



Universal Windows Platform Y **Xamarin**

Cubriendo todas las
plataformas del mercado

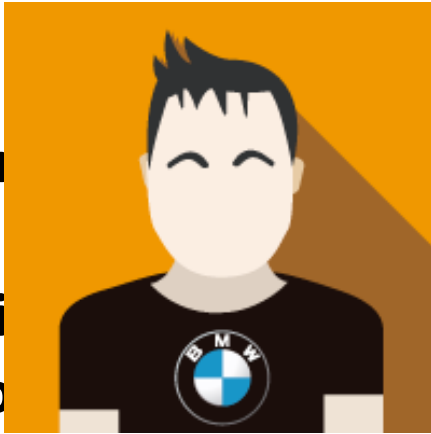
¿Quienes somos?



Ramón Esteban

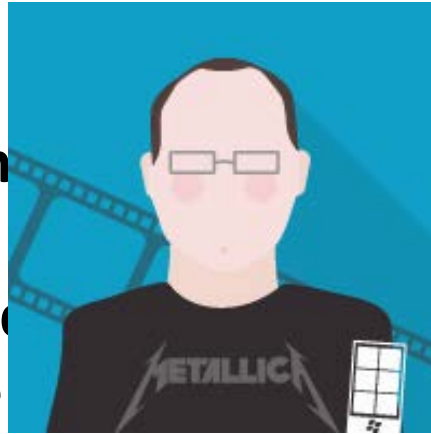
al servicio de tu organización y, por extensión, de tus

usuarios.



Mario López

@mariolobar



Alberto Frei

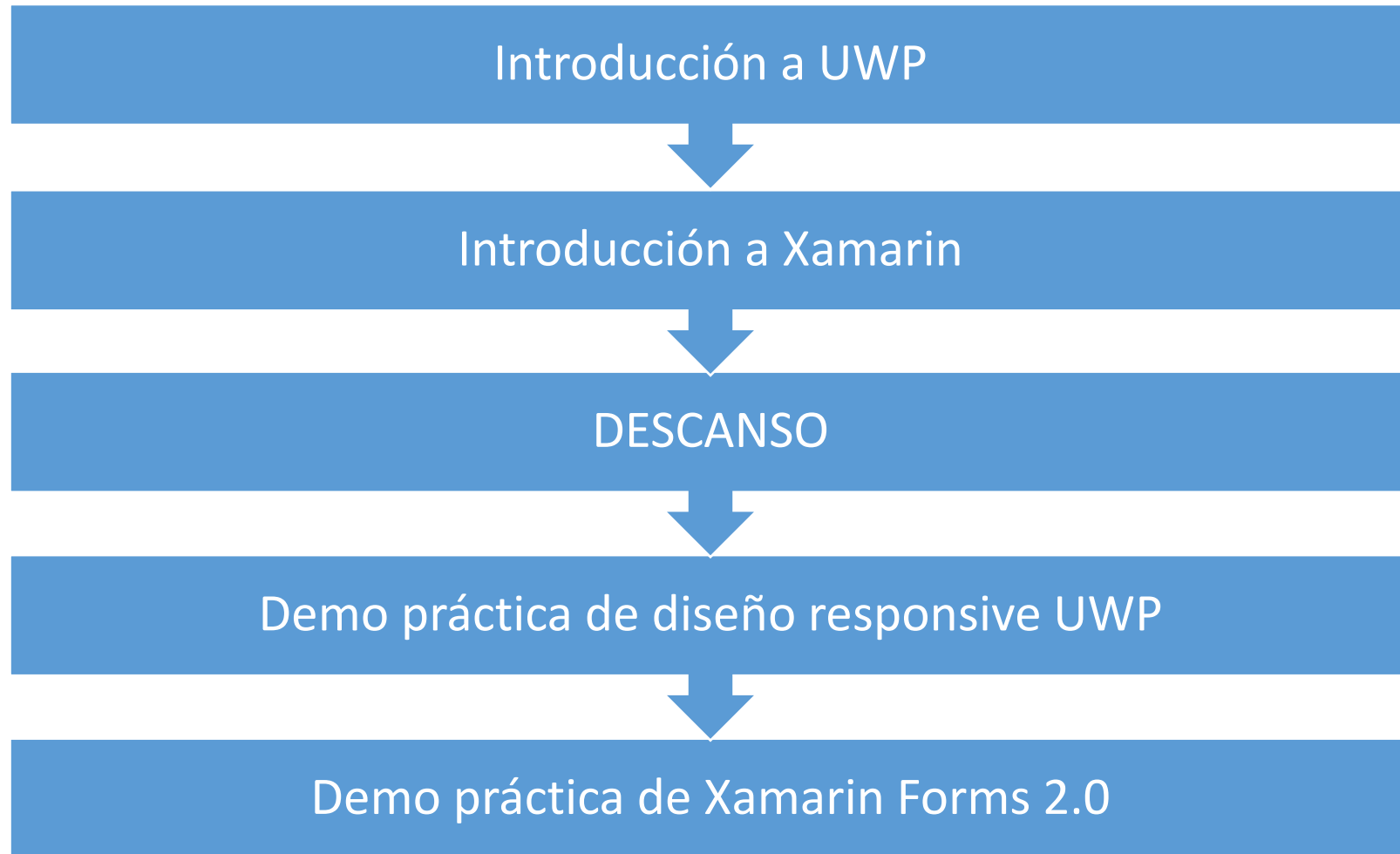
@alfraso



Bravent

IT consulting company

Índice



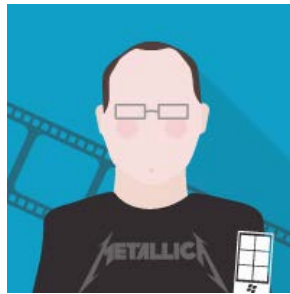
Introducción a Universal Windows Platform



