

**SERVICIO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO EN TRABAJO INDUSTRIAL**

# INFORMACIÓN GENERAL

**Nombres y Apellidos:** Ronald Antonio Ramos Malca **ID:** 1232744

**Dirección Zonal/CFP:** ETI-Chiclayo

**Carrera:** Ingeniería de Software con Inteligencia Artificial **Semestre:** VI

**Tarea/Operaciones:** Desarrollar estrategias comunes en el desarrollo para móviles.

# PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **ACTIVIDADES/ ENTREGABLES** | **CRONOGRAMA / FECHA DE ENTREGA** | | | | | | |
| **1** | Recolección de datos | 20 | 09 | 2021 |  | 26 | 09 | 2021 |
| **2** | Desarrollo de propuesta  Desarrollo del plan de proyecto | 26 | 09 | 2021 |  | 01 | 10 | 2021 |
| **3** | Incorporación de datos para el desarrollo | 10 | 10 | 2021 |  | 12 | 10 | 2021 |
| **4** | Pruebas beta  Entrenamiento de Productos | 12 | 10 | 2021 |  | 14 | 10 | 2021 |
| **5** | Lanzamiento de Aplicación | 15 | 10 | 2021 |  | 15 | 10 | 2021 |

|  |
| --- |
| **TRABAJO FINAL DEL CURSO** |

# PREGUNTAS GUIA



**Durante la investigación de estudio, obtén las respuestas a las siguientes interrogantes:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nº** | **PREGUNTAS** |
| **1** | **Opine sobre las aplicaciones nativas que requieren un desarrollo para cada uno de los sistemas operativos.**  Hoy día, en función de cómo se aborda su desarrollo, se suele hablar de tres tipos de aplicaciones móviles: nativas, web e híbridas, que se definen como:   * Aplicaciones nativas: aquellas que están íntegramente programadas en el entorno de desarrollo específico para cada sistema operativo. * Aplicaciones web: completamente desarrolladas en [HTML 5](http://blogthinkbig.com/dos-motivos-por-los-que-html5-esta-llamado-a-triunfar/). * Aplicaciones híbridas: aplicaciones desarrolladas en parte con el entorno de desarrollo nativo y en parte en lenguaje WEB (HTML 5).   Cada una de ellas tiene sus aspectos positivos y negativos que pueden y deben influir a la hora de hacer una elección para su desarrollo. |
| **2** | **¿Qué tipo de Layout organiza su contenido en una sola fila o columna?**  LinearLayout:  es uno de los diseños más simples y más empleado. Simplemente establece los componentes visuales uno junto al otro, ya sea horizontal o verticalmente. |
| **3** | **En Xamarin que procedimiento se inicia cada vez que ejecutamos aplicaciones.**  Las aplicaciones Android pueden iniciar a través de cualquier actividad registrada dentro de una aplicación. En la práctica, la mayoría de las aplicaciones solo tendrán una actividad específica que se especifica como punto de entrada de la aplicación. Sin embargo, si una aplicación se bloquea o el sistema operativo finaliza, el sistema operativo puede intentar reiniciar la aplicación en la última actividad abierta o en cualquier otro lugar dentro de la pila de actividad anterior. Además, el sistema operativo puede pausar las actividades cuando no están activas y reclamarlas si tiene poca memoria. Se debe tener en cuenta detenidamente para permitir que la aplicación restaure correctamente su estado en caso de que se reinicie una actividad, especialmente si esa actividad depende de los datos de actividades anteriores. |
| **4** | **¿En Xmarin qué tipo de Layout organiza su contenido en una sola fila o columna?**  StackLayout: Organiza los elementos hijos en una sóla fila o columna. Ideal para la creación sencilla y de forma rápida de forma secuencial. |

# FINALIDAD DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN MÓVIL



El desarrollo de esta aplicación móvil, es con la finalidad de poner en práctica nuestros conocimientos de xamarin y aplicarlos en esta actividad los datos serán almacenados mediante una base de datos en SQLite definiendo su composición de el cliente tal como:

* Id del Cliente
* Nombre del Cliente
* Numero de teléfono del Cliente
* Edad del cliente
* Dirección del cliente

Dentro de dicha aplicación contaremos con métodos que nos permitirán aplicar funciones como:

* **Mostrar clientes**; permite listar a todos los clientes ingresados.
* **Insertar nuevo cliente**; permite agregar un nuevo cliente.
* **Modificar cliente;** permite, modificar campos del cliente.
* **Borrar cliente**; permite eliminar un cliente que hayamos ingresado.

Esta aplicación es un CRUD de la base de datos creada con SQLite que tiene como principales funciones la ya mencionadas.

# HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

* **Visual Studio:** es un entorno de desarrollo integrado (*IDE*, por sus siglas en inglés) para Windows y macOS. Es compatible con múltiples lenguajes de programación, tales como C++, C#, Visual Basic .NET, F#, Java, Python, Ruby y PHP, al igual que entornos de desarrollo web, como ASP.NET MVC, Django, permitiendo a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno compatible con la plataforma .NET
* **SQLite:** es un sistema de gestión de bases de datos relacional compatible con ACID, contenida en una relativamente pequeña (~275 kiB)2 biblioteca escrita en C; A diferencia de los sistema de gestión de bases de datos cliente-servidor, el motor de SQLite no es un proceso independiente con el que el programa principal se comunica. En lugar de eso, la biblioteca SQLite se enlaza con el programa pasando a ser parte integral del mismo.
* **Emulador (Pixel 2 Pie 9.0 – Android 9.0 - Api 28):** es un *software* que permite ejecutar programas o videojuegos en una plataforma (sea una arquitectura de *hardware* o un sistema operativo) diferente de aquella para la cual fueron escritos originalmente.
* **Paquetes Sugeridos:** (En este proyecto estaremos usando SQlite), para instalar el paquete, puede usar el Administrador de paquetes NuGet o la consola del Administrador de paquetes. Cuando se instala un paquete, NuGet graba la dependencia en el archivo de proyecto o en un archivo packages.config (según el formato del proyecto).