

Centro Educativo Técnico Laboral Kinal

Profesor Josué Noj

05/05/2020

INVESTIGACIÓN #2

Bryan Alexander

Gomez Chávez

Carnet: 2015-482

ÍNDICE

OBJETIVE -C	3
SWIFT	4
LUA.....	5
RUBYMOTION	6
IONIC.....	7
CORONA SDK.....	8
APPCELERATOR TITANIUM	9
CONCLUSIÓN.....	10
E-GRAFÍAS	11

OBJECTIVE -C

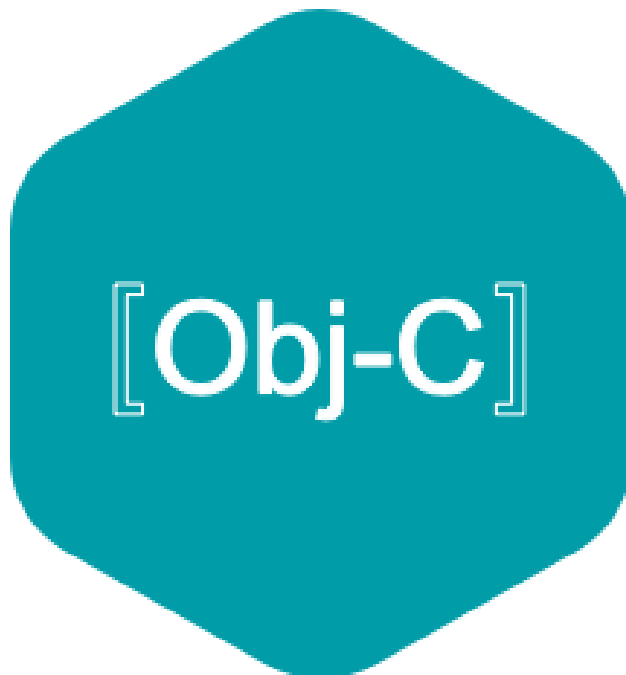
Es un superconjunto del lenguaje de programación C y proporciona capacidades orientadas a objetos y un tiempo de ejecución dinámico.

Fue un lenguaje originario para poder trabajar el desarrollo en iOS y fue Swift quien pudo reemplazarlo definitivamente, aún no has sido confirmado por Apple o por alguien más, pero Swift es un lenguaje más moderno y comprensivo para el desarrollo de aplicaciones!

Más sin embargo aún hay muchos desarrolladores que prefieren programar en Objective -C, son los que siempre han confiado más en este lenguaje de programación para iOS se pueden mencionar las siguientes características:

- Facilitan la programación de tareas de manera simultánea o asíncrona utilizando la tecnología Grand Central Dispatch (GCD).
- Hereda la sintaxis, primitivos e instrucciones de Control de flujo del Lenguaje de Programación C.
- Trabajo en bloques para representar una unidad de trabajo, estos encapsulan código junto con un estado capturado, similar a los cierres de otros Lenguajes de Programación.
- También hereda la forma de definir clases y métodos de C.
- Tiene soporte de gráficos de objetos y literales a nivel de código.

Este lenguaje consiste en un pequeño número de incrementos a ANSI C, y está caracterizado por su aplazamiento a muchas decisiones hasta que se cumple el tiempo de corrida del programa creado, soportando envíos dinámicos, escritura y carga dinámica.



SWIFT

Este lenguaje de programación es usado para crear aplicaciones móviles para el sistema operativo ¡OS el cual viene ya instalado en todos los equipos de Apple como los ¡Phone. ¡Pads entre otros.

Hasta la fecha este se encuentra hasta su versión número 5.1

Swift tiene una sintaxis limpia que hace que las Aplicaciones creadas con este lenguaje sean fáciles de leer y hacerles mantenimiento a nivel de código. La memoria se gestiona de forma automática, entre las características de Swift esta;

- Sus estructuras soportan métodos, extendidos y protocolos.
- No es necesario escribir puntos y comas.
- Iteración rápida y concisa con colecciones.
- Tiene valores de retorno múltiples.