Ramón Esteban
@ramonesteban78



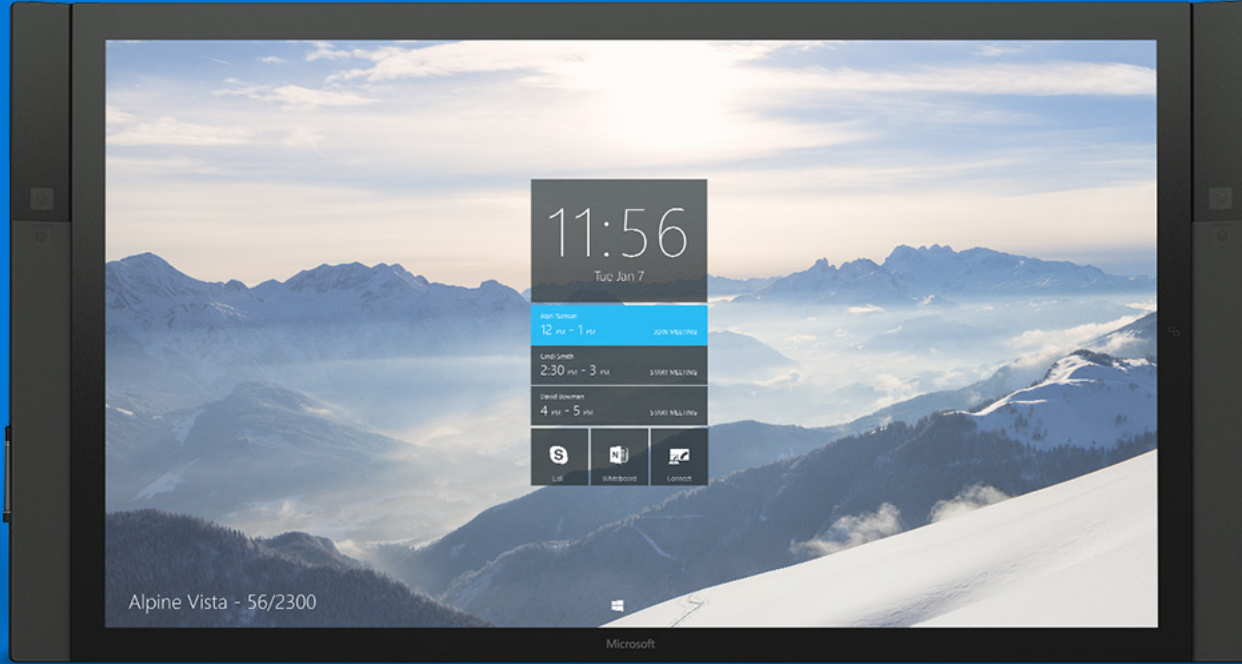
Mario López
@mariolobar



Alberto Fraj
@alfraso



One Core, One Windows



 Windows 10





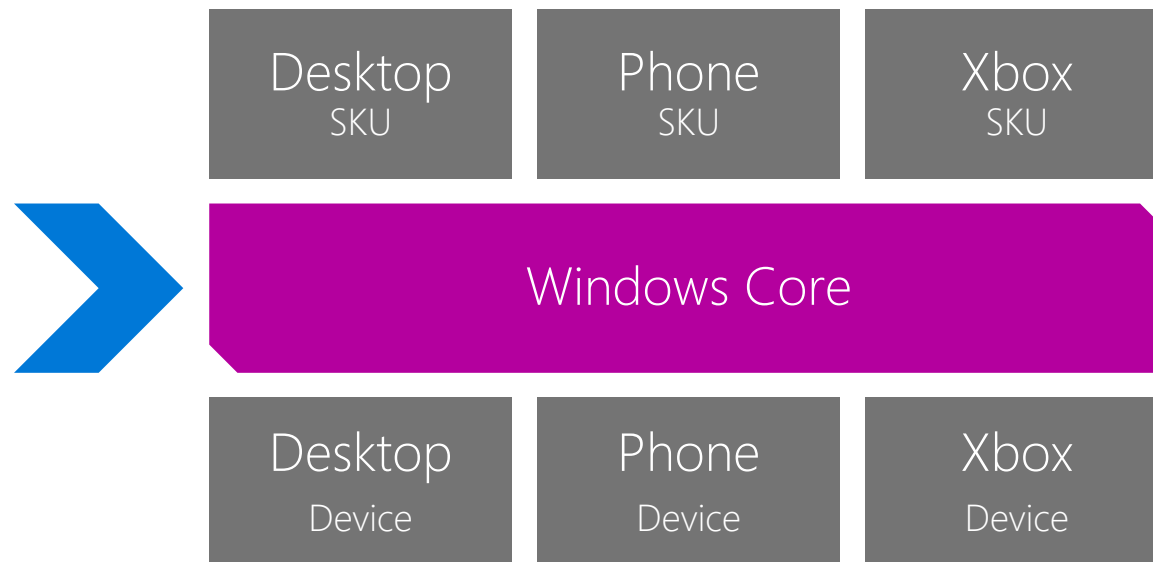
Windows Core

El núcleo común refactorizado

Una plataforma de hardware

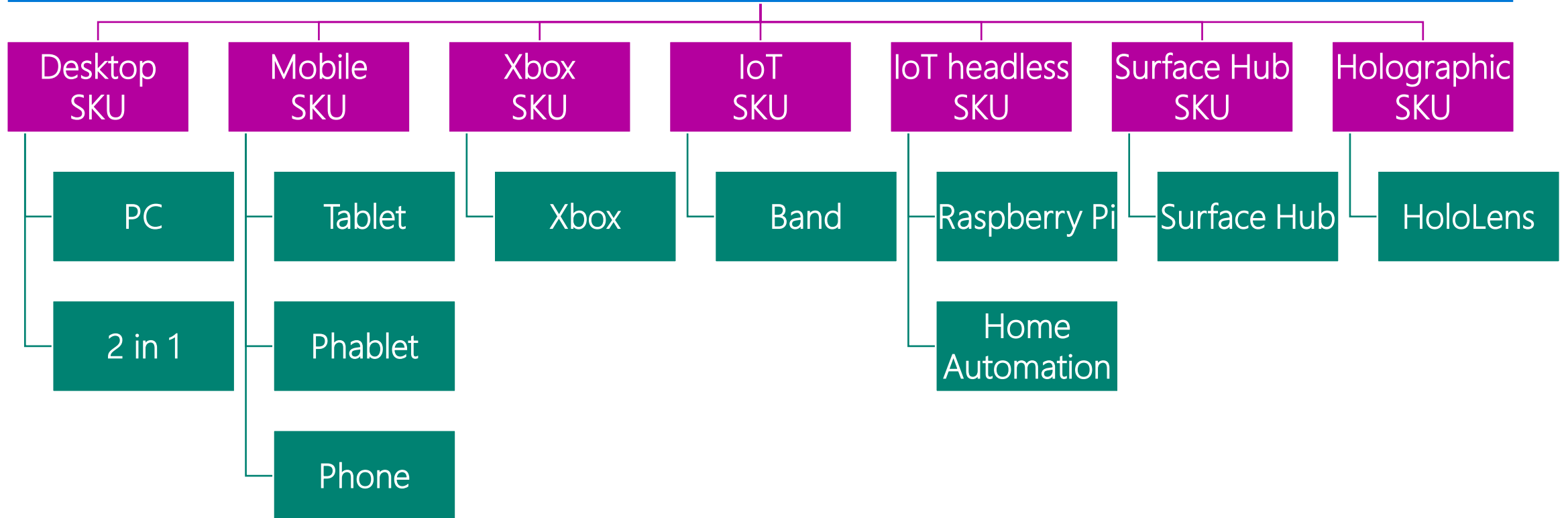
Controlador de hardware universal

