**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**

**UNIDAD ACADEMICA DE INGENIERÍA CIVIL**

**CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERA DE SISTEMAS**

**TEMA:**

**“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”**

**AUTORA:**

**LOAIZA GONZAGA ANDREA ANABELL**

**TUTOR:**

**ING. FAUSTO REDROVÁN CASTILLO, MG. SC.**

**CO-TUTOR**

**ING. CARTUCHE VARGAS JOFFRE**

**MACHALA - EL ORO - ECUADOR**

**2014**

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Ing. FAUSTO REDROVÁN CASTILLO, Mg. Sc, Profesor de la Unidad Académica de Ingeniería Civil de la Universidad Técnica de Machala, en calidad de Tutor de la Tesis de Grado titulada: “DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”, elaborado por la estudiante ANDREA ANABELL LOAIZA GONZAGA, egresada de la carrera de Ingeniería de Sistemas de la Escuela de Informática, certifico que la mencionada Tesis estuvo bajo mi dirección y supervisión ajustándose a los procedimientos académicos y metodológicos establecidos por la Facultad, razón por la que autorizo su presentación para el trámite legal correspondiente.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ing. Fausto Redrován Castillo, Mg. Sc.

**CERTIFICACIÓN DEL CO-TUTOR**

Ing. JOFFRE CARTUCHE VARGAS, Profesor de la Unidad Académica de Ingeniería Civil de la Universidad Técnica de Machala, en calidad de Co-Tutor de la Tesis de Grado titulada: “DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”, elaborado por la estudiante ANDREA ANABELL LOAIZA GONZAGA, egresada de la carrera de Ingeniería de Sistemas de la Escuela de Informática, certifico que la mencionada Tesis estuvo bajo mi dirección y supervisión ajustándose a los procedimientos académicos y metodológicos establecidos por la Facultad, razón por la que autorizo su presentación para el trámite legal correspondiente.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ing. Joffre Cartuche Vargas

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

El desarrollo y levantamiento de información, expuesta en este trabajo de investigación denominado: **“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”,** es de exclusiva autoría y responsabilidad de Andrea Anabell Loaiza Gonzaga con C.I.N° 070569847-0.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Andrea Anabell Loaiza Gonzaga

**AGRADECIMIENTO**

A Dios por iluminar mi camino, dame fuerzas para vencer los obstáculos y culminar mi carrera.

A mis padres dignos de ejemplo, trabajo y constancia quienes me han brindado su amor incondicional, han estado en todos los momentos de mi vida apoyándome y alentándome a seguir adelante.

A una persona especial cuyo respaldo y ánimos han sido decisivos en momentos de angustia y desesperación.

A mi tutor de tesis Ingeniero Fausto Redrován, quien durante todo este tiempo me colaboró en el desarrollo de este trabajo.

A mis profesores que han sido participes en mi formación académica dentro de esta prestigiosa Institución.

Agradecer a todas aquellas personas que en mayor o menor medida han ayudado a que este trabajo se desarrolle.

***Andrea Loaiza***

**DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo en primer lugar a Dios, por ser quien guía mi vida y por darme la fortaleza para poder alcanzar esta meta.

A mis padres Daniel Loaiza y Herminia Gonzaga, quienes han sido el pilar fundamental de mi vida, por su apoyo, consejos, comprensión y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar y por enseñarme a encarar ñas adversidades sin desfallecer en el intento.

***Andrea Loaiza***

**“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”**

Andrea Anabell Loaiza Gonzaga

**Resumen**

La Compañía de construcciones e instalaciones eléctricas Coniel Cia.Ltda ha brindado un buen servicio a la comunidad en el área de ingeniería eléctrica, desempeñándose en estos últimos años bajo la adjudicación de contratos de control de perdida de energía por la CNEL EP.

En la empresa el personal operativo ejecuta procesos manuales para el tratamiento y acceso a la información, por lo que se genera cierto retraso en las actividades que realizan diariamente.

Esto me ha motivado a poner en funcionamiento una propuesta innovadora desarrollada para la gestión de las actividades realizadas por el personal operativo con el fin de desarrollar e implementar una aplicación móvil que permita acceder a la información desde el sitio de trabajo y optimizar el tratamiento de los datos.

Esta aplicación interactiva, rápida y funcional ha sido desarrollada siguiendo los fundamentos de gestión de proyectos de la metodología ágil Mobile-D, junto con tecnologías como el Sistema Operativo Android, el lenguaje de programación Java y con acceso a un servidor con base de datos PostgreSQL.

Por lo que la aplicación se convirtió en gran apoyo para la compañía ya que aceleró la ejecución de sus procesos.

***Palabras Clave:*** Aplicación móvil, acceso a la información, procesos manuales, retraso.

**Abstract**

INTRODUCCIÓN

La utilización inadecuada de las nuevas tecnologías de información, genera retraso en los procesos productivos dentro de las empresas u organizaciones, ya que el tratamiento de la información se la realiza mediante tareas manuales.

En la actualidad el avance tecnológico en el ámbito empresarial ha permitido que las organizaciones tengan una mayor rentabilidad, agilidad en la ejecución de sus procesos, rápido y fácil acceso a la información y la transparencia en los servicios o productos que ofertan.

La información es el activo más importante dentro de una organización por lo que debe ser confiable, integra y de fácil acceso.

Grandes empresas como Coca-Cola que cuentan con personal operativo refiriéndose a los trabajadores encargados de tomar pedidos desde los puntos de venta al cliente (tiendas, bares, etc.), cuentan con herramientas que facilitan la transferencia de información en tiempo real, ayudando de esta manera a agilizar los procesos y brindando fácil acceso a la información desde cualquier punto.

Las empresas que se dedican a brindar servicios específicamente de control de pérdida de energía a nivel nacional, no utilizan herramientas tecnológicas para realizar actividades operativas de campo y además el personal encargado no cuenta con la capacitación requerida para usar nuevas tecnologías, por lo que en la compañía de Construcciones e Instalaciones Eléctricas CONIEL CIA.LTDA aún utilizan métodos tradicionales como: el uso de formatos impresos para el control de las actividades operativas, la utilización de cámaras para la captura de fotografías concernientes al trabajo realizado, y la comunicación a través de radios o teléfonos celulares que en muchas veces no cuentan con la claridad necesaria para el intercambio de información eficiente.

Para mejorar el desarrollo de las actividades que realizan las compañías dedicadas a los trabajos de control de perdida de energía, es necesario implementar nuevas técnicas o mecanismos para optimizar el uso de tecnologías como Aplicaciones móviles que permitan cubrir las falencias que se han venido dado en la ejecución de los trabajos.

Para el desarrollo e implementación de la aplicación móvil se utilizó la plataforma Android aplicando la metodología ágil Mobile-D y con una base de datos POSTGRESQL para el almacenamiento de la información.

JUSTIFICACIÓN

Los procesos automatizados son factores de vital importancia en cualquier empresa. El desarrollo de las tecnologías de información ha permitido la evolución de los dispositivos móviles capaces de manejar sistemas tecnológicos en distintas áreas.

Las actividades diarias desarrolladas en el campo por el personal operativo de CONIEL CIA.LTDA, requieren que la información sea procesada y almacenada de manera eficiente, hecho que agilizará los procesos de otras actividades.

Con el desarrollo de una aplicación que se ejecute desde un dispositivo móvil se resolverán las necesidades y requerimientos de la empresa, además se logrará un control integral de las actividades y se optimizará el procesamiento de los datos.

