

**ENSAYO**

**Alumnos:**

Carlos Omar Najera Arredondo

Juan Antonio Rodríguez Galaviz

**Grado y grupo:**

8°A ISW

**Asignatura:**

Programación móvil

**Profesor:**

Fued Alejandro Majul Ramírez

Durango, Dgo. A 30 de marzo de 2023

Contenido

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc131203911)

[DESARROLLO 3](#_Toc131203912)

[¿QUÉ SE APRENDIÓ? 3](#_Toc131203913)

[¿QUÉ SE HIZO? 3](#_Toc131203914)

[¿QUÉ PROCESOS SE LLEVARON? 3](#_Toc131203915)

[CONCLUSIONES 4](#_Toc131203916)

[LECCIONES APRENDIDAS 4](#_Toc131203917)

[REFERENCIAS 4](#_Toc131203918)

# INTRODUCCIÓN

La programación móvil es una de las ramas de la programación con más auge en la actualidad debido al aumento en el uso de los dispositivos móviles, los cuales, desde sus inicios han ido en aumento, hasta tal punto en el que nos es imposible imaginarnos un mundo sin este tipo de dispositivos. Esta rama de la programación, como su nombre lo indica, está orientada al desarrollo de sistemas de aplicaciones para dispositivos móviles, como los teléfonos (smartphones) y los relojes inteligentes (smartwatches).

A lo largo del presente documento, se muestra todo lo desarrollado durante la duración de la asignatura de “Programación móvil”, impartida a lo largo del 8vo cuatrimestre.

# DESARROLLO

## ¿QUÉ SE APRENDIÓ?

A lo largo del cuatrimestre, se aprendieron algunos de los conceptos básicos sobre la programación móvil. También se aprendió la diferencia entre Dart y Flutter, así como los procesos de análisis y documentación de una aplicación móvil.

También se aprendieron las bases de Dart y Flutter tales como su sintaxis, y a como llevar a cabo algunas de las funcionalidades básicas como la navegación entre pantallas, el envío de información entre pantallas, etc

.

## ¿QUÉ SE HIZO?

Durante la asignatura se desarrollaron algunas prácticas en Dart, algunos de los procesos y/o documentos que se deben desarrollar a lo largo del análisis de un sistema como la cotización del sistema, el diseño de cada una de las pantallas (ya sean mockups o wireframes), etc.

Además de esto, se llevó a cabo el desarrollo de la aplicación móvil en Visual Studio Code.

## ¿QUÉ PROCESOS SE LLEVARON?

Para garantizar elcorrecto funcionamiento de las herramientas de desarrollo, se llevaron a cabo los siguientes procesos:

* Instalación de JDK de Java.
* Instalación de Android Studio.
* Instalación de Visual Studio Code.
* Instalación de Flutter.
* Instalación de extensiones de Dart y Flutter en VSC.
* Creación y edición de variables de entorno.

# CONCLUSIONES

La programación móvil es una de las ramas de programación que se encuentra en su punto de más auge debido a que la sociedad actual se apoya demasiado en el uso de los dispositivos móviles, ya sea para su uso de forma recreativa o para el desempeño de tareas profesionales o laborales. Todo esto hace que este tipo de programación tenga un impacto cultural demasiado marcado. Si bien en un inicio puede considerarse que el desarrollo de aplicaciones móviles es complicado, al ver y tener claro todo lo que se vio en la asignatura, nos podemos dar cuenta fácilmente de que no es tan complejo como pudiera parecer en un inicio.

# LECCIONES APRENDIDAS

**Carlos Omar:**

A mediados de la asignatura mi mochila fue robada. Dentro de ella se encontraba mi laptop, la cual, es la herramienta indispensable para cualquier estudiante de alguna carrera tecnológica.

Todo esto ocasionó que me retrasara bastante en cuestión de la entrega de trabajos y proyectos, no solo de programación móvil, sino también en las demás asignaturas. Si bien todo esto me ocasionó un poco de estrés, aprendí que a veces es necesario buscar soluciones más allá de lo que se nos ocurre en primera instancia.

# REFERENCIAS

<https://www.oracle.com/mx/java/technologies/downloads/>

<https://developer.android.com/studio>

<https://code.visualstudio.com/download>