Network y E/S Estándar





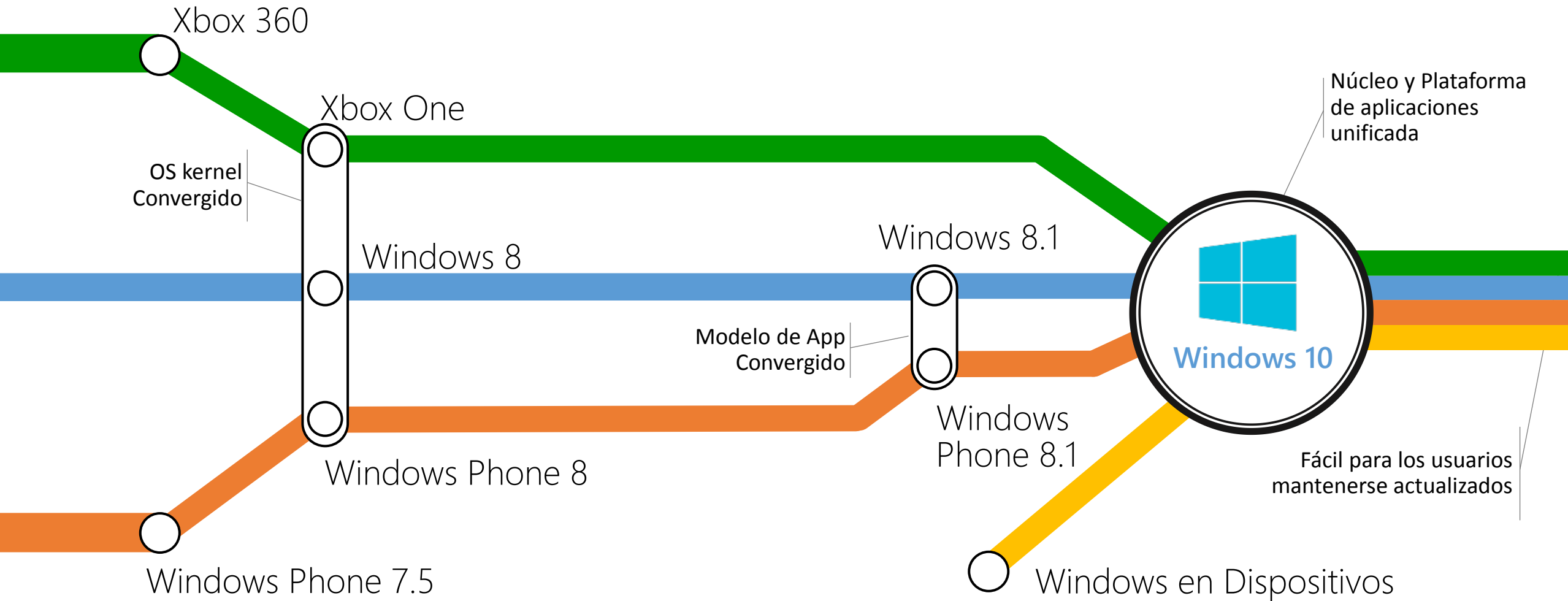
Un Windows





Cada familia añade características a la que hereda

One Core, One Windows





Un código común para TODAS las plataformas

Phone



Phablet



Small Tablet



Large Tablet



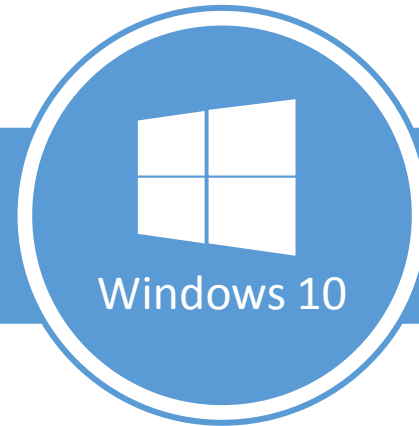
2-in-1s
(Tablet o Laptop)