La portabilidad de los dispositivos móviles facilitan su traslado al lugar del trabajo, además esto incrementará la confiabilidad de la información, mediante la disminución de pérdida o alteración de los datos por el ejecución manual de este proceso.

Considerando lo señalado se propone denominar este proyecto como **“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN Y SOPORTE DE LAS ACTIVIDADES DE CAMPO REALIZADAS POR EL PERSONAL OPERATIVO DE CONSTRUCCIONES E INSTALACIONES ELÉCTRICAS (CONIEL CIA.LTDA.)”**

Con esta aplicación se busca obtener una herramienta con opciones de tareas comunes realizadas por el personal operativo que necesitan soporte para un eficiente tratamiento de la información en lo posterior, haciendo uso de las nuevas tecnologías y del auge de las aplicaciones móviles para brindar un mejor desarrollo en las actividades de la compañía CONIEL CIA.LTDA.

# MARCO REFERENCIAL

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La compañía de Construcciones e Instalaciones Eléctricas CONIEL CIA.LTDA es una empresa dedicada a trabajos de Ingeniería Eléctrica, siendo su punto fuerte los contratos de pérdidas y control de energía adjudicados a través del Sercop (www.compraspublicas.gob.ec) por la CNEL EP Unidad de Negocios El Oro.

En CONIEL CIA.LTDA, las actividades operativas en el campo son realizadas por cuadrillas de trabajo conformadas por tres personas encargadas de trasladarse a lugares estratégicos o determinados anticipadamente por CONIEL para la realización de trabajos de electrificación correspondientes a control de pérdidas de energía y abastecimiento del servicio a zonas o abonados determinados, cada cuadrilla consta de un anotador, que es el encargado de capturar fotos a razón de justificar cada acción a tomar y llenar plantillas de datos (también llamadas fichas) con información relevante de las operaciones que se realicen, las mismas que pueden ser: servicios nuevos, cambios de medidor o mantenimientos del servicio dependiendo de las necesidades del cliente y lo notificado a realizar.

Dicha información al final de día es trasladada a la oficina central de la compañía para su posterior procesamiento, ingreso al Sistema SICO (Sistema Comercial de la CNEL EP) y tabulación.

### PROBLEMA CENTRAL

La gestión de información actual desde el sitio de trabajo, genera retraso en los procesos productivos y disminuye el porcentaje de confiabilidad e integridad de la información registrada e ingresada en la empresa.

### PROBLEMAS PARTICULARES

* En la empresa CONIEL CIA.LTDA las TIC’s son desconocidas y no utilizadas por el personal.
* En ocasiones el personal operativo no cuenta con información necesaria para el registro de la actividad en la ficha (formato para el registro de la actividad realizada) desde el lugar de trabajo y requiere de ayuda del personal administrativo.
* La toma de Información en el sitio muchas veces es inconsistente e incompleta.
* Los procesos realizados por el personal operativo son netamente manuales.
* La empresa posee computadoras potentes que pueden ser utilizadas para la implementación de un servidor, pero únicamente son usadas para la tabulación, búsqueda y registro de la información.
* La empresa no cuenta con la información de ubicación de cada cuadrilla a lo largo del día.

## PREGUNTAS CIENTIFICAS

### PREGUNTA CENTRAL

¿La implementación de la aplicación móvil para la optimización de las actividades realizadas por el personal operativo permitirá gestionar la información desde el sitio de trabajo y brindará mejoras en los procesos productivos de la compañía CONIEL CIA.LTDA?

### PREGUNTAS COMPLEMENTARIAS

* ¿Con la capacitación al personal de la empresa Coniel Cia. Ltda. se logrará un mejor uso de las TIC’s?
* ¿Se logrará mejorar el acceso a la información desde el sitio de trabajo?
* ¿Se mejorará la integridad y confiabilidad de la información?
* ¿La aplicación móvil permitirá llevar una gestión automatizada de los procesos que realiza el personal operativo?
* ¿Se implementará un servidor haciendo uso de la potencia del hardware que posee la empresa?
* ¿A lo largo del día se contará con la información de ubicación donde se encuentra cada cuadrilla?

## OBJETIVOS

### OBJETIVO PRINCIPAL

* Implementar una aplicación móvil para la gestión y soporte de las actividades de campo realizadas por el personal operativo de CONIEL Cia.Ltda utilizando la metodología Mobile-D”.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

* Capacitar al personal con el fin de lograr la actualización de conocimientos en el campo de nuevas tecnologías mediante cursos impartidos por profesionales en el tema
* Dar soporte necesario de información al personal operativo en los distintos puntos de trabajo mediante un módulo de búsqueda de datos para de esta manera abolir el sistema actual basado en fichas y obtener una mejor confiabilidad de la información registrada.
* Diseñar una aplicación móvil para automatizar los procesos manuales realizados por el personal operativo mediante la herramienta de desarrollo Android Studio.
* Implementar un servidor interno de la empresa con el fin de centralizar la información mediante el uso objetivo de nuevas tecnologías.
* Brindar geolocalización de los grupos de trabajo para llevar un mejor control de los mismos mediante la implementación de un módulo de monitorización que se añadirá al servidor web interno.

## ALCANCE

Previo el desarrollo del proyecto de tesis se realizará una investigación en la compañía de Construcciones e Instalaciones Eléctricas Coniel Cia.Ltda., poniendo énfasis a los procesos que realiza el personal operativo durante sus actividades diarias e identificar y analizar los problemas que tienen con el manejo de la información, para de esta manera integrarlos en una aplicación que permitirá un eficiente tratamiento de los datos desde el sitio de trabajo y mejorar la confiabilidad e integridad de la información.

La aplicación será diseñada de tal manera que sea intuitiva y de fácil manejo, para que el personal operativo pueda acceder a las opciones de forma sencilla, pudiendo así obtener mejores resultados en la ejecución de las actividades en tiempo real.