Swift elimina clases enteras de código inseguro por el alto diseño para la seguridad de este mismo.

Las variables se inicializan antes de su uso, las matrices y los números enteros se verifican por desbordamiento, la memoria se administra automáticamente y la aplicación del acceso exclusivo a los resguardos de memoria contra muchos errores de programación.



LUA

Lua es un lenguaje de scripting potente, eficiente, liviano e integrable. Admite programación de procedimientos, programación orientada a objetos, programación funcional, programación basada en datos y descripción de datos.

Proporciona un pequeño conjunto de características generales que se pueden ampliar para adaptarse a diferentes tipos de problemas. Lua no contiene soporte explícito para la herencia, pero permite que se implemente con metatablas. Del mismo modo, Lua permite a los programadores implementar espacios de nombres, clases y otras características relacionadas utilizando su implementación de tabla única; funciones de primera clase permiten el empleo de muchas técnicas de programación funcional; y el alcance léxico completo permite ocultar la información detallada para hacer cumplir el principio de privilegio mínimo.

Lua combina sintaxis procesal simple con potentes construcciones de descripción de datos basadas en matrices asociativas y semántica extensible. Lua se escribe dinámicamente, se ejecuta interpretando bytecode con una máquina virtual basada en registros, y tiene administración de memoria automática con recolección de basura incremental, lo que lo hace ideal para la configuración, la creación de secuencias de comandos y la creación rápida de prototipos.



RUBYMOTION

Es una herramienta para crear aplicaciones e ¡OS y OS X. Este producto necesita una licencia para su uso por parte de HipByte. Este permite nuevos niveles de abstracción aparte de que los programadores de Rails se pueden relacionar fácilmente al momento del desarrollo de proyectos.

Posee una interfaz de línea de comandos para crear, gestionar y desarrollar de forma interactiva proyectos RubyMotion. También incluye un compilador estático que compila Ruby en un código de máquina optimizado y una consola interactiva donde puede evaluar expresiones sobre la marcha y cambiar el comportamiento de su aplicación en tiempo real.

- Tiene varias herramientas que permiten programar en el lenguaje Ruby y compilar el código a lenguaje máquina.
- Es un conjunto de herramientas que permiten el desarrollo de aplicaciones:
- Tiene una interfaz para crear y administrar proyectos, va a poder empaquetar proyectos y así mismo archivarlos.
- Cuenta con un compilador de código.
- Utiliza un runtime para la ejecución de lenguaje
- Un REPL para interactuar con las aplicaciones.



IONIC

Ionic es una estructura tecnológica (Framework) de código abierto que se utiliza en el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas, es decir, se combinan el HTML5, CSS y JavaScript dando como resultado aplicaciones con una interfaz amigable e intuitiva para el usuario que luego se comercializan o descargan en plataformas como Android o iOS.

Ionic está diseñado para funcionar y comportarse de manera excelente en los últimos dispositivos móviles con las mejores prácticas, como transiciones aceleradas por hardware eficientes y gestos táctiles optimizados.

La base de Ionic está desarrollada sobre AngularJs y Cordova, una de las principales ventajas de trabajar con Ionic es que aprovecha todos los plugins (Hardware, software, imágenes, texto, códigos QR, etc) del marco de desarrollo móvil Cordova.

Ionic Framework es un proyecto gratuito y de código abierto, publicado bajo la licencia MIT permitida.

El desarrollo de aplicaciones móviles con Ionic nos garantiza que la implementación del proyecto sea mucho más estable, sencilla y con una interfaz de usuario óptima.



CORONA SDK

Corona SDK es el acrónimo de Software Development Kit, usado para el desarrollo de videojuegos. Es una plataforma utilizada por un gran número de diseñadores y desarrolladores de aplicaciones.

Esta plataforma está desarrollada en el lenguaje de programación Lua, que permite además agregar características parecidas a las de Facebook, con solo añadir algunas líneas de código.

