**Introducción módulo 2: Base de datos**

1. Que es una base de datos, utilidad, cuales existen, etc.
2. Analizar la información.
3. Diagramar entidad – relación
4. Diagrama modelo relacional, representación lógica.
5. Planificación tentativa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inicio módulo 2** | **Sábado 12 Junio** | **Unidad** |
| Base de Datos que es | Domingo 13 | 1 |
| Base de Datos | Lunes 14 | 1 |
| Modelo Entidad – relación | Martes 15 | 8 |
| Modelo Entidad – Relación | Miércoles 16 | 8 |
| Modelo Relacional | Jueves 17 | 9 |
| Modelo Relacional | Viernes 18 | 9 |
| Sentencias para definición de tablas, relaciones y restricciones | Sábado 19 | 6 y 7 |
| Sentencias para definición de tablas, relaciones y restricciones | Domingo 20 | 6 y 7 |
| Vistas para consultas  Vistas de la BD a través de un nombre consultas bajo un nombre es una vista. | Lunes 21 | 2 y 3 |
| Procedimientos almacenados (con los procedimientos voy a ingresar la información y después las voy a consultar con las vistas es otra opción) | Martes 22 | 4 y 5 |
| Sentencias de manipulación de datos | Miércoles 23 | 4 y 5 |
| Transaccionalidad (procedimientos almacenados para modificar, insertar, eliminar info desde la BD |  | 4 y 5 |
|  | Miércoles 23 |  |
| Presentaciones | Jueves 24 | Presentaciones |

Las aplicaciones móviles usan 3 tipos de información por lo general, las bases de datos locales (almacenamiento local), tienen una copia de la bases de datos online de forma local en el teléfono, como también preferencias o colores, etc por ejemplo wssp que guarda conversaciones, etc. Hay otras que funcionan solo con conexión a internet y la info se guarda online.

También existen las API rest es un método (disponibilizado online) que nos permite consultar o ingresar información a través de ese método, como a través de un acceso get por una url directo post o put, o a través de una herramienta como postman.

Sqlite: es una base de datos local, esquema de tablas, tipos de datos, etc.

Almacenamientos de archivos grandes: local storage o sd u otros

Maps se guardan parámetros dentro de la misma aplicación para consultar.

La pregunta es ¿Qué vas a guardar? y ¿cómo lo vas a guardar?

La aplicación móvil es una parte que le permite al usuario acceder a funcionalidades, mediante ventanas como activity o fragment. Pero existe otra parte que es la aplicación web. por ejemplo una aplicación de ventas se crean las ventanas para que el usuario pueda interactuar, pero para el administrador por lo general se asocia a la aplicación web que toma todas las funcionalidades del proyecto tomando todos los roles del proyecto y no solo el de la aplicación móvil.

Por ejemplo, en los juegos móviles, el agregar nuevos personajes o nuevas herramientas se manipula a través de una aplicación web no a través de la misma aplicación móvil.