

## **Las alternativas posibles que tomamos en cuenta en el desarrollo del front end en la app fueron:**

- Flutter:** (Flutter es un SDK de código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles).
- React:** (React es una librería Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página).

Se decidió por encima de React utilizar Flutter para el desarrollo de nuestro proyecto.

## **Las alternativas posibles que se tomaron en cuenta en el desarrollo de el back end de nuestra app fueron:**

- GO:** (Es un lenguaje de programación desarrollado por Google. Se caracteriza por su simplicidad y eficiencia, y se utiliza para desarrollar una amplia variedad de aplicaciones).
- Node Js** (Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor).

Para nuestro proyecto se nos hizo más fácil la utilización de Node Js así que lo terminamos implementando en nuestro proyecto.

## **Las alternativas en el sistema de diseño que se nos presentaron para tomar fueron:**

- Bulma:** (Bulma una app de código abierto que proporciona componentes frontend listos para usar que puede combinar fácilmente para crear interfaces web receptivas).
- Material3:** (El material design es un estilo de diseño desarrollado por Google, este se enfoca en los aspectos visuales que corresponden al sistema operativo Android).

Para el sistema de diseño de nuestro proyecto terminamos implementando Material3.

## **Alternativas para el hosting del proyecto:**

Decidimos implementar las siguientes herramientas de hosting para nuestro proyecto:

- <https://freedb.tech/> (Hosteo de base de datos).
- <https://firebase.google.com/products/hosting?hl=es-419> (Hosteo de Front-End).
- <https://render.com/> (Hosteo de Back-End).