Para la realización del proyecto de titulación se utilizará un lenguaje de programación Java, el IDE Android Studio, base de datos PostgreSQL y dispositivos móviles con Sistema Operativo Android, además para un mejor control y gestión del proyecto se usará la metodología ágil Mobile-D que contemplará las siguientes acciones:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MÓDULO** | **FUNCIÓN** | **SUBFUNCIÓN** | **DESCRIPCIÓN** |
| **Login de la Aplicación** | Ingreso de usuario y contraseña | Validación y Verificación de los datos | Valida y verifica los datos ingresados, la disponibilidad de la sesión, las sesiones activas en el servidor y finalmente da apertura a una sesión.  También comprueba si el usuario que se encuentra realizando la petición de ingreso a la aplicación tiene acceso al contrato que ha seleccionado.  La persona encargada de recolectar la información de la actividad realizada ingresa a la aplicación mediante un usuario y una contraseña y accede al menú principal. |
| Comprobación de la identidad del usuario ingresado |
| Ingreso a la aplicación |
| Comprobación de Sesiones del servidor |
| Comprobación de sesiones disponibles |
| Apertura de Sesión |
|  | Comprobación de acceso a contrato |
| **Ingreso de Actividades** | Ingreso de información de las actividades realizadas | Búsqueda, Validación y Verificación de datos de abonado y de información de medidores | El personal operativo puede ingresar información necesaria de la actividad realizada, así mismo puede buscar datos del abonado y de los medidores asignados a él en el sistema comercial SICO, además puede capturar las imágenes para constatar la ejecución de su trabajo. Puede buscar las actividades realizadas para verificar si ya han sido ingresadas. |
| Búsqueda de actividades realizadas |
| Ingreso de detalle de instalación del servicio |
| Captura de fotografías de la actividad realizada |
| **Búsqueda** | Búsqueda de información de abonados por criterio en el sistema comercial SICO. | Búsqueda de datos por cuenta (código único de abonado) | Este módulo realiza búsquedas por criterios al sistema comercial SICO, y provee información necesaria para el personal operativo. |
| Búsqueda de datos por medidor |
| Búsqueda de datos por nombre de abonado |
| Búsqueda de datos por geocódigo |
| **Fotos** | Capturar fotografías de las actividades realizadas | Ingreso de cuenta para almacenar las fotografías | Este módulo permite capturar las fotografías de la actividad realizada, así mismo seleccionar la fecha para crear una nueva cuenta en la que almacenará las imágenes o seleccionar una cuenta de la lista a la que desee añadir más fotos o eliminar alguna(s) de la galería.  También puede seleccionar una imagen de la galería de la cuenta seleccionada para visualizar en tamaño real. |
| Capturar imágenes |
| Selección de fecha y de cuenta para captura de imágenes |
| Añadir más imágenes a una cuenta seleccionada |
| Eliminar imágenes seleccionadas |
| Visualización de imágenes |
| **Geolocalización** | Detectar ubicación del sitio en el que se encuentran las cuadrillas | Detectar ubicación actual de las cuadrillas | Esta sección de la aplicación permite tener un mejor control de la ubicación actual de las cuadrillas, además de conocer su propia ubicación y obtener la ruta más corta hacia una cuadrilla especifica. |
| Detectar mi ubicación |
| Ruta más cercana a una cuadrilla especifica |

**Tabla 1.** Detalle de alcance del proyecto

**CÁPITULO II**

# MARCO TEÓRICO

## ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA EMPRESA

### RESEÑA HISTÓRICA DE CONIEL CIA.LTDA

La compañía de Construcciones e Instalaciones Eléctricas CONIEL CIA.LTDA, tiene sus inicios debido a la gran demanda de servicios eléctricos en nuestra Provincia. Fue constituida el 02 de julio del 2002, resultado de la asociación entre el Tnlg. Julio Loaiza y el Sr. Luis Pérez, para de esta manera dar paso al crecimiento de la empresa Privada cuyo único objetivo era ganar experiencia en el ámbito profesional y brindar servicios de calidad a la ciudadanía. Con el pasar de los años, la compañía es fuertemente constituida y cuenta con un amplio número de contratos firmados con la CNEL EP, los mismos que conforman su experiencia profesional. La empresa ha cumplido a cabalidad con las actividades de la prestación de los servicios adjudicado con la CNEL EP. La Compañía ha ido creciendo y ganando terreno en la Provincia y haciéndose acreedora a muy buenas referencias de trabajo por parte de la CNEL EP.

Actualmente es una compañía fuertemente establecida que brinda servicios a la comunidad trabajando en conjunto con la CNEL EP.

### UBICACIÓN



**CONIEL CIA.LTDA**

**Figura 1.** Croquis de ubicación de la Empresa Coniel Cía. Ltda.

***Fuente:*** https://www.google.com.ec/maps

**Dirección:** Machala, Santa Rosa e/ Arízaga y Gral. Manuel Serrano.  
**Teléfono:** 2938-581

### ORGANIGRAMA ESTRUCTURAL

**ORGANIGRAMA DE FUNCIONES**

**GERENTE**

(Planificación control en la ejecución de los trabajos)

**ABOGADO**

Persona encargada de los reglamentos, normas estatales que permiten la eficiencia y constitución de la misma.

**CONTADOR**

Ente regulador de las normas tributarias y responsable del control de la compañía.

**REPRESENTANTE TÉCNICO**

(Fiscalizador de los Trabajos a ejecutar)

**SECRETARIA**

(Recepción de información y transferencia de información, novedades, reportes de las mismas)

**DIGITADORES**

(Recepción de información, digitación a través del sistema SICO novedades, reportes de las mismas)

**SUPERVISORES**

(Enrutamiento de servicio, control del personal y de las acciones a cumplir de la gestión.)

**PERSONAL OPERATIVO**

**DE ESTA MANERA SE INTEGRAN LOS GRUPOS DE TRABAJOS**

**GRUPO 1**

**(4 personas)**

**(4 )**

**Bachilleres en Electricidad para ejecutar los trabajos de:**

* Cambio de Medidores - Acometidas
* Corte y Reconexión de Energía Eléctrica, etc.

Herramientas: Un radio para comunicación, una escalera, cinturones, guantes, cascos, conos, cable, pinzas, destornilladores, playo etc.

**Vehículo**

Cámara fotográfica, equipo de comunicaciones.

**Figura 2.** Estructura Organización de CONIEL Cia.Ltda.

***Fuente:*** Imagen proporcionada por CONIEL CIA.LTDA

### VISIÓN

### MISIÓN

## ANTECEDENTES CONCEPTUALES

### TELEFONÍA MOVIL

#### Concepto

“La telefonía fija o móvil, es aquella que hace referencia a las líneas y equipos que se encargan de la comunicación entre terminales telefónicos no portables, y generalmente enlazados entre ellos con la central por medio de conductores metálicos.” (Procoop, 2010)

#### Historia

Según Martínez (2001):

Martin Cooper fue el pionero en esta tecnología, a él se le considera como "el padre de la telefonía celular" al introducir el primer radioteléfono en 1973 en los Estados Unidos mientras trabajaba para Motorola; pero no fue hasta 1979 en que aparece el primer sistema comercial en Tokio Japón por la compañía NTT (Nippon Telegraph & Telephone Corp.)

En 1981 en los países Nórdicos se introduce un sistema celular similar a AMPS (Advanced Mobile Phone System). Por otro lado, en los Estados Unidos gracias a que la entidad reguladora de ese país adopta reglas para la creación de un servicio comercial de telefonía celular, en octubre de 1983 se pone en operación el primer sistema comercial en la ciudad de Chicago. A partir de entonces en varios países se diseminó la telefonía celular como una alternativa a la telefonía convencional alámbrica. La tecnología inalámbrica tuvo gran aceptación, por lo que a los pocos años de implantarse se empezó a saturar el servicio, por lo que hubo la imperiosa necesidad de desarrollar e implementar otras formas de acceso múltiple al canal y transformar los sistemas analógicos a digitales para darle cabida a más usuarios. Para separar una etapa de la otra, a la telefonía celular se ha categorizado por generaciones. A continuación se describen cada una de ellas. (pág. 2)

#### Dispositivos Móviles

“Los dispositivos móviles son aparatos de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, diseñados específicamente para una función, pero que pueden llevar a cabo otras funciones más generales.” (Álvarez, 2008)

1. **Características**

Para Guevara (2010) son:

* Capacidades especiales de procesamiento
* Conexión permanente o intermitente a una red
* Memoria limitada
* Diseños específicos para una función principal y versatilidad para el desarrollo de otras funciones
* Movilidad, los dispositivos móviles son pequeños para poder portarse y ser fácilmente empleados durante su transporte.