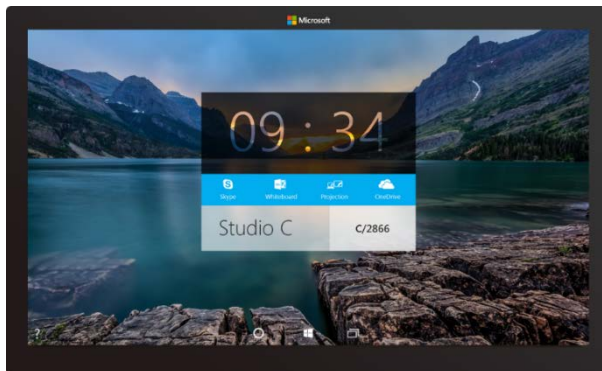
Classic
Laptop



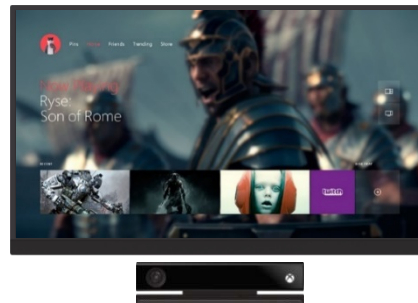
Desktops
& All-in-One



Surface Hub



Xbox



Holographic



IoT



Un código común para TODAS las plataformas

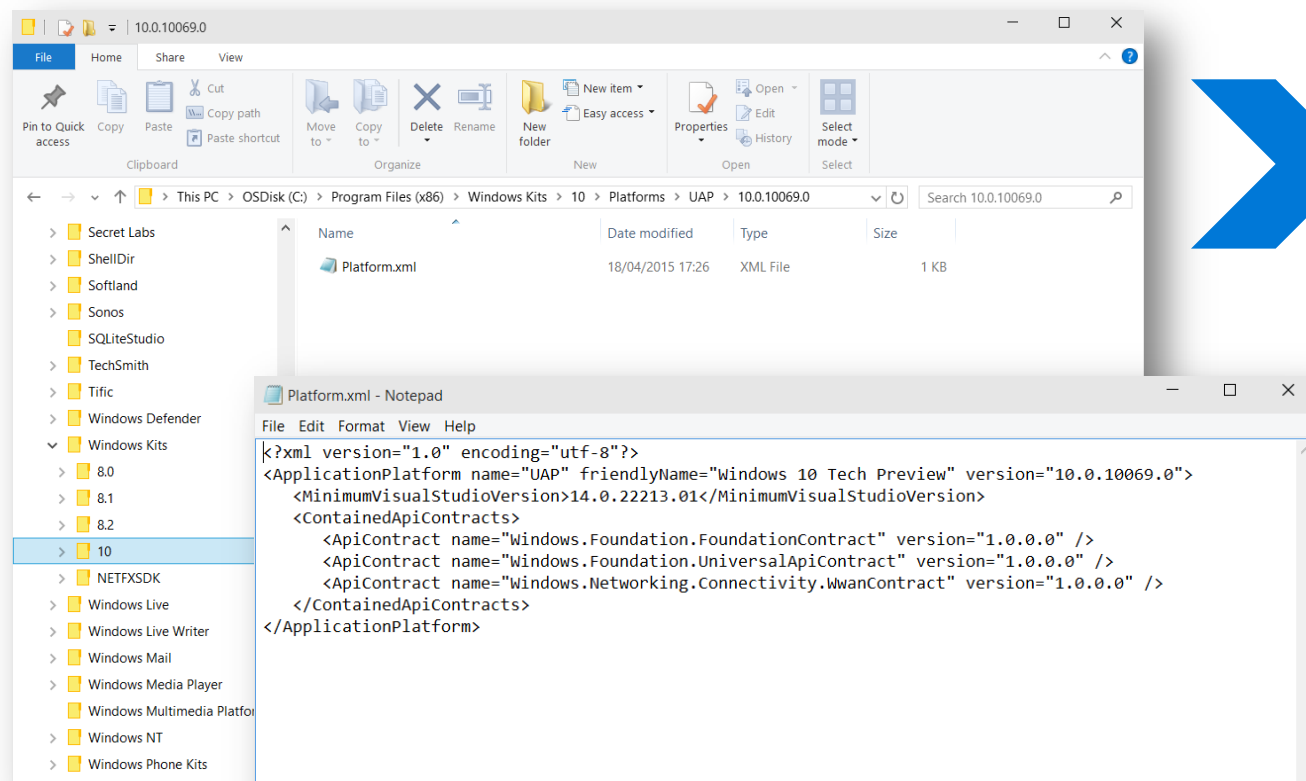


Plataforma universal de Windows

Una sola superficie de API

Una superficie de API garantizada

La misma en todos los dispositivos



Universal Windows Platform

Windows Core

Desktop
Device

Phone
Device

Xbox
Device



**No desarrollamos aplicaciones para
Windows 10, desarrollamos
aplicaciones para la Plataforma**





Una familia de dispositivos

```
<TargetDeviceFamily  
  Name="Windows.Universal"  
  MinVersion="10.0.10069.0"  
  MaxVersionTested="10.0.10190.0"/>
```



**La Plataforma Universal de
Windows se puede actualizar a su
propio ritmo**

Aplicación Windows

Un solo Binario

Ejecutándose en cualquier dispositivo

Probando las capacidades

Ajustándose a los dispositivos



Windows App

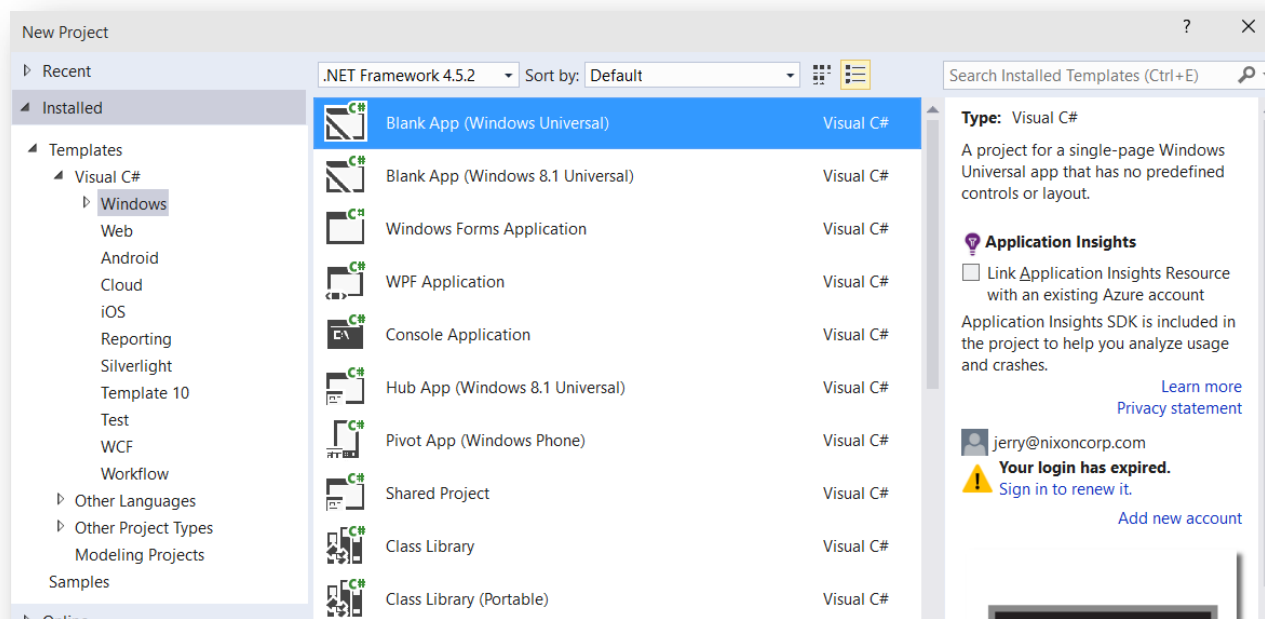
Universal Windows Platform

Windows Core

Desktop
Device

Phone
Device

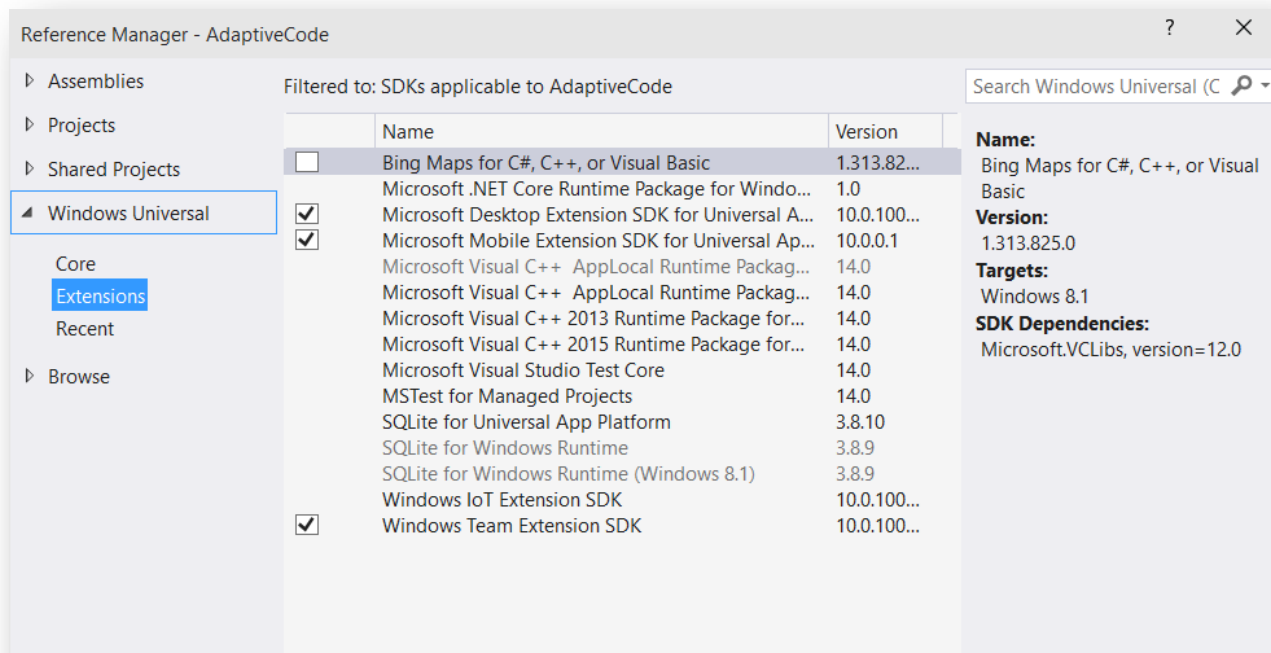
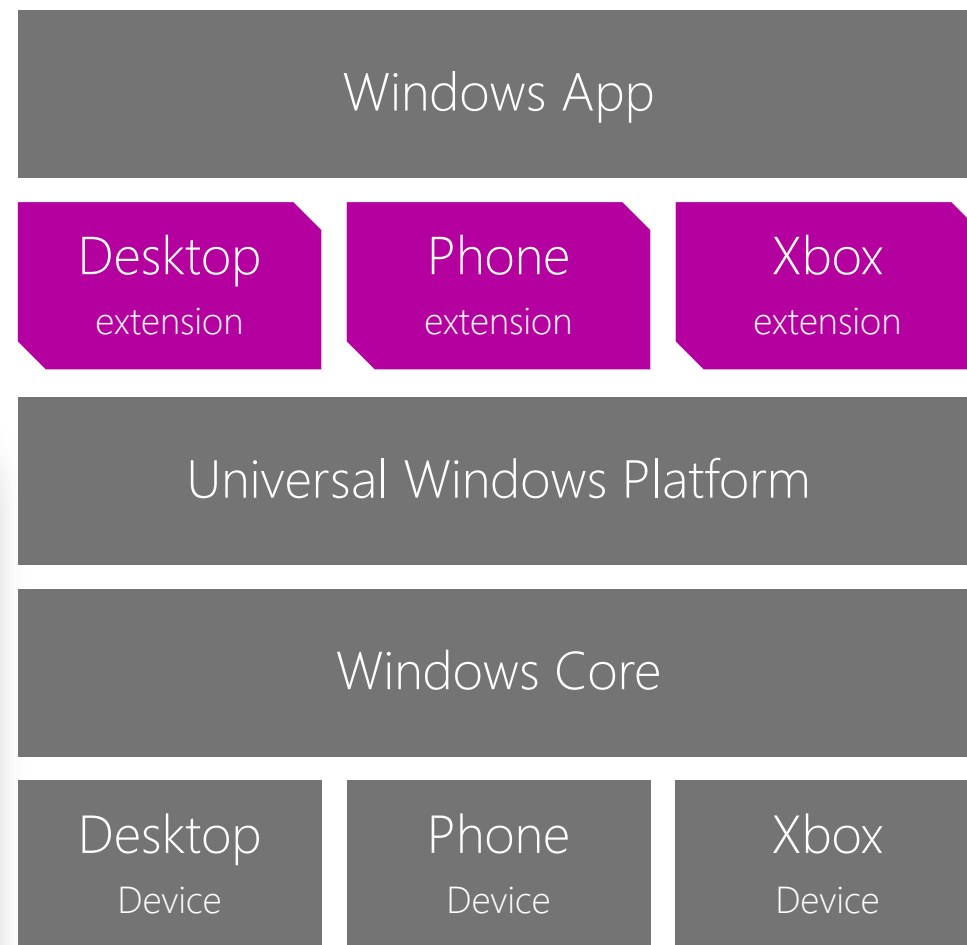
Xbox
Device



