



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE TECÁMAC**

**MATERIA:**

**PROGRAMACION CLIENTE/SERVIDOR**

**PROFESOR:**

**TORRES SERVIN EMMANUEL**

**TEMA:**

**UNIDAD 2**

**ALUMNO:**

**AGUILAR PALMA SAUL NICOLAS**

**DURAN RAMOS FERNANDO ANTONIO**

**FLORES MORALES ARIATNA JANETTE**

**GRUPO:**

**1523IS**

## INDICE

DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	3
JUSTIFICACION DE SELECCIÓN DE SISTEMA OPERATIVO MOVIL.....	4
JUSTIFICACION DE LENGUAJE DE PROGRAMACION MOVIL.....	5
CONCLUSION.....	6

## **DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

El problema se acentúa en la administración de una empresa donde la víctima o en este caso el CEO cuya tarea es la gestión de la empresa, el cual para resolver su problemática de control de empleados requiere de la contratación de programadores por lo tanto el CEO no concierte de conocimiento alguno sobre el mundo del desarrollo de software.

Por lo que los programadores solicitados trabajarían en una aplicación para la administración general de la empresa para solventar los problemas generados durante los 3 años.

## **JUSTIFICACION DE SELECCIÓN DE SISTEMA OPERATIVO MOVIL**

En el apartado del sistema operativo se trabajaría con los SO Android y iOS en lo cual el cliente se sentiría cómodo por la portabilidad y usabilidad de la aplicación además de la eficiencia de la aplicación para administrar y tener mayor rendimiento en la empresa por lo cual se trabajara con el modelo MVC ya que este proporcionara mayor funcionalidad.

Recopilando lo anterior de igual manera se tomaría el paradigma de programación Orientado a Objetos ya que sería más rentable y escalable la aplicación.

Por lo que concierne de igual se estaría trabajando en las problemáticas iniciales que serían:

1. Organización general de áreas.
2. Administración específica de empleados.

## **JUSTIFICACION DE LENGUAJE DE PROGRAMACION MOVIL**

Los lenguajes de programación elegidos para la aplicación fueron Java de parte del Backend y de parte del Frontend fue desarrollado en el Framework de Flutter y el lenguaje para desarrollar dicho framework se hizo con Dart.

Se uso java principalmente ya que es un lenguaje multiplataforma por lo cual beneficia ya que prácticamente funciona en cualquier dispositivo, servidor o sistema operativo.

Otro motivo por lo que se escogió este lenguaje es que es funcional de base y es código abierto eso facilitaría en los programadores ya que hay una gran variedad de bibliotecas.

Por el lado del Frontend se ocupo Flutter ya que tiene Widgets es decir Material Design para Andorid y Cupertino para iOS lo cual sigue las pautas de ambas plataformas

Igualmente se utilizo el Framework de Flutter por Dart un lenguaje de programación creado por Google.

Dart ayudaría a la compilación Just-in-Time que mejoraría el flujo de trabajo por otra parte ofrece un rendimiento nativo.

## **CONCLUSION**

e concluyo la realización de una aplicación de software para una empresa escalable para su rendimiento y administración de empleados y cobertura de áreas se cumplió con el objetivo y las visiones vistas en la problemática principal por lo que se espera solventar la escases de recursos y desorientación del CEO dando una recopilación del mundo del software.

Así mismo se adaptó la aplicación realizada con una funcionalidad y adaptabilidad para la empresa con esto se puede definir que el problema inicial fue solventado con éxito y sin demora alguna ya que se cumplió con los requerimientos adecuados para su construcción de la APP.