recursos sin código, como diseños XML, strings de IU y también imágenes de mapa de bits, divididos en subdirectorios pertinentes.

Carpeta Gradle

-Este archivo define las configuraciones de compilación específicas para el módulo.



FLUTTER

Requerimientos para desarrollar proyectos en flutter

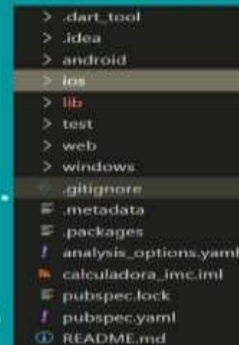
- Sistema operativo: Windows 7 SP1 o superior (64 bits)
- Espacio en disco: 400 MB (excluyendo IDE / espacio en disco de herramienta).
- Requisitos para Android Studio: es necesario instalar la versión 3.0 o superior.
- Entorno SDK compatible con Flutter: Android 4.1 (API 16) o superior.
- Requisitos para la imagen del emulador de Android: se recomienda usar la imagen x86 o x86_64.
- Herramientas: Flutter necesita las siguientes 2 herramientas: PowerShell 5.0 o posterior, Git para Windows (descargar Flutter).

Tipos de proyectos que podemos desarrollar con flutter

- Este kit de desarrollo ofrece un gran número de bibliotecas para elementos estándar de la interfaz de usuario de Android y iOS, pero también sirve para desarrollar aplicaciones web de escritorio.

Ejemplos de aplicaciones basadas en kotlin

- Alibaba y su APP Xianyu.
- Google y su APP Google Ads.



```
> .dart_tool
> .idea
> android
> ios
> lib
> test
> web
> windows
> .gitignore
> .metadata
> .packages
> analysis_options.yaml
> calculadora_imc.iml
> pubspec.lock
> pubspec.yaml
> README.md
```

Estructura de proyectos

Carpeta .idea

-Contiene la configuración para Android Studio

Carpeta Android

-Contiene un proyecto completo de aplicación nativa de android y se usa para crear su app flutter para android

Carpeta Build

-Contiene el código compilado de su aplicación flutter.

Carpeta ios

-Contiene un proyecto completo de aplicación nativa de ios y se usa para crear su app flutter para ios

Carpeta lib

-Encontrarás los archivos de Dart que contienen el código de tu app flutter.

Archivo .MetaData

-Este archivo es administrado automáticamente y se usa para rastrear las propiedades del proyecto.

Archivo .packages

-Este archivo contiene contenido generado automáticamente por el SDK de Flutter y se utiliza para contener una lista de dependencias para su proyecto de Flutter.

Archivo pubspec.yaml

-es el archivo de configuración del proyecto que usará mucho cuando trabaje con su proyecto Flutter. Este archivo contiene;

- configuración general del proyecto como nombre, descripción y versión del proyecto
- dependencias del proyecto
- activos (por ejemplo, imágenes) que deberían estar disponibles en su aplicación Flutte

Detalle de las herramientas utilizadas

Proyecto Kotlin

- Instalación de Android Studio.
- Instalación de SDK(Si es primera vez).

Proyecto Flutter

- Instalar Flutter SDK
- Agregar variable path.
- Verificación con flutter doctor para saber si se cuenta con todo lo necesario para hacer aplicaciones.

Referencias

Descripción general de proyectos / Desarrolladores de Android /. (s. f.). Android

Developers. <https://developer.android.com/studio/projects?hl=es-419>

Historias de desarrolladores de Kotlin / Desarrolladores de Android /. (s. f.). Android

Developers. <https://developer.android.com/kotlin/stories?hl=es-419>

School, T. (2021, 30 agosto). *¿Qué es Kotlin? Android y el desarrollo de aplicaciones*.

Tokio School. <https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-kotlin/>

Windows install. (s. f.). Flutter. <https://docs.flutter.dev/get-started/install/windows>

Comenzando con flutter - (2) estructura del proyecto. (2020, 24 diciembre). ICHI.PRO.

Recuperado 7 de febrero de 2022, de <https://ichi.pro/es/comenzando-con-flutter-2estructura-del-proyecto-141178760614512>

Digital Guide IONOS. (2022, 28 enero). *Flutter: Introducción al framework*

multiplataforma. IONOS Digitalguide. Recuperado 4 de febrero de 2022, de <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/que-es-flutter/>

Download Android Studio and SDK tools /. (s. f.). Android Developers.

https://developer.android.com/studio?gclid=CjwKCAiA9aKQBhBREiwAyGP5IRLEo0iOcfnXNsChpDTrzWz8idoJUdCkxzJdEM2uMTluB-m78TNWbBoCYa4QAvD_BwE&gclid=aw.ds