Extensiones de la plataforma

API específica del dispositivo

Capacidades específicas de la Familia Compatible a través de dispositivos
Actualización a su propio ritmo





Las Extensiones no invalidan el Binario para otros dispositivos



La historia del desarrollador

Cuando desarrolla para iOS,

El desarrollador escribe código para iPad & iPhone

Cuando desarrolla para Android,

El desarrollador escribe código para todos los dispositivos soportados

Cuando desarrolla para Windows 8,

El desarrollador escribe código para cada dispositivo

Cuando desarrolla para Windows 10,

El desarrollador escribe código para cualquier dispositivo



Plataforma universal de Windows

Un Sistema Operativo

Un núcleo Windows para todos los dispositivos

Una Plataforma para las aplicaciones

Las aplicaciones se ejecutan en todas las familias

Un centro de desarrollo

Un solo panel y flujo para publicar aplicaciones

Una Tienda

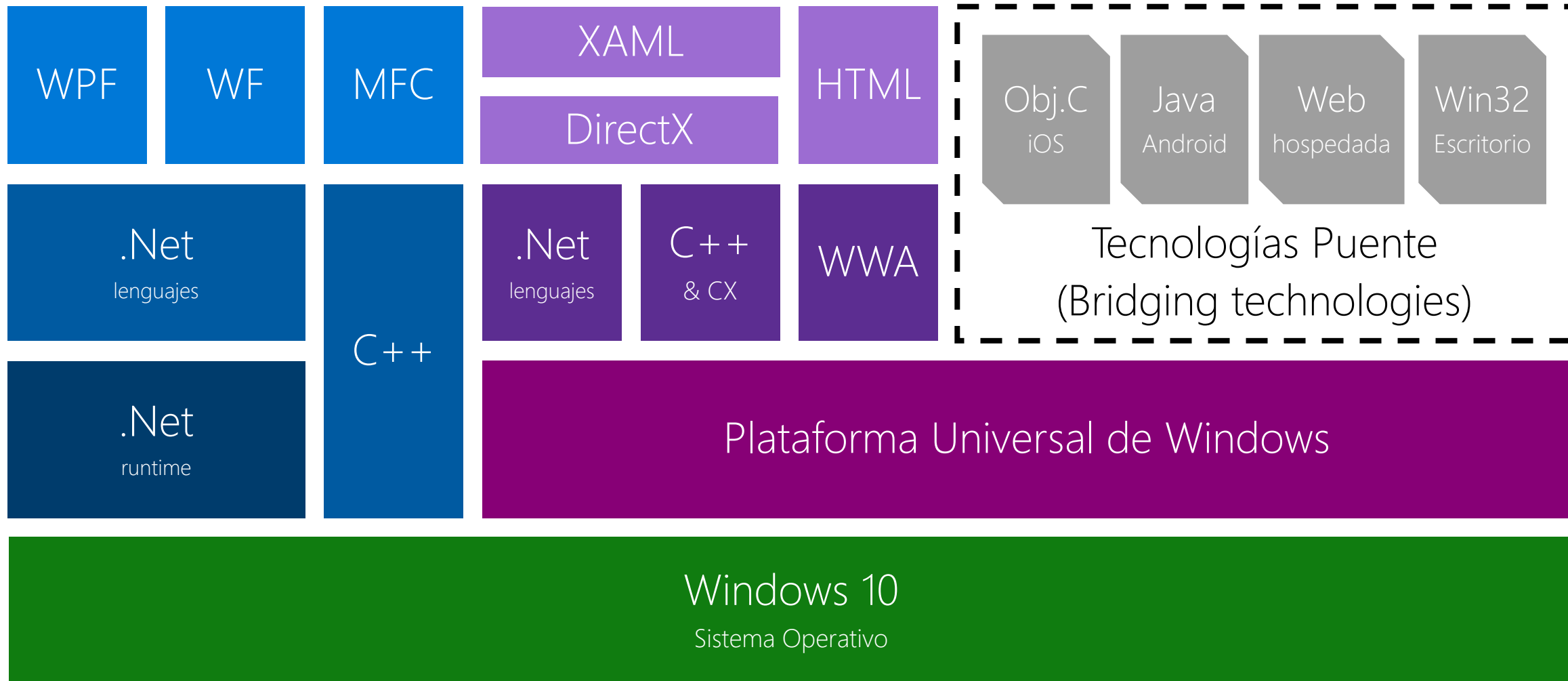
Alcance Global, monetización Local
Consumidores, Negocios & Educación





**Las tecnologías tradicionales
Microsoft no son la única forma de
crear aplicaciones Windows**







Tecnologías puente (bridges)

Objective-C

El código iOS podrá ser reutilizado en una aplicación Windows

Android

El código Android podrá ser reutilizado en una aplicación Windows para ejecutarse en Windows Phone

