Curso: **Python**

Estudiante: **Luis Vanegas**

**RESUMEN CLASE 2**

**Modulo: 2 – Conceptos Generales**

**COMPILACIÓN VS. INTERPRETACIÓN - VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

|  | **COMPILACIÓN** | **INTERPRETACIÓN** |
| --- | --- | --- |
| **VENTAJAS** | **La ejecución del código traducido suele ser más rápida.**  **Solo el usuario debe tener el compilador; el usuario final puede usar el código sin él.**  **Mas rápidos**  **El código traducido se almacena en lenguaje máquina, ya que es muy difícil de entender, es probable que tus propios inventos y trucos de programación sigan siendo secreto.** | **Multiplataforma**  **Puede ejecutar el código en cuanto lo complete; no hay fases adicionales de traducción.**  **El código se almacena utilizando el lenguaje de programación, no el de la máquina; esto significa que puede ejecutarse en computadoras que utilizan diferentes lenguajes máquina; no compila el código por separado para cada arquitectura diferente.** |
| **DESVENTAJAS** | **La compilación en sí misma puede llevar mucho tiempo; es posible que no puedas ejecutar tu código inmediatamente después de cualquier modificación.**  **Tienes que tener tantos compiladores como plataformas de hardware en los que deseas que se ejecute su código.** | **Menos rápido, no esperes que la interpretación incremente tu código a alta velocidad: tu código compartirá la potencia de la computadora con el intérprete, por lo que no puede ser realmente rápido.**  **Tanto tú como el usuario final deben tener el intérprete para ejecutar su código.** |

**INTEFASE DE USUARIO**

* Forma o manera por la cual la persona puede establecer comunicación con una aplicación y su evolución ha sido consola de comandos, interfaz de usuario grafico e interfaz de usuario natural
* Principios: Estructura simple, simplicidad, visibilidad, realimentación, tolerancia y reusabilidad.

**EXPERIENCIA DE USUARIO**

**Hace referencia a como una persona se siente cuando interactúa con una aplicación**

**PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE:**

1. **Protótipado:** Hace referencia al proceso de creación de un modelo de un determinado producto y a las sucesivas pruebas que se hacen con él.
2. **Desarrollo Agíl:** Corresponde a un modelo colaborativo, auto – organizados con actividades iterativas y aproximaciones centradas.

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - POO:**

Estructura de objetos que recrean el mundo real, aplicando atributos que muestran el estado y usando métodos que muestran comportamientos, permite solucionador problemas usando un lenguaje más natural y es menos eficiente en el uso de recursos computacionales, lenguajes de programación como C++, Java, Python y JavaScript permiten aplicar POO.