




29 DE MARZO DE 2023

ENSAYO: APP MOVIL

DESARROLLO DE MÓVILES

8°A

JESUS DAVID MARTINEZ MORENO
JAIME ALEJANDRO SAAVEDRA DE JESUS



Contenido

Que fue lo que se aprendió en la creación de la App	2
¿Que se hizo?	2
¿Qué procesos de llevaron?.....	3
Lecciones aprendidas	3
Enlaces a herramientas utilizadas.	4

Que fue lo que se aprendió en la creación de la App

Aprendimos a usar diferentes apartados como son Dart, Flutter, Android Studio:

Dart es un lenguaje de programación de código abierto que en este caso lo usamos junto con flutter.

Flutter es un marco de aplicación móvil de código abierto basado en Dart al trabajar en conjunto con estos dos apartados logramos poder construir una Aplicación Móvil, donde también hicimos uso de Android Studio.

Android Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE) utilizado por los desarrolladores para crear aplicaciones para el sistema operativo Android.

En este caso nos permitió poder emular lo que viene siendo un dispositivo Android en nuestra computadora en este caso para poder verificar los cambios que estábamos haciendo al crear nuestra aplicación móvil, aunque también los podíamos verificar desde el navegador web.

En resumen, Dart es un lenguaje de programación utilizado para construir aplicaciones web, móviles y de escritorio.

Flutter es un marco de aplicación móvil basado en Dart que permite a los desarrolladores crear aplicaciones nativas para iOS, Android y la web.

Android Studio es un entorno de desarrollo integrado utilizado para desarrollar aplicaciones para el sistema operativo Android. Todos estos tres elementos se combinan para crear aplicaciones móviles de alta calidad y ricas en características para una amplia gama de dispositivos y plataformas.

También aprendimos a usar otra aplicación llamada Flutter Flow que nos puede ayudar también para la creación de Aplicaciones Móviles de una manera relativamente más sencillo.

¿Que se hizo?

En nuestro caso realizamos una aplicación móvil la cual va más enfocada a los video juegos

Se trata de Retro Gamers lo que hará es mostrar los diferentes juegos retro los cuales se pueden emular por medio de "Emuladores" dentro de nuestro dispositivo Android.

Lo que queremos lograr es que personas al descargar nuestra app puedan descargar de manera segura los Roms de sus juegos favoritos sin ningún tipo de riesgo ya que muchas veces corren peligro de descargar algún software malicioso que ocasionara problemas en su dispositivo.

Esto ahorraría mucho tiempo a los demás ya que no tendría que estar buscando página por página hasta lograr encontrar alguna que sea segura. Si no que lo envía directamente a una página donde se descarga de manera automática y sin complicaciones.

¿Qué procesos de llevaron?

Durante el desarrollo de este proyecto se hizo uso de diferentes procesos que nos garantizaron que se obtuvieran resultados satisfactorios, algunos de estos procesos fueron más importantes que otros, al igual que algunos de ellos resultaron un tanto más difícil, sin embargo, estos procesos no excedieron a una dificultad realmente alta. Algunos de estos procesos fueron los siguientes:

- **Diseño de bases de datos:** En este paso hicimos uso de nuestros conocimientos sobre el diseño y modelado de base de datos para poder hacer las tablas necesarias para guardar la información que requerimos
- **Diseño de interfaces:** Debido a que nuestro proyecto hizo bastante uso de diferentes pantallas, tuvimos la necesidad de utilizar nuestros conocimientos sobre cuál es el correcto uso de colores y de imágenes para que no resulten poco atractivas para los usuarios
- **Desglose y redacción de requerimientos:** Debido a que el proyecto necesitaba de diferentes recursos, necesitamos tener un nivel de conocimientos óptimo para poder desarrollar el desglose de los requerimientos que tenía nuestro proyecto.
- **Desarrollo en flutter:** Dado que nuestro proyecto iba a ser desarrollado en flutter, debimos de realizar diferentes investigaciones sobre el cómo funcionaba la herramienta de desarrollo, de manera en que pudiéramos entender sus diversas funciones y de esta manera poder utilizarlas.
- **Documentación:** Como último punto hicimos uso de nuestros conocimientos en redacción para ir documentando el desarrollo de nuestro proyecto

Adicional a esto se fueron creando diferentes documentos en los cuales fuimos adjuntando toda la información del cómo iba evolucionando nuestro desarrollo

Conclusiones

Con el desarrollo de este proyecto hemos aprendido bastante del desarrollo en dispositivos móviles, si bien hicimos uso de diferentes conocimientos que hemos obtenido a lo largo de la carrera, la realidad es que teníamos conocimiento nulo en el desarrollo para móviles y con flutter, con la conclusión de este proyecto solo podemos decir que es bastante interesante el cómo es desarrollar una aplicación móvil, ya que al principio se tiene la sensación de que es algo que tal vez sea bastante difícil, y si bien esto si tiene un nivel considerable de dificultad no es tan agobiante como uno esperaría.

Si se llegan a contar con las herramientas necesarias todo el proceso llega a ser más fácil de cierta forma al momento de sacar una vista ya es más fácil poder realizar lo demás

Lecciones aprendidas

Como lección principal podríamos mencionar el cómo es el desarrollo de una aplicación en Flutter, ya que fue el único aspecto con el cual no tuvimos ningún tipo de acercamiento en otro proyecto o actividad durante la carrera y esta experiencia nos brindó bastante conocimiento y nuevos aprendizajes

Tampoco podemos dejar atrás que tuvimos un acercamiento más real a lo que se presenta en el mundo laboral con la documentación de software, ya que pudimos usar como esqueleto de nuestros documentos archivos que contenían documentaciones de proyectos que fueron realmente lanzados al mercado.

Y como último punto importante también volvimos a hacer uso de la aplicación de GitHub Desktop, la cual nos ayudó a crear un repositorio en el cual podemos hacer cambios de manera más cómoda.

Enlaces a herramientas utilizadas.

Video sobre flutter:

https://www.youtube.com/watch?v=q-sdhBHBUEM&t=1037s&ab_channel=SinCodigo

https://www.youtube.com/watch?v=oX1FfwLMIFc&ab_channel=Nocodehackers

https://www.youtube.com/watch?v=Wc5OBu6PaKQ&ab_channel=SinCodigo

Enlace del figma con la maqueta:

<https://www.figma.com/file/jqLETaBpiVfEY7CKgTeFxJ/Los-pseudopapus?node-id=0-1&t=5LmVRKyDZl9fV5f7-0>

Enlace al Git del proyecto:

https://github.com/DavidS113/Moviles_8-A