1. **Ventajas**

* Movilidad.
* Conectividad.
* Funcionalidad. (Rabajoli, 2007)

#### Aplicaciones móviles

Es una aplicación de software que se instala en dispositivos móviles o Tablet, y que ayudan a los usuarios con algún labor concreto, ya sea en el ámbito profesional o de entretenimiento. Son aplicaciones pensadas para facilitar la consecución de una tarea determinada o asistir en operaciones y gestiones del día a día.

### SISTEMAS OPERATIVOS PARA DISPOSITIVOS MOVILES

Para Rivera (2012) :

El Sistema Operativo (SO) móvil de un teléfono o Tablet significa la interacción real con lo que podemos hacer a partir de las capacidades del hardware que conforman un equipo. A manera de traductor, esta plataforma interpreta lo que el usuario quiere que la terminal realice y cada vez, lo ejecuta con mayor inteligencia.

Una de las cualidades más atractivas de un sistema operativo móvil es la rapidez con la que en general se desempeña. No precisa apagar el equipo completamente, sino dejarlo en un estado de suspensión para ahorrar energía, las aplicaciones se lanzan en pocos segundos, la instalación es transparente para el usuario y muchos periféricos son actualmente compatibles con los dispositivos más comunes.

Tal pareciera que la única diferencia con una PC tradicional es que todavía no soportan aplicaciones robustas como podrían ser las enfocadas en diseño o edición de video profesional.

“Un sistema operativo es un programa o conjunto de programas que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación.”

#### Sistemas Operativos para móvil

Montoya (2012) explica los siguientes sistemas operativos para móvil:

|  |  |
| --- | --- |
| Sistema Operativo | Descripción |
| Android | Es un sistema operativo para dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. Fue desarrollado inicialmente por Android Inc, una firma comprada por Google en 2005. |
| Symbian | Symbian es un sistema operativo que fue producto de la alianza de varias empresas de telefonía móvil. El objetivo de Symbian fue crear un sistema operativo para terminales móviles que pudiera competir con el de Palm o el Windows Phone de Microsoft y ahora Android de Google Inc. Y iOS de Apple Inc. |
| Ios | iOS es un sistema operativo móvil de Apple. La interfaz de usuario de iOS está basada en el concepto de manipulación directa, usando gestos multitáctiles. La interacción con el sistema operativo incluye gestos como deslices, toques, pellizcos, los cuales tienen definiciones diferentes dependiendo del contexto de la interfaz. |
| BlackBerry OS | El sistema permite multitarea y tiene soporte para diferentes métodos de entrada adoptados por RIM para su uso en computadoras de mano, particularmente la trackwheel, trackball, touchpad y pantallas táctiles. |
| Windows Phone | Anteriormente llamado Windows Mobile es un sistema operativo móvil compacto desarrollado por Microsoft, y diseñado para su uso en teléfonos inteligentes (Smartphone) y otros dispositivos móviles. Windows Phone hace parte de los sistemas operativos con interfaz natural de usuario. |

**Tabla 2.** Sistemas Operativos para móvil

***Fuente: https://***docs.google.com

### SISTEMA OPERATIVO ANDROID

#### Introducción

“Hace todavía poco tiempo, el sistema Android solo estaba presente en Smartphones. Más tarde, era posible encontrarlo también en televisores con conexión a Internet. Uno de los motivos de su éxito es, sin duda, la amplia oferta de aplicaciones disponibles para su descarga, que permiten a cualquiera personalizar su dispositivo Android.” (Sébastien, Android Guia de desarrollo de aplicacions para Smartphones y Tabletas, 2012)

#### Conceptos

Ribas (2013) afirma que:

Android es una plataforma de desarrollo libre, y de código abierto: El núcleo del sistema está basado en un Linux (versión 2.6 para versiones 3.0 del kernel para posteriores) al que se le han hecho ciertas modificaciones para que pueda ejecutarse en teléfonos y terminales móviles. Android es el nombre esencial para un sistema operativo enfocado al uso del mismo en dispositivos móviles, tomando en cuenta que al inicio se lo creo para ser usado solamente en teléfonos celulares. En la actualidad se puede encontrar a Android en todo tipo de dispositivos como tablets, Smartphone, netbooks, entre otros. (pág. 18)

Paredes Velasco, Santacruz Valencia y Domínguez Mateos (2012) consideran que:

Android es una plataforma formada por un conjunto de software en estructura de pila (software stack) que incluye un sistema operativo, software para conectar aplicaciones (middleware) y aplicaciones base. El SDK (Software Development Kit, Kit de Desarrollo de Software) de Android proporciona varias herramientas y API (Applications Programming Interface, Interfaz de Programación de Aplicaciones) que son necesarias para desarrollar aplicaciones Android. (pág. 15)

#### Historia

Según Lara Cancela y Sara Ostos (2012):

Google adquirió Android Inc. en el 2005, en ese entonces la compañía se dedicaba a la creación de software para teléfonos móviles. Una vez dentro de Google, el equipo desarrolló una plataforma basada en el núcleo Linux para dispositivos móviles, que fue promocionado a fabricantes de dispositivos y operadoras con la promesa de proveer un sistema flexible y actualizable, Google adaptó su buscador y sus aplicaciones para el uso en móviles. Es el principal producto de la Open Handset Alliance, una alianza comercial de un conglomerado de compañías entre fabricantes y desarrolladores de hardware, software y operadores de servicio, dedicadas al desarrollo de estándares abiertos para dispositivos móviles, algunos de sus miembros son Google, HTC, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm, Texas Instruments, Samsung, LG, T-Mobile, Nvidia y Wind River Systems. Google liberó la mayoría del código de Android bajo licencia Apache, una licencia libre y de código abierto.

#### Características

Para Ribas (2013) las características son las siguientes:

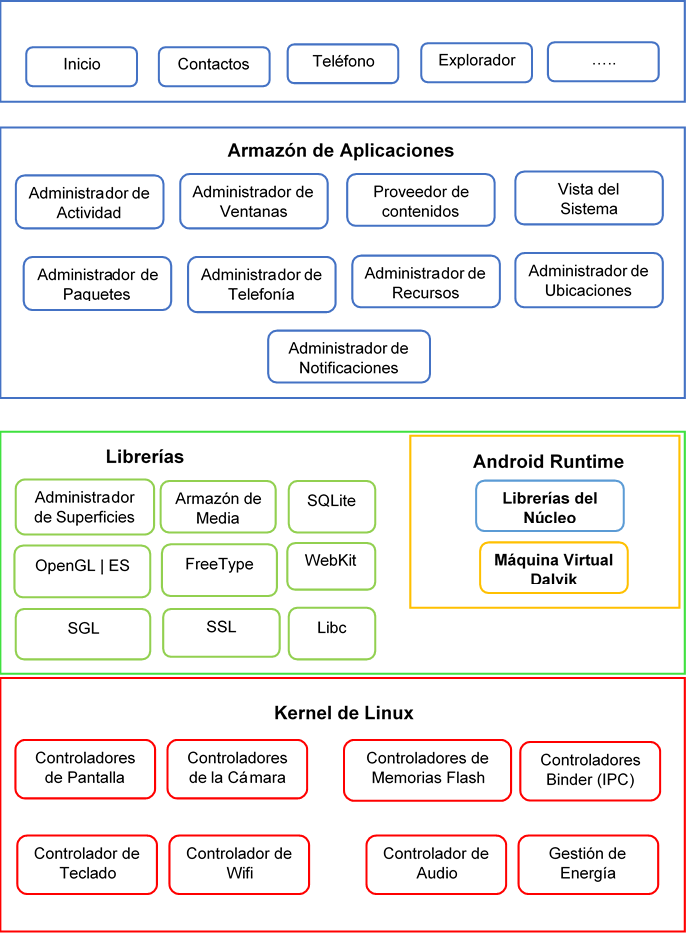
* Marco de aplicación que permite la reutilización y el reemplazo de los componentes.
* Dalvik optimizado para dispositivos móviles.
* Navegador integrado basado en la apertura del motor WebKit.
* Gráficos mejorados.
* SQLite para el almacenamiento de datos estructurados.
* Soporte para audio, vídeo, y formatos de imagen (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF).
* Telefonía GSM (dependiente del hardware).
* Bluetooth, EDGE, 3G, y Wi-Fi (dependiente del hardware).
* Cámara, GPS, brújula, y acelerómetro (dependiente del hardware). (pág. 19)

