

Tecnológico Nacional de México

Instituto Tecnológico de Tlaxiaco

Alumna:

Jazlynn Barrios Velasco

Carrera:

Sistemas Computacionales

Materia:

Tópicos avanzados de programación

Actividad:

Reporte

Introducción

En el mundo del desarrollo de software, los componentes y librerías juegan un papel fundamental al facilitar la creación de aplicaciones eficientes, modulares y reutilizables. En la infografía buscamos resaltar las partes esenciales de los componentes y librerías que se proporcionan en los lenguajes de programación.

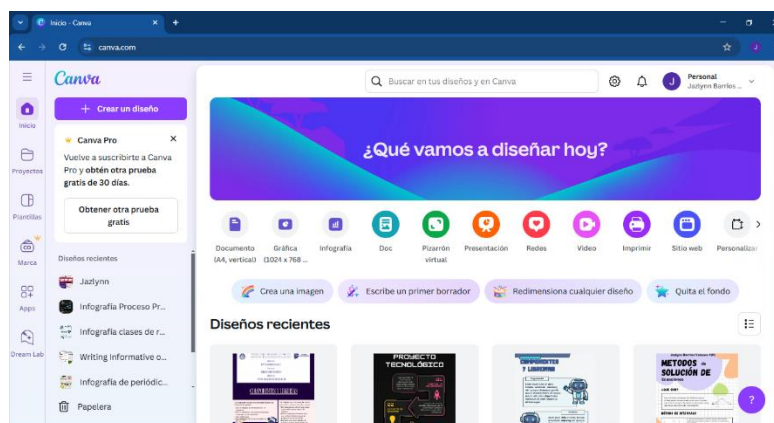
Objetivos

Como objetivos en este reporte tenemos es hacer comprensible el concepto de componentes y librerías en la programación, e identificar sus beneficios, usos en los lenguajes.

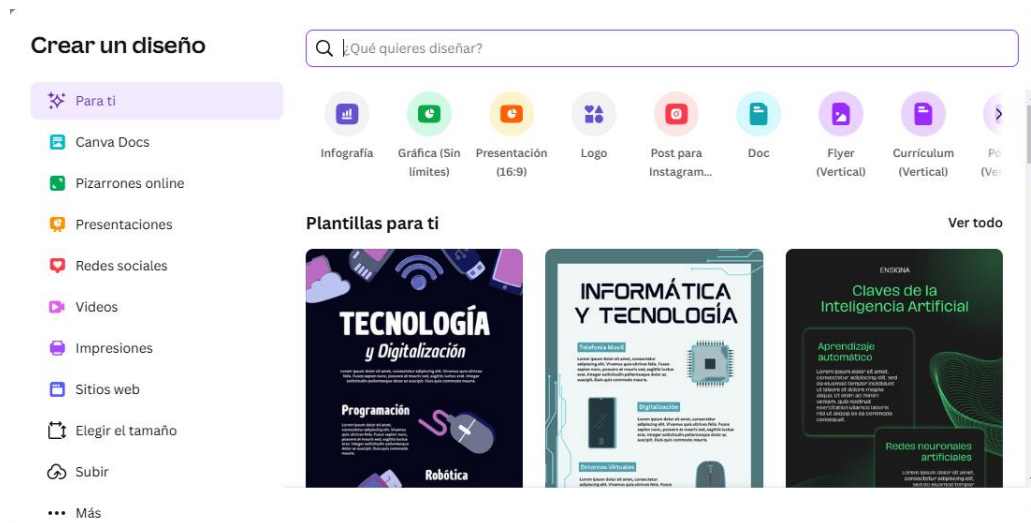
Desarrollo

- **Investigación:** El primer paso que hice fue hacer una investigación sobre los componentes y librerías, para tener una idea de lo que era y así poder recopilar lo que me pareció más importante.
- **Estructura:** Hice un resumen y lo dividí en partes en donde se pudiera identificar una de otra y así poder acomodarlo de una manera comprensible.
- **Diseño:** Quise hacer algo original y para mi gusto, elegí hacer mi propia plantilla en Canva para tener una forma simple de entender.
- **Revisión y validación:** Observe los detalles en como estaba la información distribuida, y los textos fueran cortos y entendibles.

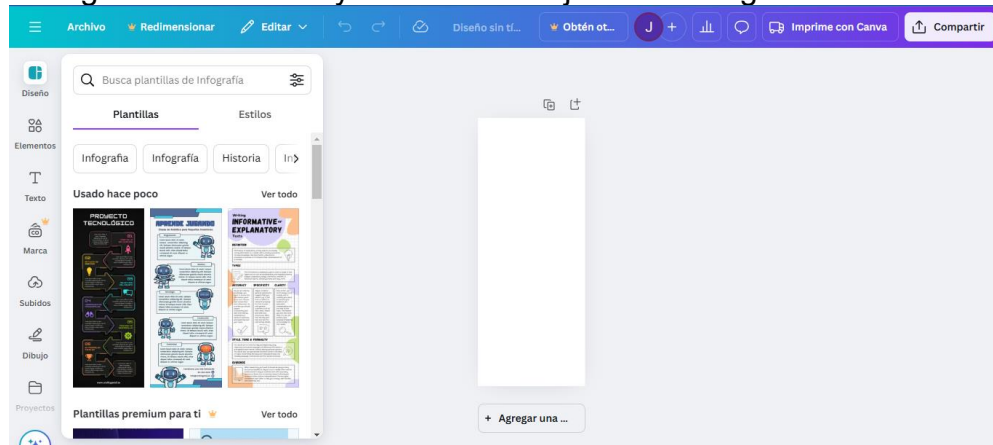
1. Empezamos escogiendo una pagina en internet en donde se me facilitara hacer una infografía a mi gusto (Canva).



