



# SpringBoot

Estudio acerca del framework

ÁLVARO ALLÉN PERLINES



## Contenido

<b>Framework.....</b>	<b>2</b>
<b>Spring Boot .....</b>	<b>3</b>
<b>Eclipse .....</b>	<b>3</b>

## Framework

Un **framework** es un conjunto de herramientas, estructuras y reglas que proporcionan un marco de trabajo predefinido para el desarrollo de software. En lugar de comenzar desde cero, los programadores pueden aprovechar este “marco” para acelerar la creación de aplicaciones asegurando que el código siga principios de diseño robustos y estructurados.

Los frameworks pueden aplicarse a diferentes áreas del desarrollo, desde la creación de aplicaciones web y móviles, hasta el desarrollo de inteligencia artificial y sistemas empresariales. Al proporcionar un entorno estructurado, ayudan a los equipos a reducir errores y aumentar la productividad.

El propósito principal de un framework es **simplificar** y **agilizar** el proceso de desarrollo de software. En lugar de tener que escribir cada función desde cero, los desarrolladores pueden utilizar estructuras predefinidas que ya han sido probadas y optimizadas. Las ventajas principales son:

- **Ahorro de tiempo:** proporciona componentes reutilizables y configuraciones estándar, lo que permite a los desarrolladores enfocarse en la lógica del negocio en lugar de los aspectos técnicos de bajo nivel.
- **Estandarización del código:** al seguir patrones de diseño y estructuras bien definidas, los equipos pueden mantener un código más legible, mantenible y colaborativo.
- **Seguridad mejorada:** muchos frameworks incluyen medidas de seguridad integradas, como protección contra inyección de código, autenticación de usuarios y gestión de accesos.
- **Optimización del rendimiento:** al ofrecer soluciones preconstruidas para tareas repetitivas, los frameworks ayudan a mejorar el rendimiento y la eficiencia del código.

El framework actúa como una **base sólida** sobre la cual los desarrolladores pueden construir aplicaciones robustas y escalables con menos esfuerzo y errores.

### Elementos claves de un framework:

- **Estructura predefinida:** proporciona una estructura básica para el desarrollo del software. Esto incluye la organización del código, la gestión de archivos y directorios, y la implementación de patrones de diseño como **MVC o MVVM**.
- **Herramientas integradas:** vienen con un conjunto de herramientas y utilidades que facilitan tareas comunes como la gestión de bases de datos, la autenticación de usuarios y validación de datos. Por ejemplo, se puede añadir un **ORM** para simplificar las interacciones con la base de datos.
- **Convenciones y mejoras prácticas:** establece convenciones que guían a los desarrolladores en la escritura de código limpio y mantenible. Estas convenciones ayudan a estandarizar el desarrollo, facilitando la colaboración entre múltiples desarrolladores y la integración de nuevas funcionalidades.

- **Modularidad y extensibilidad:** suelen ser modulares, lo que permite a los desarrolladores utilizar solo las partes que necesitan y extender la funcionalidad del framework mediante plugins o módulos adicionales. Esto proporciona una gran flexibilidad y adaptabilidad a diferentes tipos de proyectos.
- **Comunidad y soporte:** los frameworks populares tienen una gran comunidad de desarrolladores y una extensa documentación. Esto significa que los desarrolladores pueden acceder a recursos, tutoriales y foros de soporte cuando enfrentan problemas o buscan mejorar sus habilidades.

Uno de los conceptos que más confusión genera en los desarrolladores es la diferencia entre un framework y una librería. Las diferencias entre estos dos conceptos son:

- **Control del flujo:** el flujo de ejecución del programa está determinado por la estructura del framework mismo. Es decir, el framework llama a nuestro código en determinados puntos del flujo. En una librería, en cambio, somos nosotros quienes llamamos a la librería cuando lo necesitamos.
- **Nivel de abstracción:** un framework ofrece una arquitectura completa, proporcionando reglas y estructuras para desarrollar una aplicación. Por otro lado, una librería suele ser un conjunto de funciones específicas que se pueden usar dentro de un programa sin imponer una estructura global.
- **Flexibilidad:** las librerías permiten una mayor libertad, ya que el desarrollador decide cómo y cuándo utilizarlas. Un framework, en cambio, impone su estructura y exige que el código se adapta a sus reglas y convenciones.

En resumen, podemos decir que un framework define cómo se desarrolla una aplicación, mientras que una librería ofrece herramientas para facilitar ciertas tareas sin dictar una arquitectura específica.

[Spring Boot](#)

[Eclipse](#)