#### Arquitectura de Android

Ribas (2013) explica que:

La arquitectura del sistema operativo Android está formada por capas de software donde cada una puede utilizar los servicios de la capa inferior. Comenzando por la capa inferior se encuentra el conjunto de drivers basados en Linux, esta parte no es pública. Un nivel más arriba se encuentra un conjunto de librerías que no son accesibles directamente sino a través del nivel superior llamado Framework de aplicaciones y junto a la capa de aplicaciones son totalmente públicas, por lo tanto los usuarios pueden acceder libremente. Android es una plataforma para dispositivos móviles que contiene una pila de software donde se incluye un sistema operativo, middleware y aplicaciones básicas para el usuario. (pág. 42)

**Figura 3.** Arquitectura de Android



**Aplicaciones**

**Framework de Aplicaciones**

***Fuente:*** Libro Desarrollo de Aplicaciones para Android 2013

***Editado:*** Andrea Loaiza

Ribas (2013) explica cada una de las capas de la arquitectura de Android:

1. **Aplicaciones**

En la capa de aplicaciones es el lugar donde se incluyen todas las aplicaciones del dispositivo. Las aplicaciones básicas incluyen un cliente de email, programa de SMS, calendario, mapas, navegador, contactos, entre otros, las aplicaciones generalmente se encuentran escritas en lenguaje Java.

1. **Framework de Aplicaciones**

Esta capa se encuentra formada por las clases y servicios que utilizan las aplicaciones para realizar trabajo. La mayor parte de los componentes de esta capa son librerías Java que acceden a los recursos de las capas anteriores a través de la máquina virtual Dalvik.

Entre las API más importantes ubicadas aquí, se pueden encontrar las siguientes:

* **Activity Manager:** Conjunto de API que gestiona el ciclo de vida de las aplicaciones en Android.
* **Window Manager:** Gestiona las ventanas de las aplicaciones y utiliza la librería Surface Manager.
* **Telephone Manager:** Incluye todas las API vinculadas a las funcionalidades propias del teléfono (llamadas, mensajes, etc.).
* **Content Provider:** Permite a cualquier aplicación compartir sus datos con las demás aplicaciones de Android. Por ejemplo, gracias a esta API la información de contactos, agenda, mensajes, etc. será accesible para otras aplicaciones.
* **View System:** Proporciona un gran número de elementos para poder construir interfaces de usuario (GUI), como listas, mosaicos, botones, "check-boxes", tamaño de ventanas, control de las interfaces mediante teclado, etc. Incluye también algunas vistas estándar para las funcionalidades más frecuentes.
* **Location Manager:** Posibilita a las aplicaciones la obtención de información de localización y posicionamiento.
* **Notification Manager:** Mediante el cual las aplicaciones, usando un mismo formato, comunican al usuario eventos que ocurran durante su ejecución: una llamada entrante, un mensaje recibido, conexión Wi-Fi disponible, ubicación en un punto determinado, etc.
* **XMPP Service:** Colección de API para utilizar este protocolo de intercambio de mensajes basado en XML.

1. **Las librerías nativas**

Las librerías nativas son contenidas en la capa inmediata superior al kernel de Linux. Estas librerías compartidas están escritas en C o C++, fueron compiladas para la arquitectura de hardware utilizada por el dispositivo y preinstaladas en él por el proveedor del mismo.

Algunas de las más importantes son:

* **Surface Manager**: Es el  manejador de ventanas compuesto para Android (similar a Metro, Vista o Compiz).
* **Gráficos en 2D y 3D**: Elementos de dos y tres dimensiones que pueden ser combinados en una sola interfaz de Android.
* **Media codecs**: Utilizada para grabación y reproducción de diversos formatos de medios (como AAC, AVC, H.564, MP3, MP4, etc.)
* **Base de datos SQL**: Android incluye el motor de base de datos **[SQLite](http://www.sqlite.org/)** que puede ser utilizado para almacenar datos en el dispositivo.
* ***Motor de navegación***: Para mostrar el contenido HTML, Android utiliza la librería WebKit.

1. **Runtime**

Android incorpora un set de librerías que aportan la mayor parte de las funcionalidades disponibles en las librerías base del lenguaje de programación Java. Cada aplicación Android corre su propio proceso, con su propia instancia de la máquina virtual Dalvik. Dalkiv ha sido escrito de forma que un dispositivo puede correr múltiples máquinas virtuales de forma eficiente. Dalkiv ejecuta archivos en el formato Dalvik Executable (.dex), el cual está optimizado para memoria mínima. La Máquina Virtual está basada en registros, y corre clases compiladas por el compilador de Java que han sido transformadas al formato .dex por la herramienta incluida "dx".

1. **El kernel Linux**

Android está construido sobre el kernel de Linux. Linux provee la capa de abstracción de hardware para Android permitiendo que este sea transferido / portado a una gran variedad de plataformas en el futuro. Internamente, Android utiliza Linux para su manejo de memoria, control de procesos, trabajo con redes y otros servicios relativos al sistema operativo. El usuario de un teléfono Android jamás verá Linux en su dispositivo y los programas que desarrolles nunca podrán utilizar sus comandos directamente. Como desarrollador tú debes saber que ahí está. (págs. 42-43)

#### Ventajas y Desventajas

**Ventajas**

* Código libre
* Aplicaciones disponibles gratis
* Multitarea

**Desventajas**

* Duración de la batería (Santa Maria, 2014)

