



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**  
**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO**

---

**INFOGRAFÍA DE LIBRERÍA Y PRACTICA**

---

**CARRERA:**  
**INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**4° SEMESTRE**

**ALUMNA:**  
**JOANNA SANTIAGO CORONEL 19620156**

**PROFESOR:**  
**ING. JOSÉ ALFREDO HERNÁNDEZ CRUZ**

**FECHA DE ENTREGA**  
**09 DE MARZO DEL 2021**

**HEROICA CIUDAD DE TLAXIACO OAXACA A 09 DE MARZO DE 2021**

# INFOGRAFÍA DE LIBRERÍA

1.

## DEFINICION DE LIBRERÍA

Es un archivo o conjunto de archivos que se utilizan para facilitar la programación.

Las librerías, también llamadas "frameworks", consisten en archivos de código a los que llamamos al principio de la página.

Por ejemplo, una librería javascript será un archivo en javascript que insertamos al principio de la página.

**LIBRERÍAS CASERAS** Las librerías caseras son, archivos que fabrica el propio programador para facilitar su propio trabajo, y que puede incluir en cualquier página cuando lo necesite.

**LIBRERÍAS EXTERNAS** Una librería externa es un archivo (o a veces varios) que está fabricado por expertos programadores. La utilización de nuevos objetos, métodos, y propiedades puede variar la forma de programar el resto del código, ya que éstos afectan a la mayoría de las acciones que pueden realizarse en la programación.

**Jquery** es una opción interesante si no se nos da bien programar en javascript, ya que consigue los mismos resultados con un código mucho más simple. Eso sí, debemos aprender el nuevo código que nos propone JQuery.

**Mootools** Esta es una librería javascript, que, aunque es un poco más complicada de utilizar que JQuery, es bastante más completa. Permite realizar acciones que muchas veces o nos sería muy complicado de hacer o no sabríamos como hacerlas. Y todo ello utilizando objetos y métodos ya definidos.

2.

## LIBRERÍAS CASERAS Y LIBRERÍAS EXTERNAS



3.

¿Qué es una librería y para qué sirve en programación?

Una librería no es más que una serie de código de programación, un conjunto de código que alguien ha hecho para que tú puedes reutilizar dentro de tus proyectos. El objetivo es sencillo, hacer más fácil y rápido el desarrollo de ciertas funciones dentro de tu app.

<https://www.eluniversaledomex.mx/cual-es-la-funcion-de-una-libreria-en-programacion>

<https://aprende-web.net/librerias/>

4.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS