

Centro Educativo Técnico Laboral Kinal

Profesor Josué Noj

23/04/2020

INVESTIGACIÓN #1

Bryan Alexander

Gomez Chávez

Carnet: 2015-482

ÍNDICE

KOTLIN	3
XAMARIN.....	4
FLUTTER	5
IONIC.....	6
NATIVESCRIPT	7
REACT NATIVE	8
JAVA	9
CONCLUSIÓN.....	10
E-GRAFÍAS	11

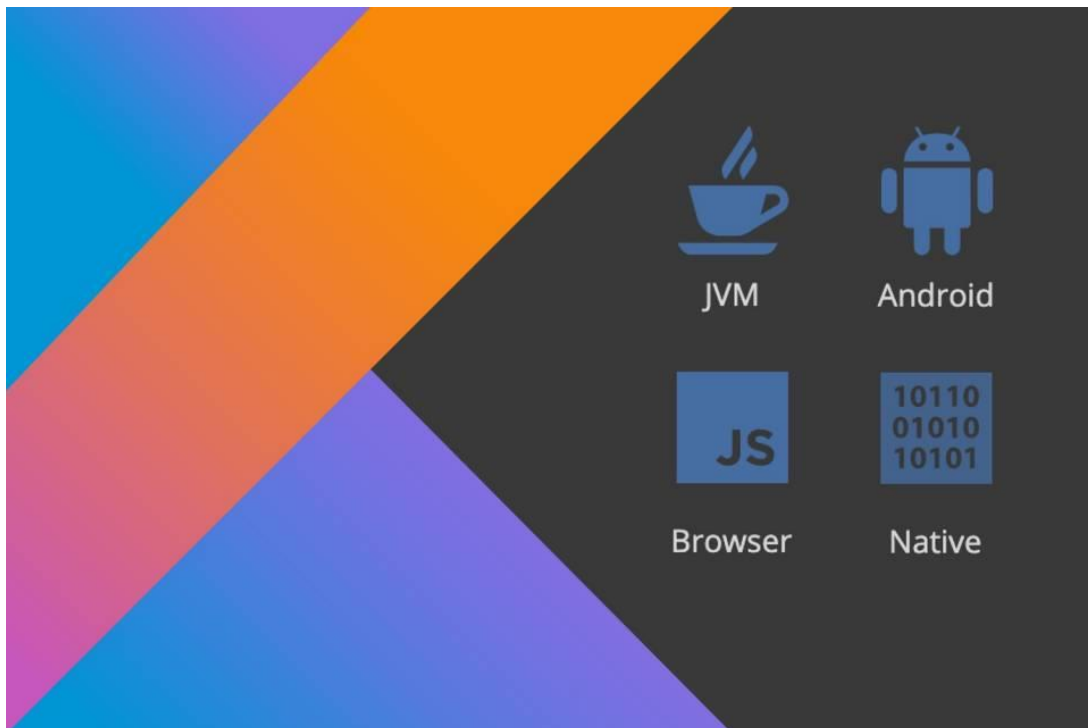
KOTLIN

Kotlin fue hecho para una gran resolución de problemas al momento de programar con Java en Android, a pesar de que Java tiene mucho código al momento de querer expresar algo por más mínimo que sea, Kotlin reduce de una gran manera ese trabajo.

Es un lenguaje muy fácil de aprender, reduce de una gran forma el código haciendo de este uno de los más complejos, a Kotlin en el desarrollo de Android se lo conoce como un sucesor de Java, ya que es bastante amigable; cubre y soluciona los problemas de Java a la hora de la implementación en el desarrollo móvil.

Sim embargo para poder empezar con Kotlin hay que tener de ante mano Java ya que el saber Java es saber una gran parte de Kotlin.

Para trabajar con Kotlin, también es importante saber XML. XML también funciona de la misma forma que como con Java. XML se encargará de las interfaces gráficas y Kotlin se encargará de toda la parte de controlar la interfaz, o sea, darle vida a la aplicación o el Back-End.

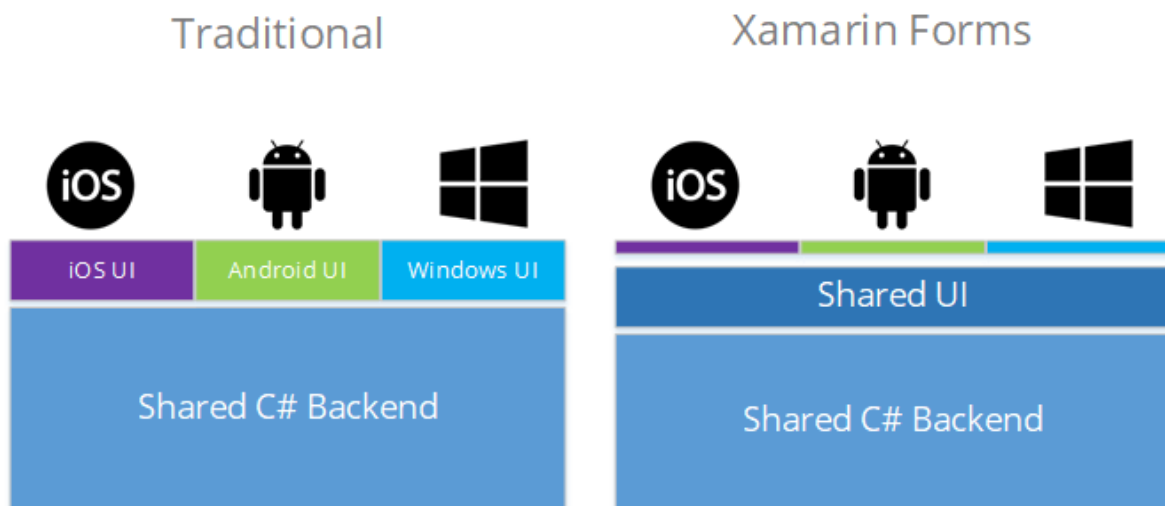


XAMARIN

Es un conjunto de librerías que nos permiten escribir aplicaciones nativas para Android, iOS, Windows, etc. Para trabajar o desarrollar aplicaciones este usa más la opción de SILO que es utilizar las herramientas nativas que nos provee cada plataforma.

El objetivo principal de Xamarin es que el código se hace una vez y se puede utilizar en distintas plataformas, esto depende de como sea aplicado el código ya que existen dentro de Xamarin diferentes formas para trabajar.

Es un framework que pertenece a Microsoft, es un sistema de desarrollo gratuito trabaja el Back-End tanto como el Front-End y las Apis, las aplicaciones pueden ser desarrolladas en diferentes leguajes de programación como C# y este código será traducido para ejecutarse en iOS, Android y Windows Phone.



FLUTTER

Flutter es nativo, es una de las formas modernas de poder desarrollar aplicaciones móviles para Android y iOS, esto es porque la forma de trabajar es que todo el código de interfaz móvil lo transfiere a lenguaje C, esto es la capa más baja de Android y la capa más baja de Swift en comparación de otros como React Native que lo pasa todo a Java o hacia Swift, Flutter lo hace más profundo hacia el lenguaje C para desarrollar aplicaciones móviles mucho más rápidas y más eficaces.

Google nos ha presentado la tecnología Flutter, esta tecnología puede ser la solución para construir aplicaciones de alto rendimiento y alta fidelidad para iOS y Android desde la base de código único.

Flutter es un SDK para desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma. Y estas aplicaciones son 100% nativas, no híbridas, no pseudo nativas, sino apps que se compilan directamente para el procesador del dispositivo.

