

LIBRERIAS

- Conjunto de funcionalidades accesibles para resolver problemas sin tener que escribir código desde cero.
- Usualmente se encargan de resolver necesidades específicas de nuestro proyecto.
- Suelen ofrecer soluciones robustas ya testeadas y que aplican buenas prácticas.
- Facilitan la cantidad de código y poder enfocarnos en los problemas puntuales a resolver de nuestro programa
- Código de tercero
- Hay librería de muchos lenguajes : JQuery, Popper, Skeleton, etc...

FRAMEWORKS

- Marco de trabajo (frame: marco ; work: trabajo) que nos brinda toda la estructura para un proyecto completo, de principio a fin, sin tener que depender de librerías externas.
- Conjunto de patrones o paquetes más complejos que una librería.
- Nos ayudan a ahorrar código como las librerías, pero son más complejos.
- Ya nos dan la estructura de cómo armar todo el proyecto.
- Tienen reglas y permiten también el uso de librerías
- Algunos ejemplos:

Angular (orientado al frontend)

Vue (maneja con capas de visualización, orientado a la escalabilidad)

Laravel (orientado al lenguaje PHP)

Bootstrap (framework front-end orientada al CSS)