Web

Los Sitios Web podrán ser encapsulados para ejecutarse sobre Windows

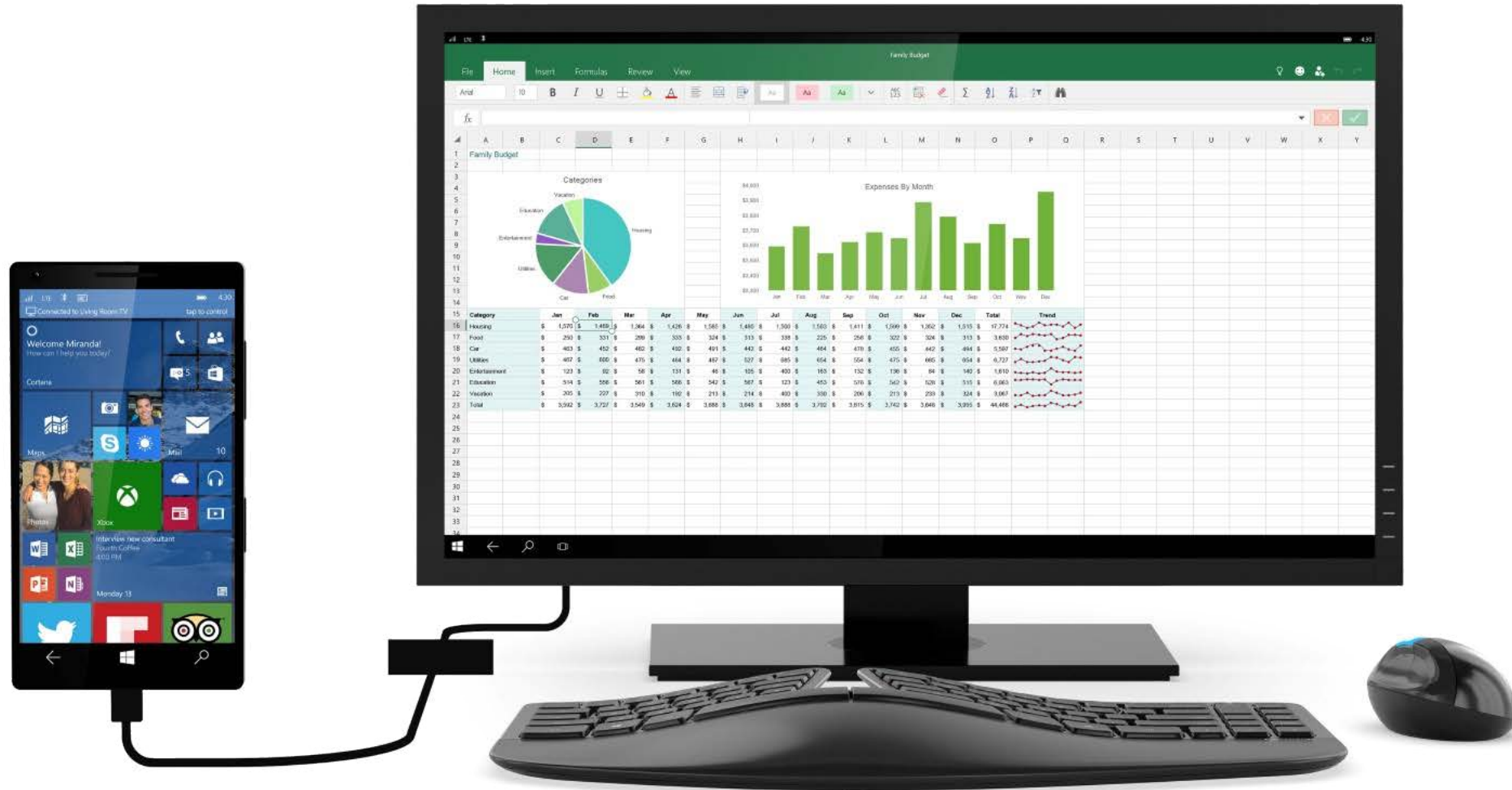
Win32

Las aplicaciones Windows Clásicas podrán ser empaquetadas como Appx para publicarlas a la Tienda de Windows



Los Puentes (Bridges) aportan más aplicaciones para la Plataforma Windows

¿Continuum?





Y esto, ¿cómo lo hacemos?

Múltiples plataformas, formatos, tamaños...ufff



Adaptarnos a todo

Diseño Responsivo

- Un diseño flexible responde a los pequeños cambios
- Muchos controles manejan responsividad básica

Diseño Adaptativo

- Los diseños inteligentes se adaptan a cambios mayores
- Características como Estados Visuales (Visual States) ayudan en este diseño

Diseño adaptado

- Una aplicación para un tipo de dispositivo específico puede simplificar el diseño
- Algunos dispositivos tienen lenguajes de diseño únicos

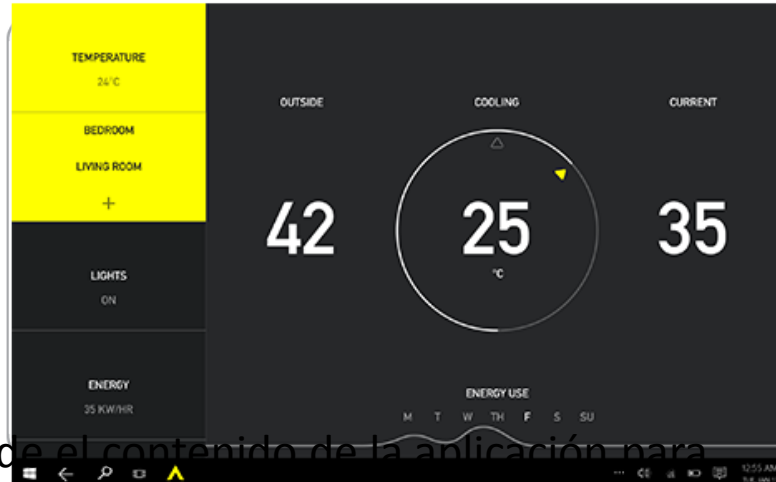
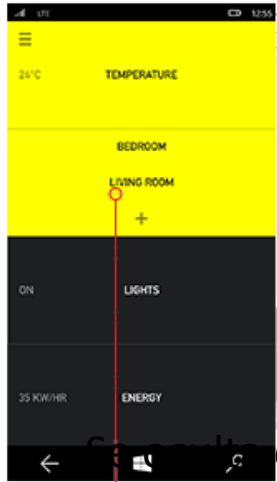


Diseño para distintos tamaños

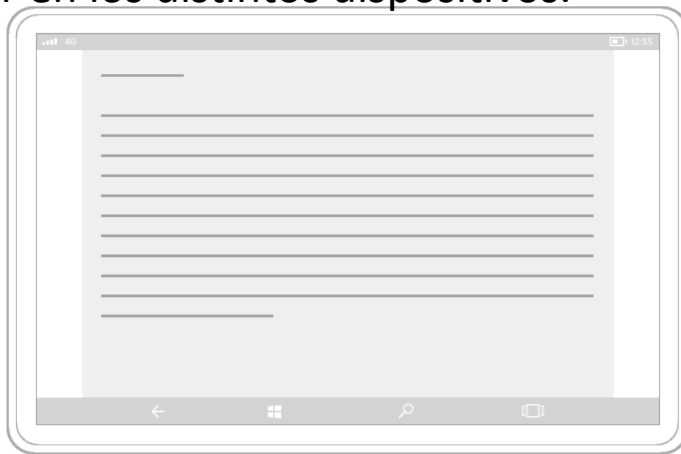
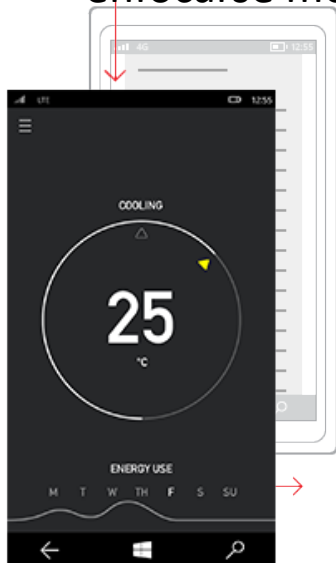