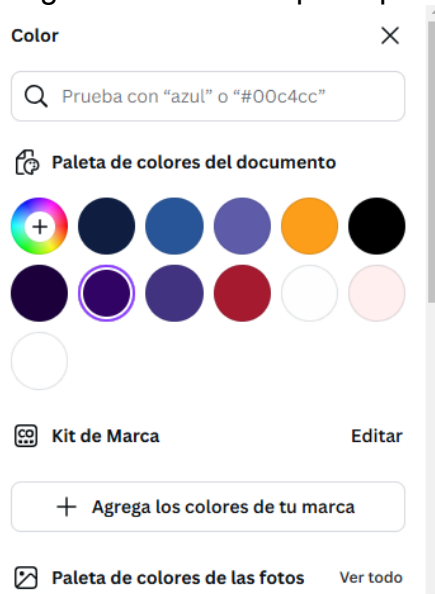
- En seguida le damos en crear un diseño y elegimos para que será utilizado, en este caso una infografía.



- Escogemos el tamaño y forma de la hoja a nuestro gusto.



- Elegimos los colores para que se vea bien y llamativo.



5. En la parte superior hice la portada.



6. Y en lo que queda de la hoja comencé a poner los cuadros y textos de tal forma que estén del mismo tamaño para que la información sea bien distribuida.

Los componentes son los elementos básicos de una interfaz gráfica.

- Son los bloques de construcción de un programa.
- Son los elementos que permiten al usuario interactuar con la aplicación.
- Son reutilizables.
- Son agrupados dentro de contenedores.

Los librerías son conjuntos de código que facilitan el desarrollo de software.

- Son conjuntos de archivos de código que se utilizan para desarrollar software.
- Son un componente esencial para que los desarrolladores puedan programar de forma sencilla.
- Permiten una mayor agilidad al reducir el tiempo de desarrollo, así como los costos.

Se comparamos desde el punto de vista de programadores una computadora por varias razones y el conjunto de todas ellas nos lleva a la conclusión de abstracción.

El estándar de T i n y O s determina

Configuración implementada en la red en un sistema que controla el acceso del componente más localmente

Modulo de red de la red que controla la cantidad de acceso del componente conectado con un M

Estos tres razones han de estar obligatoriamente presentes en cualquier computadora que se quepa para ser un sistema.

Uno de librerías proporcionadas por el lenguaje

Java es un lenguaje de programación desarrollado para una variedad de plataformas y procesadores. Consideremos los dos tipos de aplicaciones gráficas más comunes. Modelos de Ventana y Applet, se pueden escribir usando cualquiera de los dos grupos de componentes gráficos, como JAVA AWT. En la librería visual más antigua de Java, usando esta librería, se pueden escribir los tres tipos de programas más comunes como son FRAME, WINDOW y APPLET. JAVA SWING es la librería de componentes visuales más nueva que proporciona Java, usando esta librería se puede escribir los tres tipos de programas o aplicaciones que son FRAME, WINDOW Y JAPPLET.

Librerías/paquetes más utilizados en Java.

- JavaLang: Contiene clases esenciales para el lenguaje Java y en el libro paquete se le llama a la librería.
- JavaIO: Expone flujos de entrada y salida Java.
- JavaNet: Expone facilidades de red (URL, sockets, TCP, sockets UDP, direcciones IP, direcciones binarias a texto).
- JavaUtil: Contiene diversas clases de utilidad (conjunto de bits, números aleatorios, generadores, Ventanas y Modales, fecha, hora, operaciones de texto, generación de números aleatorios, propiedades del sistema).

Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario.

El formato de ficheros de "Archivos Java" permite empaquetar varios ficheros en un solo archivo. Normalmente un fichero JAR contendrá los ficheros de clases y los recursos asociados con los programas y aplicaciones. Estos recursos asociados podrán incluir, por ejemplo, ficheros de imágenes y sonido que sean utilizados por un programa.

Creación y uso de paquetes/librerías definidos por el usuario.

Los paquetes son el mecanismo por el que Java permite agrupar clases, interfaces, enumeraciones y constantes. De esta forma, se agrupan conjuntos de estructuras de datos y de clases con algún tipo de relación en común.

7. Para a completar la infografía agregamos imágenes, para que nos de una idea de lo que estamos hablando.

Los componentes son los elementos básicos de una interfaz gráfica.

- Son los bloques de construcción de un programa.
- Son los elementos que permiten al usuario interactuar con la aplicación.
- Son reutilizables.
- Son agrupados dentro de contenedores.

