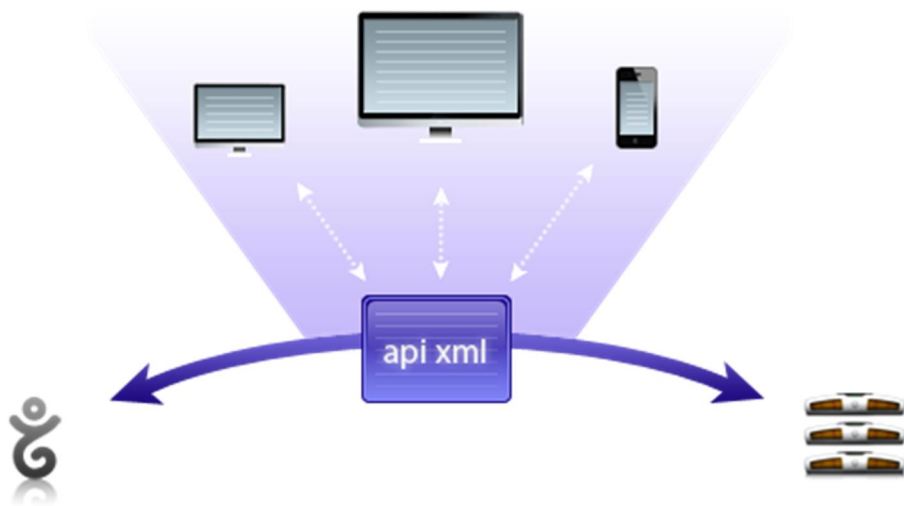


# Usando XAML



**Beatriz Calle Henríquez**

**2ºDAM-T**

# ÍNDICE

Cuaderno de batalla .....	3
Experiencia en el desarrollo.....	3
XAML.....	3
XAML con Xamarin.....	3
Ventajas y desventajas Xamarin.....	3
Photolab con XAML.....	4
Ventajas utilizando XAML .....	4
Opinión personal.....	4

## Cuaderno de batalla

El día **07/11/2018** comencé a realizar los proyectos, pero resultó en vano ya que faltaban cosas por instalar para hacer la interfaz usando Xamarin y para el de Photolab debido a problemas con el Internet no se me descargaba el proyecto de git.

El día **08/11/2018** realicé la interfaz usando Xamarin, usé el siguiente vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=tiWXtOnhazI> a modo de guía, en el vídeo se muestra que crea una carpeta llamada página y dentro de ella creaba un nuevo elemento, yo no hice esto sino que directamente al crear el proyecto use la MainPage.xaml, ya que a la hora de crear el nuevo elemento a mí no me aparecía cross platform. Seguí el tutorial y lo demás lo conseguí sin problemas. Ese mismo día intente hacer el de Photolab con el siguiente enlace <https://docs.microsoft.com/es-es/windows/uwp/design/basics/xaml-basics-ui> pero tampoco pude hacerlo, ya que esta vez el problema era que se me mostraba la ventana de código pero la de diseño me daba un problema con paquetes de NuGet y me daba errores, instalé algunos componentes que tenían que ver con ese paquete y no conseguí que funcionaran.

El día **09/11/2018** seguí intentando que me funcionara el proyecto con Photolab, seguí probando cosas administré los paquetes NuGet del proyecto y me funcionó, pero después me daba un error relacionado con la versión de destino y la versión mínima, así que cambié esto en las propiedades del proyecto, pero seguían los problemas porque mi ordenador tenía un error de actualización.

El día **10/11/2018** conseguí resolver los problemas que tenía el ordenador de actualización, abrí el proyecto volví a cambiar las versiones de destino y mínimas, lo cerré y volví a abrir y conseguí que se me mostrara la vista de diseño.

El día **11/11/2018** terminé de realizar la interfaz Photolab siguiendo el tutorial y sin ningún problema más.

## Experiencia en el desarrollo

En cuanto a la experiencia desarrollando ambos programas la verdad que con tantos problemas me ha resultado bastante complicada y liosa. Pero me resultó mucho más fácil usando Xamarin.

### **XAML**

Es el lenguaje de formato para la interfaz de usuario para la Base de presentación de Windows y Silverlight, el cual es uno de los pilares de la interfaz de programación de aplicaciones .NET en su versión 3.0.

### **XAML con Xamarin**

#### **Ventajas y desventajas Xamarin**

- Se escribe el código solo una vez.
- Mantiene la experiencia de usuario propia de cada plataforma.
- Se permite el acceso a funciones nativas a través de Inyección de Dependencias.

- No es necesario conocer todo acerca de las plataformas nativas.
- Puedes crear código XAML y aprovechar la potencia de MVVM.
- Es un poco nuevo así que es necesario adaptarse a lo que existe, lo que limita en cuanto a crear UX que demande demasiado esfuerzo gráfico.

## **Photolab con XAML**

### **Ventajas utilizando XAML**

- Construidos .NET en la parte superior de Direct3D, esto hace que se utilice las tarjetas gráficas alcanzando un gran rendimiento en las aplicaciones.
- Utiliza la aceleración de hardware
- Trabaja en múltiples dimensiones
- Se puede mezclar con otras tecnologías
- Son el futuro del desarrollo de aplicaciones ricas
- Hay múltiples opciones de despliegue

### **Opinión personal**

En mi opinión usar XAML no es difícil, a la hora de realizar los dos programas he tenido algunos problemas y debido a ellos considero que la interfaz Photolab es más difícil respecto a código y a programar las propiedades para que funcione. El uso de XAML con Xamarin me parece que tiene bastante potencial para la creación de aplicaciones ya sean de Android, IOS o Windows y que sean nativas. Además, es fácil de leer a simple vista y de escribir, lo cual hace que se entienda el código sin haberlo visto nunca y se encuentran bastantes tutoriales en Internet para aprender XAML, así que cualquiera puede iniciarse en él.