#### Versiones

Martínez (2013) detalla las versiones del sistema operativo Android:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre | Versión | Fecha de Lanzamiento | Descripción | Logo |
| Apple Pie | 1.0 | 23 Septiembre del 2008 | Fue lanzado el 23 de septiembre de 2008 y el primer smartphone en el que fue instalado es el HTC Dream, con teclado físico, su sistema operativo era muy básico. Este incluyo la primera versión de la Android Market, un Navegador Web, soporte para mensajes de texto SMS y MMS, discador para llamadas, y una aplicación para tomar fotos que no contaba con los ajustes de blancos y resolución. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Banana Bread | 1.1 | 9 Febrero del 2009 | Llegó solo para el dispositivo HTC Dream, entre sus novedades se encontraban el soporte para marquesina en diseños de sistemas, la posibilidad de guardar los archivos adjuntos en los mensajes, y las reseñas al buscar negocios en los mapas. | http://tuchillan.cl/wp-content/uploads/2013/08/original.jpg |
| Cupcake | 1.5 | 30 Abril del 2009 | Contaba con un rediseño completo en su interfaz, además contaba con transiciones animadas, mejoras en la velocidad de la cámara, teclado en la pantalla y soporte de bluetooth stereo. |  |
| Donut | 1.6 | 15 Septiembre de 2009 | Esta versión fue en realidad una pequeña actualización, pero vino empaquetaba con un cuadro de búsqueda mejorado, cámara y aplicación de galería, y una renovada Android Market. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Eclair | 2.0–2.1 | 25 Octubre de 2009 | Se rediseño la interfaz del navegador, soporte nativo de flash para la cámara, zoom digital en las fotos.  Integración social permitiendo sincronizar los contactos de Facebook, y más tarde, Twitter, que les permitió a sus usuarios tener todos sus contactos de todas las redes sociales en un solo lugar. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Froyo | 2.2 | Mayo de 2010 | Incorpora el motor de Java V8 y ofrece a los usuarios un aumento de velocidad gracias al compilador JIT que permite iniciar las solicitudes más rápido y mejorar el rendimiento general del sistema.  Incluye la posibilidad de hacer tretheing, es decir, compartir la conexión 3G a través del wifi del teléfono con otros dispositivos, con la posibilidad de convertir tu móvil en un hotspot. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Gingerbread | 2.3 | 6 Diciembre de 2010 | Incorporó una gran cantidad de novedades tanto a estético con una renovada interfaz de usuario con incrementos de velocidad y simpleza, y se preparó para la llegada de los smartphones de doble núcleo al cambiar al sistema de archivos EXT4 y de pantallas más grandes con el soporte para resoluciones WXGA y mayores | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| HoneyComb | 3.0–3.1 | 22 Febrero de 2011 | Renovada interfaz de usuario con una nueva barra de sistema en la parte inferior de la pantalla que permitía el acceso rápido a notificaciones, estados y botones de navegación suavizados y el Action Bar. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Icecream Sandwich | 4.0 | 19 Octubre 2011 | Significó un importante paso en la evolución de Android que no solo vio renovada casi por completo su interfaz de usuario con el nuevo diseño Holo, sino que volvió a integrar el sistema operativo en sus versiones para Tablets y Smartphones. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Jelly Bean | 4.1 | Junio 2012 | Mejoro la estabilidad, funcionalidad y rendimiento de la interfaz de usuario, para lo cual se implementó el núcleo de linux 3.0.31 y una serie de mejoras en lo que se llamó Project Butter que permitió aumentar hasta 60 FPS las transiciones en la interfaz de usuario, dando una experiencia realmente fluida. | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| KitKat | 4.4 | Diciembre 2013 | Es la versión vigente del sistema operativo para móviles, con una interfaz impecable Google presume esta fantástica versión de Android | D:\Datos\Pictures\Abecedario-versiones-Android.jpg |
| Lollipop | 5.0 | Noviembre 2014 | Este posee soporte para 64 bits y funciona en teléfonos, tabletas y tvs. | **lillipop** |

**Tabla 3.** Versiones del Sistema Operativo Android

***Fuente:*** androidzone.org

***Editado:*** Andrea Loaiza

### PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

#### Introducción

Según Llobet Azpitarte, Alonso Jordá, Miedes De Elías, Ruiz Fuertes y Torres Goterris (2008):

La orientación a objetos promete mejoras de amplio alcance en la forma de diseño, desarrollo y mantenimiento del software ofreciendo una solución a largo plazo a los problemas y preocupaciones que han existido desde el comienzo en el desarrollo de software:

La falta de portabilidad del código y su escasa reusabilidad.

* Código que es difícil de modificar.
* Ciclos de desarrollo largos.
* Técnicas de codificación no intuitivas.

Un lenguaje orientado a objetos ataca estos problemas. Tiene tres características básicas: debe estar basado en objetos, basado en clases y capaz de tener herencia de clases. Muchos lenguajes cumplen uno o dos de estos puntos; muchos menos cumplen los tres. La barrera más difícil de sortear es usualmente la herencia. El concepto de programación orientada a objetos (POO) no es nuevo, lenguajes clásicos como SmallTalk se basan en ella. Dado que la POO se basa en la idea natural de la existencia de un mundo lleno de objetos y que la resolución del problema se realiza en términos de objetos, un lenguaje se dice que está basado en objetos si soporta objetos como una característica fundamental del mismo. No debemos confundir que esté basado en objetos con que sea orientado a objetos: para que sea orientado a objetos al margen que esté basado en objetos, necesita tener clases y relaciones de herencia entre ellas. (pág. 12)

#### Propiedades de la programación orientada a objetos

#### Objetos

Llobet Azpitarte et al. (2008) definen que:

Un objeto es un conjunto complejo de datos y programas que poseen estructura y forman parte de una organización. En este caso las estructuras de datos y los algoritmos usados para manipularlas están encapsulados en una idea común llamada objeto.

Esta definición especifica dos propiedades características de los objetos:

* En primer lugar, un objeto no es un dato simple, sino que contiene en su interior cierto número de componentes bien estructurados.
* En segundo lugar, cada objeto no es un ente aislado, sino que forma parte de una organización jerárquica o de otro tipo. (pág. 13)

#### Las clases

“Una clase es la descripción de una familia de objetos que tienen la misma estructura (atributos) y el mismo comportamiento (métodos).” (Llobet Azpitarte, Alonso Jordá, Miedes De Elías, Ruiz Fuertes, & Torres Goterris, 2008, pág. 15)

Terrero y Paredes (2011) consideran que:

Las clases son las plantillas para hacer objetos. Una clase sirve para definir una serie de objetos con propiedades (atributos), comportamientos (operaciones o métodos), y semántica comunes. Hay que pensar en una clase como un molde. A través de las clases se obtienen los objetos en sí.Es decir antes de poder utilizar un objeto se debe definir la clase a la que pertenece, esa definición incluye:

* **Sus atributos:** Es decir, los datos miembros de esa clase. Los datos pueden ser públicos (accesibles desde otra clase) o privados (sólo accesibles por código de su propia clase. También se las llama campos.
* **Sus métodos:** La función miembro de la clase. Son las acciones (u operaciones) que puede realizar la clase. (pág. 37)

1. **Atributos**

“Un atributo es una característica de un objeto. Mediante los atributos se define información oculta dentro de un objeto, la cual es manipulada solamente por los métodos definidos sobre dicho objeto.” (Carballo, 2010)

1. **Métodos**

“Los métodos se utilizan de la misma forma que los atributos, excepto porque los métodos poseen siempre paréntesis, dentro de los cuales pueden ir valores necesarios para la ejecución del método (parámetros).” (Terrero & Paredes, 2011, pág. 39)

#### Herencia

Llobet Azpitarte et al. (2008) explican que:

Herencia es la propiedad por la que los ejemplares de una clase hija (subclase) pueden tener acceso tanto a los datos como al comportamiento (métodos) asociados con una clase paterna (superclase). La herencia significa que el comportamiento y los datos asociados con las clases hijas son siempre una extensión de las propiedades asociadas con las clases paternas. Una subclase debe reunir todas las propiedades de la clase paterna y otras más. (pág. 19)



***Fuente:*** Libro Introducción a la POO (Programación Orientada a Objetos)

**Figura 4.** Esquema de Herencia

1. **Encapsulamiento**

“Una clase se compone tanto de variables (propiedades) como de funciones y procedimientos (métodos). Hay una zona oculta al definir la clase (zona privada) que sólo es utilizada por esa clase y por alguna clase relacionada. Hay una zona pública (llamada también interfaz de la clase) que puede ser utilizada por cualquier parte del código.” (Terrero & Paredes, 2011, pág. 35)