Las librerías son conjuntos de código que facilitan el desarrollo de software.

- Son conjuntos de rutinas de código que se utilizan para desarrollar software.
- Son un componente esencial para que los desarrolladores puedan programar de forma sencilla.
- Permiten una mayor agilidad al reducir el tiempo de desarrollo, así como los costos.

Un componente desde el punto de vista de programación está compuesto por varias secciones y el conjunto de todas ellas dan lugar a la creación de dicho componente.

El estándar de Tí y O de desarrollo

Configuración de implementación que se hace en un archivo que contiene el nombre del componente más la extensión.

Modulo dentro de la extensión. Archivo que contiene el código del componente más la extensión.

Estos tres secciones han de estar obligatoriamente presentes en cualquier archivo para lo que se pueda crear un archivo.

Una de librerías proporcionadas por el lenguaje

Java es un lenguaje de programación desarrollado para una variedad de plataformas y dispositivos. Consideramos los dos tipos de aplicaciones gráficas más comunes: Modelos de Pantalla y Applets, se pueden considerar como conjuntos de las dos partes de componentes gráficos, son JAVA AWT. En la librería visual más antigua de Java cuando esta librería se podía considerar los tres tipos de programas se usaban como FRAME, WINDOW y APPLET. JAVA EXTENDIO la librería de componentes visuales más común que proporciona Java, cuando esta librería se podía considerar los tres tipos de programas se usaban como FRAME, WINDOW y APPLET.

Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario.

El formato de ficheros de "Archivos Java" permite agrupar varios ficheros en un solo archivo. Típicamente un fichero JAR contendrá los ficheros de clases y los recursos asociados con los programas y aplicaciones. Entre recursos asociados podemos incluir, por ejemplo, ficheros de imágenes y sonido que sean utilizados por un programa.

Creación y uso de paquetes/librerías definidos por el usuario.

Los paquetes son el mecanismo por el que Java permite agrupar clases, interfaces, enumeraciones y constantes. De esta forma, se agrupan conjuntos de estructuras de datos y de clases que siguen una misma lógica de relación en mundo.

8. Y así nos quedó.

TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

Alumno:
JAVIER MARTÍNEZ

Curso:
DESARROLLO DE SOFTWARE

Materia:
TEMA 1: COMPONENTES Y LIBRERÍAS

COMPONENTES Y LIBRERÍAS

Los componentes son los elementos básicos de una interfaz gráfica.

- Son bloques de construcción de un programa.
- Son los elementos que permiten al usuario interactuar con la aplicación.
- Son reutilizables.
- Son agrupados dentro de contenedores.

Las librerías son conjuntos de código que facilitan el desarrollo de software.

- Son conjuntos de rutinas de código que se utilizan para desarrollar software.
- Son un componente esencial para que los desarrolladores puedan programar de forma sencilla.
- Permiten una mayor agilidad al reducir el tiempo de desarrollo, así como los costos.

Un componente desde el punto de vista de programación está compuesto por varias secciones y el conjunto de todas ellas dan lugar a la creación de dicho componente.

El estándar de Tí y O de desarrollo

Configuración de implementación que se hace en un archivo que contiene el nombre del componente más la extensión.

Modulo dentro de la extensión. Archivo que contiene el código del componente más la extensión.

Estos tres secciones han de estar obligatoriamente presentes en cualquier archivo para lo que se pueda crear un archivo.

Una de librerías proporcionadas por el lenguaje

Java es un lenguaje de programación desarrollado para una variedad de plataformas y dispositivos. Consideramos los dos tipos de aplicaciones gráficas más comunes: Modelos de Pantalla y Applets, se pueden considerar como conjuntos de las dos partes de componentes gráficos, son JAVA AWT. En la librería visual más antigua de Java cuando esta librería se podía considerar los tres tipos de programas se usaban como FRAME, WINDOW y APPLET. JAVA EXTENDIO la librería de componentes visuales más común que proporciona Java, cuando esta librería se podía considerar los tres tipos de programas se usaban como FRAME, WINDOW y APPLET.

Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario.

El formato de ficheros de "Archivos Java" permite agrupar varios ficheros en un solo archivo. Típicamente un fichero JAR contendrá los ficheros de clases y los recursos asociados con los programas y aplicaciones. Entre recursos asociados podemos incluir, por ejemplo, ficheros de imágenes y sonido que sean utilizados por un programa.

Creación y uso de paquetes/librerías definidos por el usuario.

Los paquetes son el mecanismo por el que Java permite agrupar clases, interfaces, enumeraciones y constantes. De esta forma, se agrupan conjuntos de estructuras de datos y de clases que siguen una misma lógica de relación en mundo.

Conclusión

Esta infografía me ayudó a comprender como son los componentes y las librerías en los lenguajes de programación como Java, como ayuda a los programadores a que los códigos sean mas cortos o para tener una organización mejor al crear interfaces con los componentes para hacer un software.

Bibliografías

Perfil, V. (2017, 20 julio). *Tópicos avanzados de programación II*.
<https://lojijni123.blogspot.com/2017/07/topicos-avanzados-de-programacion-II.html>