Size class	small	medium	large
Width in effective pixels	320	720	1024
Typical screen size (diagonal)	4" to 6"	6+" to 12"	13" and wider
Typical devices	Phones	Tablet, phones with large screen	PCs, laptops, Surface Hubs

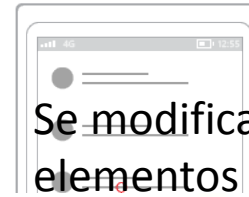
Técnicas de diseño adaptativo



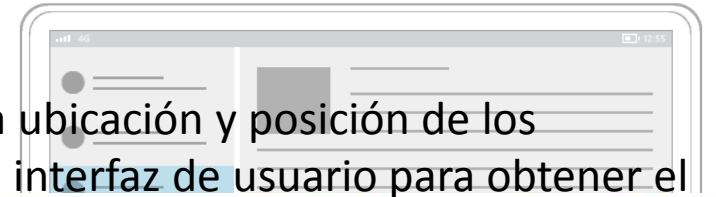
Se divide el contenido de la aplicación para enfocarse mejor en los distintos dispositivos.



Reflow



Se modifica la ubicación y posición de los elementos de interfaz de usuario para obtener el máximo rendimiento de cada dispositivo.

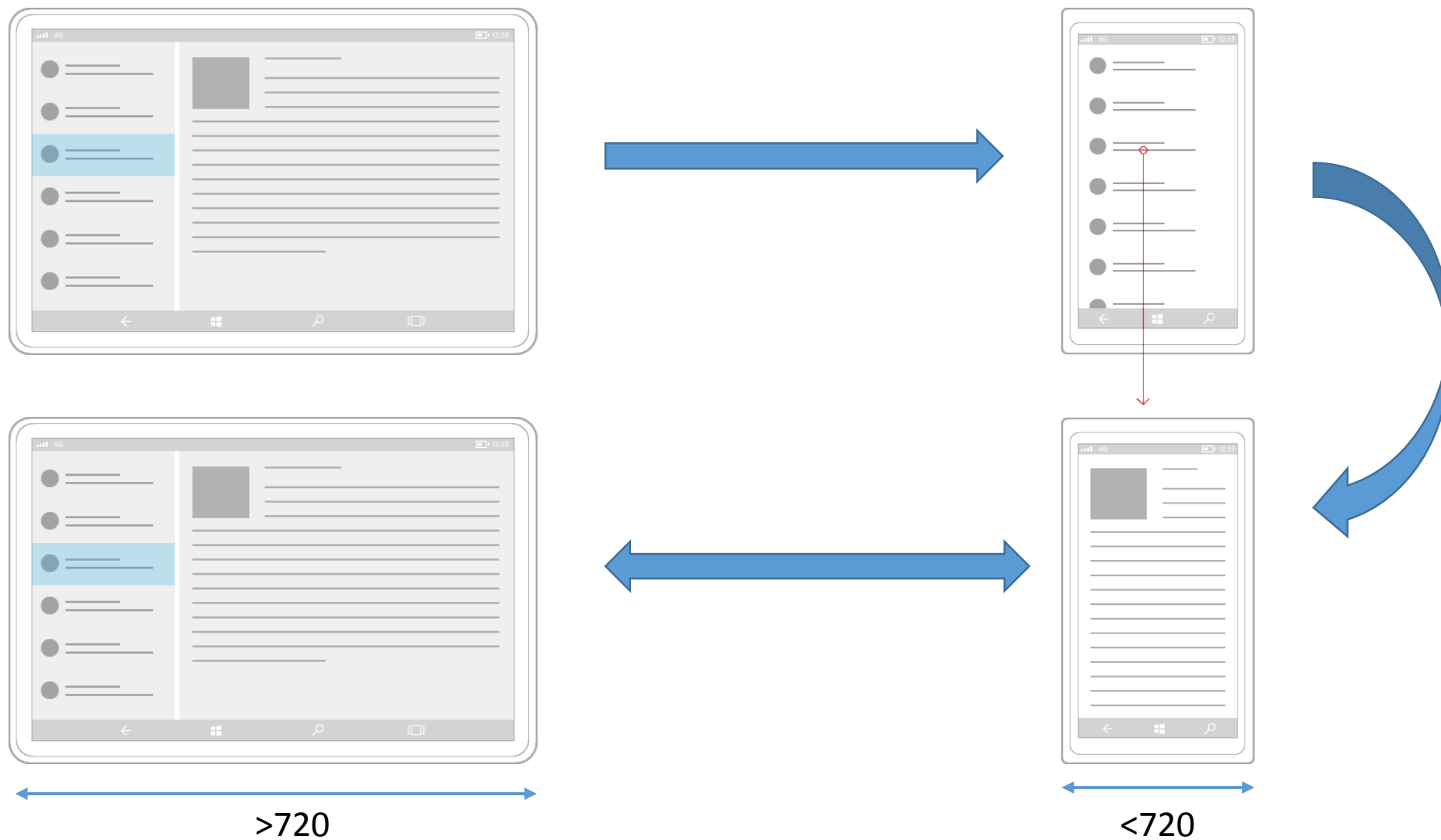


Se cambia el flujo de elementos de la interfaz según el dispositivo y la orientación



Re-architect

Flujo de Re-architect



Implementar técnica Re-architect

Después del café, sólo
Visual Studio 2015



Implementar técnica Re-architect

Aunque antes...

iiiVamos a ver la solución base!!!



¿Alguna Pregunta?