1. **Polimorfismo**

“Cada método de una clase puede tener varias definiciones distintas. En el caso del parchís: partida.empezar (4) empieza una partida para cuatro jugadores, partida.empezar (rojo, azul) empieza una partida de dos jugadores para los colores rojo y azul; estas son dos formas distintas de emplear el método empezar, que es polimórfico.” (Terrero & Paredes, 2011, pág. 36)

### HERRAMIENTAS DE ENTORNO DE DESARROLLO

#### IDE Android Studio

Google Inc. (2009) explica que:

Android Studio es un nuevo entorno de desarrollo de Android basado en IntelliJ IDEA. Ofrece nuevas características y mejoras con respecto a Eclipse ADT y será el IDE oficial de Android una vez que esté listo. En la parte superior de las capacidades que usted espera de IntelliJ, Android Studio ofrece:

* Sistema de construcción a base de Gradle flexible.
* Construir variantes y generación de múltiple APK.
* Extensas plantillas soportadas por los servicios de Google y varios tipos de dispositivos.
* Editor de diseño Rich con soporte para la edición de tema.
* Herramientas para capturar rendimiento, usabilidad, compatibilidad de versiones, y otros problemas
* ProGuard y aplicación de firma de capacidades.

#### Android SDK

“Es un kit de desarrollo de software para Android consta de un conjunto de herramientas para el desarrollo que permite a los desarrolladores y programadores confeccionar aplicaciones y juegos para el sistema dicho. Se trata pues de una interfaz de programación de aplicaciones que hace uso del lenguaje de programación Java.” (Ramírez Hernández, 2011).

#### Lenguaje de programación Java

Según Terrero y Paredes (2011):

La compañía Sun describe el lenguaje Java como: “simple, orientado a objetos, distribuido, interpretado, robusto, seguro, de arquitectura neutra, portable, de altas prestaciones, multitarea y dinámico. (pág. 3)

“Java es un lenguaje de programación de alto nivel con el que se pueden escribir tanto programas convencionales como para internet.” (Ceballos, 2011, pág. 22)

#### PostgreSQL

Gibert Ginestà y Pérez Mora (2012) consideran que:

En 1996, se hizo evidente que el nombre “Postgres95” no resistiría el paso del tiempo. Elegimos un nuevo nombre, PostgreSQL, para reflejar la relación entre el Postgres original y las versiones más recientes con capacidades SQL. Al mismo tiempo, hicimos que los números de versión partieran de la 6.0, volviendo a la secuencia seguida originalmente por el proyecto Postgres.

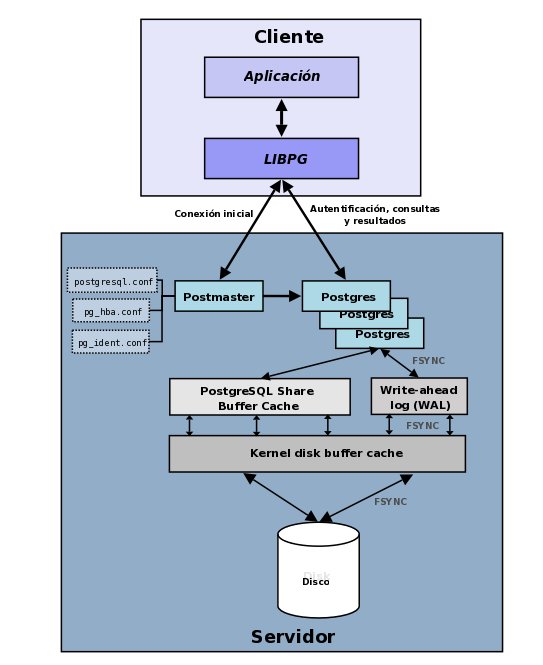
Durante el desarrollo de Postgres95 se hizo hincapié en identificar y entender los problemas en el código del motor de datos. Con PostgreSQL, el énfasis ha pasado a aumentar características y capacidades, aunque el trabajo continúa en todas las áreas.

PostgreSQL es un sistema de gestión de bases de datos objeto-relacional, distribuido bajo licencia BSD y con su código fuente disponible libremente. Es el sistema de gestión de bases de datos de código abierto más potente del mercado y en sus últimas versiones no tiene nada que envidiarle a otras bases de datos comerciales. PostgreSQL utiliza un modelo cliente/servidor y usa *multiprocesos* en vez de *multihilos* para garantizar la estabilidad del sistema. Un fallo en uno de los procesos no afectará el resto y el sistema continuará funcionando.

1. **Las principales mejoras en PostgreSQL incluyen:**

* Los bloqueos de tabla han sido sustituidos por el control de concurrencia multi-versión, el cual permite a los accesos de sólo lectura continuar leyendo datos consistentes durante la actualización de registros, y permite copias de seguridad en caliente desde pg\_dump mientras la base de datos permanece disponible para consultas.
* Se han implementado importantes características del motor de datos, incluyendo subconsultas, valores por defecto, restricciones a valores en los campos (constraints) y disparadores (triggers).
* Se han añadido funcionalidades en línea con el estándar SQL92, incluyendo claves primarias, identificadores entrecomillados, forzado de tipos cadena literal, conversión de tipos y entrada de enteros binarios y hexadecimales.
* Los tipos internos han sido mejorados, incluyendo nuevos tipos de fecha/hora de rango amplio y soporte para tipos geométricos adicionales.
* La velocidad del código del motor de datos ha sido incrementada aproximadamente en un 20-40%, y su tiempo de arranque ha bajado el 80% desde que la versión 6.0 fue lanzada.

1. **Componentes de un sistema PostgreSQL**



**Figura 5.** Componentes de un Sistema PostgreSQL

***Fuente:*** http://www.postgresql.org.es/sobre\_postgresql

* **Aplicación cliente**: Esta es la aplicación cliente que utiliza PostgreSQL como administrador de bases de datos. La conexión puede ocurrir via TCP/IP ó sockets locales.
* **Demonio postmaster**: Este es el proceso principal de PostgreSQL. Es el encargado de escuchar por un puerto/socket por conexiones entrantes de clientes. También es el encargado de crear los procesos hijos que se encargaran de autentificar estas peticiones, gestionar las consultas y mandar los resultados a las aplicaciones clientes
* **Ficheros de configuración**: Los 3 ficheros principales de configuración utilizados por PostgreSQL, postgresql.conf, pg\_hba.conf y pg\_ident.conf
* **Procesos hijos postgres**: Procesos hijos que se encargan de autentificar a los clientes, de gestionar las consultas y mandar los resultados a las aplicaciones clientes.
* **PostgreSQL share buffer cache**: Memoria compartida usada por POstgreSQL para almacenar datos en caché.
* **Write-Ahead Log (WAL)**: Componente del sistema encargado de asegurar la integridad de los datos (recuperación de tipo REDO).
* **Kernel disk buffer cache**: Caché de disco del sistema operativo
* **Disco**: Disco físico donde se almacenan los datos y toda la información necesaria para que PostgreSQL funcione. (PostgreSQL.org, 2010)

### Arquitectura de PostgreSQL

El siguiente gráfico muestra de forma esquemática las entidades involucradas en el funcionamiento normal del gestor de bases de datos:

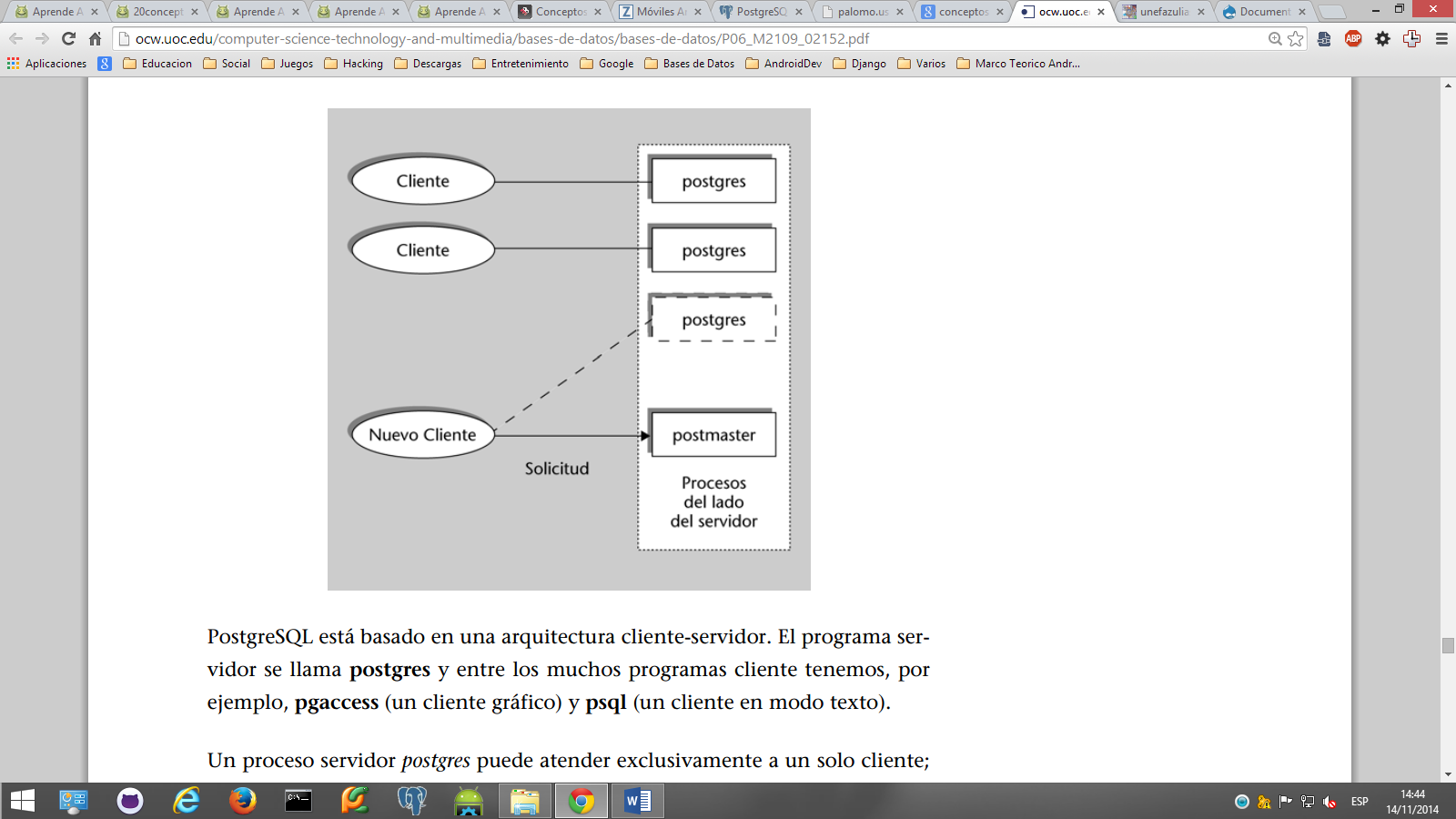


Figura 6. **Arquitectura de PostgreSQL**

***Fuente:*** http://ocw.uoc.edu/

PostgreSQL está basado en una arquitectura cliente-servidor. El programa servidor se llama **Postgres** y entre los muchos programas cliente tenemos, por ejemplo, **pgaccess** (un cliente gráfico) y **psql** (un cliente en modo texto).

Un proceso servidor  *postgres* puede atender exclusivamente a un solo cliente; es decir, hacen fala tantos procesos servidor *postgres* como clientes haya. El proceso **postmaster** es el encargado de ejecutar un nuevo servidor para cada cliente que solicite una conexión.

Se llama **sitio** al equipo anfitrión (*host*) que almacena un conjunto de bases de datos PostgreSQL. En un *sitio* se ejecuta solamente un proceso *postmaster* y múltiples procesos *postgres.* Los clientes pueden ejecutarse en el mismo sitio o en equipos remotos conectados por TCP/IP.Es posible restringir el acceso a usuarios o direcciones IP modificando las opciones del archivo pg\_hba-conf, que se encuentra en /etc/postgresql/pg\_hba.conf. Este archivo, junto con /etc/postgresql/postgresql.conf es particularmente importante, porque algunos de sus parámetros de configuración por defecto provocan multitud de problemas al conectar inicialmente y porque en ellos se especifican los mecanismos de autenticación que usará PostgreSQL para verificar las credenciales de los usuarios.

Para habilitar la conexión a PostgreSQL desde clientes remotos, debemos verificar el parámetro tcpip\_socket = true en el fichero */etc/postgresql/postgresql.conf*.

A continuación, para examinar los métodos de autenticación y las posibilidades de conexión de clientes externos, debemos mirar el fichero */etc/postgresql/pg\_hba.conf*, donde se explicita la acción que hay que emprender para cada conexión proveniente de cada *host* externo, o grupo de *hosts.* (Gibert Ginestà & Pérez Mora, 2012, pág. 65)

#### Python

González Duque (2010) afirma que:

Es un lenguaje interpretado, interactivo y orientado a objetos que ofrece una gran cantidad de estructuras de datos de alto nivel por medio de un tipado dinámico y fuerte, además de estas características es multiparadigma y multiplataforma. Python es un lenguaje de programación creado por Guido van Rossum a principios de los años 90 cuyo nombre está inspirado en el grupo de cómicos ingleses “Monty Python”. Es un lenguaje similar a Perl, pero con una sintaxis muy limpia y que favorece un código legible.

Se trata de un lenguaje interpretado o de script, con tipado dinámico, fuertemente tipado, multiplataforma y orientado a objetos.

**Ventajas de Python**

* Python es un lenguaje muy expresivo, es decir, los programas Python son muy compactos: un programa Python suele ser bastante más corto que su equivalente en lenguajes como C. (Python llega a ser considerado por muchos un lenguaje de programación de muy alto nivel.)
* Python es muy legible. La sintaxis de Python es muy elegante y permite la escritura de programas cuya lectura resulta más fácil que si utilizáramos otros lenguajes de programación.
* Python ofrece un entorno interactivo que facilita la realización de pruebas y ayuda a despejar dudas acerca de ciertas características del lenguaje.
* El entorno de ejecucion de Python detecta muchos de los errores de programación que escapan al control de los compiladores y proporciona información muy rica para detectarlos y corregirlos.
* Python puede usarse como lenguaje imperativo procedimental o como lenguaje orientado a objetos.
* Posee un rico juego de estructuras de datos que se pueden manipular de modo Sencillo. (págs. 7-8)