


Assignment brief A.B.

PORTADA

Nombre Alumno / DNI	Daniel Bautista Suarez 09075134R
Título del Programa	Cybersecurity
Nº Unidad y Título	UNIT 2- Programing & coding
Año académico	2023-2024
Profesor de la unidad	Gabriela García
Título del Assignment	AB FINAL
Día de emisión	20/01/2024
Día de entrega	30/01/2024
Nombre IV y fecha	x
Declaración del estudiante	<p>Certifico que la presentación del assignment es completamente mi propio trabajo y entiendo completamente las consecuencias del plagio. Entiendo que hacer una declaración falsa es una forma de mala práctica.</p> <p>Fecha: 30/01/2024</p>  <p>Firma del alumno:</p>

Plagio

El plagio es una forma particular de hacer trampa. El plagio debe evitarse a toda costa y los alumnos que infrinjan las reglas, aunque sea inocentemente, pueden ser sancionados. Es su responsabilidad asegurarse de comprender las prácticas de referencia correctas. Como alumno de nivel universitario, se espera que utilice las referencias adecuadas en todo momento y mantenga notas cuidadosamente detalladas de todas sus fuentes de materiales para el material que ha utilizado en su trabajo, incluido cualquier material descargado de Internet. Consulte al profesor de la unidad correspondiente o al tutor del curso si necesita más consejos.

Framework

¿Qué es un framework?

- Define la estructura de tu futuro proyecto y proporciona las herramientas necesarias que puedes usar como bloques de construcción
 - **Módulos:** Se encargan de funciones como la manipulación de datos, gestión de sesiones, seguridad, autenticación.
 - **Patrones de diseño:** Se recomiendan para la estructura del código. Estos sirven para ejecutar operaciones típicas de desarrollo y hacer una arquitectura con sentido.
 - **Herramientas de desarrollo:** Se utilizan para generar y depurar código, manejar bases de datos.
 - **Estándares de codificación:** Asegura que los archivos y directorios se organicen de la misma manera, también hace que el código se lea de una manera más sencilla y consistente
- **Ventajas que tiene el Framework:**
 1. Estos proporcionan una estructura definida lo que permite que el desarrollo sea más rápido y los costos más bajos.
 2. Mantiene una similaridad en todo el proyecto lo que ayuda a otros desarrolladores a comprender el código de manera más sencilla.
 3. Los desarrolladores pueden utilizar bases de código para adaptarlos a su proyecto.
 4. Los Frameworks suelen tener actualizaciones de seguridad y mejoras de manera continua.

¿Qué son las librerías de código?

- Estas son una colección de código desarrollado por otros programadores que se utiliza para desarrollar softwares de manera más ágil, estos suelen resolver problemas comunes que tienen los desarrolladores.

Tipos de librerías:

- **Fecha y hora**

- **Sistema operativo y sistema:** Desarrollo de softwares
- **Web-scraping:** Sirven para extraer datos, conectarse a sitios web de manera segura.
- **Desarrollo de GUI:** Sirven para crear interfaces de usuario y gráficas.
- **Desarrollo de juegos:** Sirven para la construcción de animaciones 2D y 3D
- **Programación web:** Actividades relacionadas con webs.

Comparaciones

- El fin de las librerías es solucionar problemas comunes que suele haber al desarrollar softwares , páginas web etc... En cambio los frameworks son estructuras ya prediseñadas que ayudan aguilas el desarrollo y que los programadores puedan entenderse entre sí con una estructura básica ya predeterminada.

Framework para mi tienda

- **Angular:** Este framework está diseñado para páginas web
 - **Arquitectura de componentes:** Organiza la interfaz de usuario en componentes reutilizables.
 - **Uso de Typescript:** Este ayuda al javascript a ser más legible y robusto.
 - **Sistema de inyección de dependencia:** Facilita la gestión de dependencias y la creación de servicios reutilizables para compartir componentes.
 - **Enrutador incorporado:** Gestiona la navegación dentro de la aplicación ya que lleva una enrutación propia.
 - **Enlaces de datos bidireccionales:** Hace que los datos se reflejan automáticamente en la interfaz de usuario.
 - **Herramientas de internacionalización, pruebas unitarias, y de extremo a extremo:** Sirve para la creación de aplicaciones robustas y de alta calidad.
 - **Curva de aprendizaje:** Tiene una curva de aprendizaje alta en cuanto a terminología.
- No he utilizado un framework por que al principio no sabia que se podía utilizar y ya tengo la pagina web terminada, en cambio el no haberlo utilizado ha hecho que aprenda mucho por mi cuenta y que me tenga

que buscar la vida sin ninguna facilidad que te puede aportar un framework como hemos visto en este informe.

Referencias:

- <https://www.mytaskpanel.com/diferencias-librerias-frameworks/#:~:text=Una%20librer%C3%ADa%20te%20permite%20solucionar,toda%20una%20experiencia%20de%20desarrollo.>
- <https://ebac.mx/blog/frameworks#:~:text=Un%20framework%20define%20la%20estructura,%2C%20seguridad%2C%20autenticaci%C3%B3n%2C%20etc.>
- <https://datos.gob.es/es/blog/11-librerias-para-crear-visualizaciones-de-datos#:~:text=Las%20librer%C3%ADas%20de%20programaci%C3%B3n%20son,resueltas%20previamente%20por%20otros%20programadores.>
- <https://www.unir.net/ingenieria/revista/librerias-programacion/#:~:text=Las%20librer%C3%ADas%20de%20programaci%C3%B3n%20son,que%20construir%20todo%20desde%20cero.>
- <https://blog.hubspot.es/website/framework-desarrollo-web>