



Instituto Tecnológico Superior
de Jerez



Programación WEB

Infografía

I.S.C. Salvador Acevedo Sandoval

Manuel De la Rosa De la Cruz 15070131

manuel.rc1902@gmail.com

Ingeniería en Sistemas Computacionales

7 semestre

27 de septiembre del 2019

Biblioteca:

Una **biblioteca de JavaScript** es una biblioteca de código prescrito en JavaScript que permite un desarrollo más fácil de aplicaciones basadas en JavaScript, especialmente AJAX y otras tecnologías centradas en la web.

Framework:

Un **marco de JavaScript** es un marco de aplicación escrito en JavaScript. Se diferencia de una biblioteca de JavaScript en su flujo de control: una biblioteca ofrece funciones a las que llama su código principal, mientras que un marco define el diseño completo de la aplicación. Un desarrollador no llama a un marco; en cambio, es el marco que llamará y usará el código de alguna manera particular. Algunos marcos de trabajo de JavaScript siguen el paradigma modelo-vista-controlador diseñado para segregar una aplicación web en unidades ortogonales para mejorar la calidad del código y la capacidad de mantenimiento.

- Una **biblioteca** es un conjunto de elementos (funciones, clases, tipos predefinidos, constantes, variables globales, macros, etc.) que es posible utilizar en un programa para facilitar la implementación de ese programa.
- Un **framework** es un conjunto integrado de herramientas que facilitan un desarrollo software. Puede incluir API's y bibliotecas. Pero también puede incluir otros elementos como herramientas de depuración, diseño gráfico, prototipado, edición, etc.

Biblioteca: una biblioteca es una colección de funciones, a menudo agrupadas en múltiples archivos de programa, pero empacadas en un único archivo. Esto contiene programas creados por otras personas, para que no tenga que reinventar la rueda. (por ejemplo, *junit.jar*, *log4j.jar*). Una biblioteca generalmente tiene un papel clave, pero hace todo su trabajo detrás de escena, no tiene una GUI.

Marco: Si bien no es la noción predominante, un marco puede verse como un kit. También tiene una biblioteca (o una colección de bibliotecas que funcionan juntas) que proporciona una estructura y un patrón de codificación específicos (por lo tanto, la palabra, el *marco*). (por ejemplo, Spring Framework). Utiliza el código del programa.

Chart.js

Es una solución sencilla de código abierto para pequeños proyectos y para aquellos casos en los que necesites crear gráficos de forma rápida. Incorpora **8 tipos de gráficos por defecto** que luego puedes combinar entre sí como quieras.

D3.js

(*Data-Driven Documents*) es considerada como una de las bibliotecas de visualización JavaScript de código abierto más potentes. Su ecosistema incluye **docenas de plugins** y otras bibliotecas que se han creado sobre D3js. Por otro lado, cuenta con una comunidad muy activa y mucha documentación que te ayudará a empezar rápido.

Three.js

Puedes crear fondos sensibles al movimiento, gráficos 3D personalizados, y elementos de interfaz dinámicos que usan efectos de animación 3D. Si tienes la motivación y el empuje suficiente, podrás crear cualquier efecto 3D con esta biblioteca.

Create.js

No es una única biblioteca individual, sino que **es un conjunto de bibliotecas** diseñadas para cumplir con diferentes fines. Por ejemplo, **Easel.js** funciona con elementos HTML5 canvas mientras que **Tweet.js** te ayuda a crear interpolación de movimientos personalizada y animaciones para la web.

Bounce.js

Es una biblioteca de animación JavaScript muy cuidada que permite crear atractivas animaciones sobre CSS3 de forma extremadamente sencilla. Viene con 10 configuraciones de serie como girar, zumbar, gelatina, corre-caminos y otros, para generar fluidas animaciones para cualquier diseño web o proyecto de personalización.

Math.js

Es una biblioteca de código abierto para navegadores, y los motores de Node.js. Viene con numerosas funciones y constantes, analizador de expresiones flexible, y soporte para grandes y números complejos, unidades, cadenas de caracteres, fracciones, matrices y computación simbólica.

Handsontable.js

Es una **biblioteca de hoja de cálculo JavaScript** libre de engorros que permite crear aplicaciones web de primer nivel. Se puede ampliar y editar fácilmente con *plugins* de personalización.

jQuery

Librería de JavaScript para “escribir menos y hacer más”. Nos permite un fácil acceso al DOM para manipular elementos, manejar eventos, modificar el estilo, hacer animaciones y nos facilita la técnica de AJAX. Es nuestro próximo invitado en el bloque de programación de nuestro podcast.

Frameworks

React

Seguro que ya lo esperabas antes de abrir el artículo, React es el gran favorito de los desarrolladores. Por si aún no lo conoces, es una librería de Facebook enfocada en la creación de vistas con particularidades como los patrones de eventos que permiten actualizar las mencionadas vistas cuando los datos hayan sido modificados, aportando una carga en tiempo real a nuestro desarrollo.

Angular 1.X

Aunque sin duda no es la última versión, el cambio que hubo tan grande en la API de Angular 2 ha hecho que algunos desarrolladores no se hayan puesto al día de las últimas versiones de Angular, o simplemente que no hayan actualizado su código, por el esfuerzo titánico necesario.

Vue.js

También se presentó en 2016. La idea era tomar prestado lo mejor de Angular, React e incluso EmberJS y convertirlo en una nuevo *framework*. Está demostrado en numerosas pruebas que es más rápido y ligero en comparación con Angular e incluso con React.

Ember.js

Ya en 2015 Ember era considerado por muchos como el mejor *framework* JavaScript para aplicaciones web, dejando a React y AngularJS atrás. Hoy en día puede presumir de una gran comunidad online, actualizaciones periódicas y un uso de buenas prácticas de JavaScript que garantizan la mejor experiencia ya por defecto.

Aurelia es un nuevo *framework* creado con los últimos estándares en mente (lo cual es una gran cosa, comparándolo con React y Angular), y con todo el aprendizaje que tiene detrás Rob y su equipo con Durandal y Angular.

BIBLIOTECA Y FRAMEWORK



BIBLIOTECA

Es un conjunto de implementaciones funcionales, codificadas en un lenguaje de programación, que ofrece una interfaz bien definida para la funcionalidad que se invoca.

FRAMEWORK

Un marco define el diseño completo de la aplicación. Un desarrollador no lleva a un marco; en cambio, es el marco que llama y usa el código de alguna manera particular.



BIBLIOTECA

Colección de funciones, a menudo agrupadas en múltiples archivos de programa, pero empacadas en un único archivo. Es llamada por el código.



aurelia

AMERICAN FOOTBALL IN 1869

Un marco puede verse como un kit. También tiene una biblioteca (o una colección de bibliotecas que funcionan juntas) que proporciona una estructura y un patrón de configuración específicos. Utiliza el código del programa. Es más robusto.



BIBLIOTECAS



Three.js

FRAMEWORK



aurelia

