ACTIVIDAD

¿Qué entiendes por desarrollo nativo?

A la creación de aplicaciones móviles diseñadas específicamente para una plataforma o sistema operativo.

¿Menciona que entiendes por desarrollo multiplataforma basado en HTML5?

A la creación de aplicaciones que pueden ejecutarse en diferentes plataformas

Menciona que entiendes por desarrollo multiplataforma.

A la creación de aplicaciones móviles que funcionan en varias plataformas.

¿José quiere desarrollar una app para su Mac, y le pide ayuda a jacinto que es un programador experto, ¿Qué herramienta crees que jacinto le sugirió? y ¿por qué?

Xcode, ya que es la herramienta oficial de desarrollo proporcionada por Apple para crear aplicaciones nativas para macOS

Ahora José quiere una app para su sistema Android 10, ¿ Cual herramienta le sugieres? y ¿por qué?

Android Studio, que es la herramienta oficial de desarrollo para aplicaciones Android. Android Studio está especialmente diseñado para el desarrollo en Android

1. PLANIFICACIÓN Y DISEÑO

Wireframes y prototipos:

 Herramientas: Figma, Sketch, Adobe XD, InVision

Investigación y análisis de usuarios:

· Herramientas: Miro, Trello, Notion, Jira

2. DESARROLLO FRONTEND (INTERFAL DE VSVARIO)

iOS (Swift/Objective-C): Xcode

Android (Java/Kotlin): Android Studio

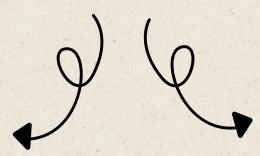
3. DESARROLLO BACKEND (LÓGICA Y SERVIDOR)

- Lenguajes y Frameworks:
 - Node.js (JavaScript/TypeScript):
 Express, NestJS
 - Ruby on Rails: Ruby
 - Python (Django, Flask)
 - PHP (Laravel)
- · Base de datos:
 - Relacionales: PostgreSQL, MySQL
 - NoSQL: MongoDB, Firebase Realtime Database



CREACIÓN DE APPS MOVILES

los principales bloques involucrados en el proceso, desde la planificación hasta la publicación son:



4. DESARROLLO DE API (CONEXIÓN FRONTEND-BACKEND)

- Rest API/GraphQL:
 - Herramientas: Postman, Insomnia
- · Servicios en la nube:
 - Firebase, AWS Amplify, Azure Functions

S. PRVEBAS (TESTING)

- · Pruebas Unitarias:
 - Jest, Mocha, JUnit
- Pruebas de UI/Integración:
 - Appium, Detox, Cypress, XCUITest (para iOS), Espresso (para Android)

7. PVBLICACIÓN Y MANTENIMIENTO

l

- Publicación en tiendas:
 - Google Play Console
 - Apple App Store Connect
- CI/CD (Integración continua / Despliegue continuo):
 - GitHub Actions, Bitrise, CircleCl, Travis Cl