Se pueden crear aplicaciones para comercializar o monetizar. Cuenta con un simulador en el que se pueden observar los cambios de manera inmediata.

Ayuda a los desarrolladores a crear una sola base de código que funciona increíblemente bien con Android e iOS, se dice que es capaz de proporcionar un desarrollo 10 veces más rápido que cualquier otro framework; esto es debido a que su back-end es compatible con el lenguaje de programación Lua; un lenguaje altamente ligero que se enfoca en ser veloz, flexible y fácil de usar.

Utilizando sus características, Corona SDK es altamente capaz de incluir interactividad y contenido gráfico agradable en las aplicaciones. Además, el desarrollo de la aplicación Corona SDK escala el contenido automáticamente en múltiples dispositivos y sus APIs de juegos se incluyen fácilmente en la aplicación y permiten monetizar de manera fácil y rápida.



APPCCELERATOR TITANIUM

Appcelerator Titanium es una plataforma para desarrollar aplicaciones nativas para iOS, Android y también HTML5. Así con una base de código común, en JavaScript con cientos de APIS para su disposición, se acelera el desarrollo al no tener que manejar múltiples lenguajes y SDKs.

Se trata de una plataforma en constante desarrollo, lo que hace que sus posibilidades vayan en aumento. Con anterioridad solo permitía la creación de aplicaciones para los dispositivos Apple y Android, extendiéndose después al sistema Blackberry.

Tiene una extensibilidad limitada del propio framework Titanium, lo que permite que constantemente se añadan nuevos módulos con más posibilidades y recursos.

En la interfaz o entorno de programación está basado en Eclipse y es muy fácil, visual e intuitivo, por lo que no es necesario tener grandes o expertos conocimientos en el mundo de la programación.

El componente principal de Titanium es el kit de desarrollo de software con licencia de Apache , Titanium SDK. Appcelerator también convierte a Alloy, un marco de modelo vista controlador basado en Titanium con licencia de Apache , y Appcelerator Studio en un entorno de desarrollo integrado patentado que comienza de forma gratuita.



CONCLUSIÓN

Cada Framework o lenguaje de programación tienen sus propios objetivos y características, hay unos que están desarrollados para el propio desarrollo de videojuegos, de aplicaciones web, o de uso comercial, bases de datos entre otros.

Son los programadores quienes deciden con que lenguaje de programación trabajar o que framework se acomoda más a las necesidades de la aplicación, así mismo uno mismo sabe con que lenguaje se acomoda mejor ya que si siempre ha trabajado con ese lenguaje de programación a la hora de que tenga que elegir con que lenguaje trabajar ya tiene la mejor opción a su disposición.

En el mundo de la programación existen muchos lenguajes o frameworks que se acomodan a las necesidades de los programadores y nunca empezaran con la ente en blanco ya que cada uno de estos tiene su propia y respectiva documentación que ayuda a los programadores en los inconvenientes que tengan a lo largo de su desarrollo en os proyectos.

El desarrollo en iOS no es muy diferente el desarrollo en Android ya que de igual manera será un desarrollo móvil, las diferencias de la programación en móviles tanto Android como iOS varían según el tipo de framework con el que se trabaje, sin embargo siempre seguirá siendo un desarrollo móvil y las similitudes son simultaneas.

E-GRAFÍAS

<https://developer.apple.com/swift/>

https://developer.apple.com/library/archive/documentation/Cocoa/Conceptual/ProgrammingWithObjectiveC/Introduction/Introduction.html#//apple_ref/doc/uid/TP40011210-CH1-SW1

<https://www.lua.org/docs.html>

<http://www.rubymotion.com/developers/guides/manuals/cocoa/getting-started/>

<https://ionicframework.com/docs>

<https://coronalabs.com/product/>

<https://sg.com.mx/revista/32/tutorial-appcelerator-titanium>

<https://geekytheory.com/tutorial-0-introduccion-a-appcelerator>