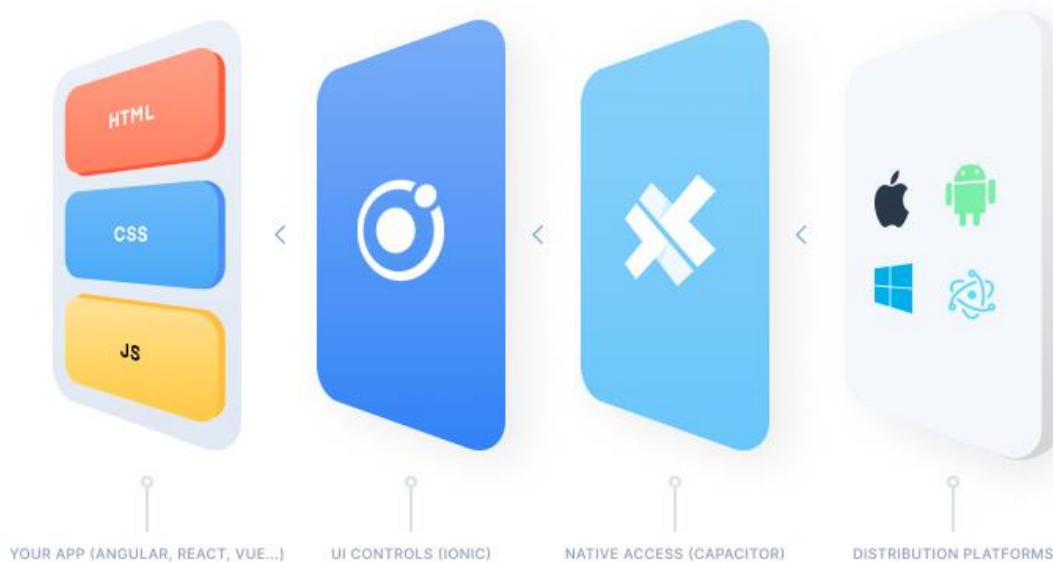


IONIC

Ionic es un SDK completo de código abierto para el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas. Ionic y sus versiones más recientes están basadas en Angular, Ionic Creator es una herramienta de creación de interfaz de arrastrar y soltar.

Ionic no implementa o utiliza nada de código Java, con Ionic se trabaja todo el tiempo con archivos HTML, CSS y JavaScript, este se caracteriza por ser un tipo de desarrollo, para las aplicaciones híbridas, Ionic coloca un Web View dentro de la aplicación y entonces el Web View será todo lo que se mostrará como Front-End, será una aplicación web incrustada en una aplicación nativa.

Ionic se centra en construir para los estándares web modernos y para dispositivos móviles modernos.

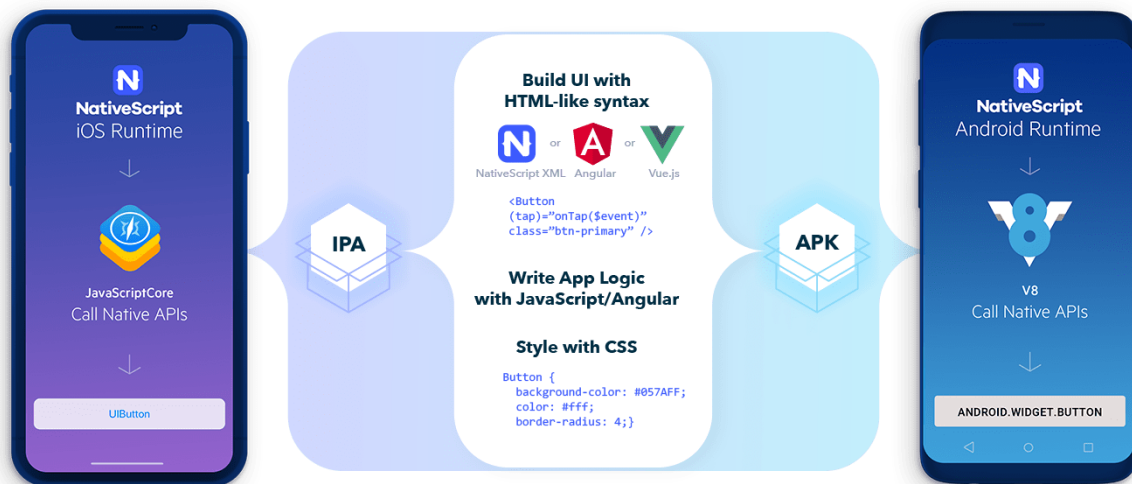


NATIVESCRIPT

Nativescript es un framework para el desarrollo de aplicaciones Android y iOS. Es un framework de código abierto para la creación de aplicaciones verdaderamente nativas con Angular, Vue.js, TypeScript o JavaScript.

Existen 3 versiones para el desarrollo de aplicaciones con Nativescript; usando el framework angular, usando el framework Vue o usando directamente el coordinate script en el cual no implementa ningún framework sino que usa directamente el código JavaScript o TypeScript.

Se puede tener acceso a las APIs de Android, también se puede reutilizar el SDK de Android, además de encontrar complementos gratuitos o plantillas en el marketplace de NativeScript. NativeScript se adaptará para ejecutarse en todas partes, adaptando la IU de dispositivos y pantallas concretas.

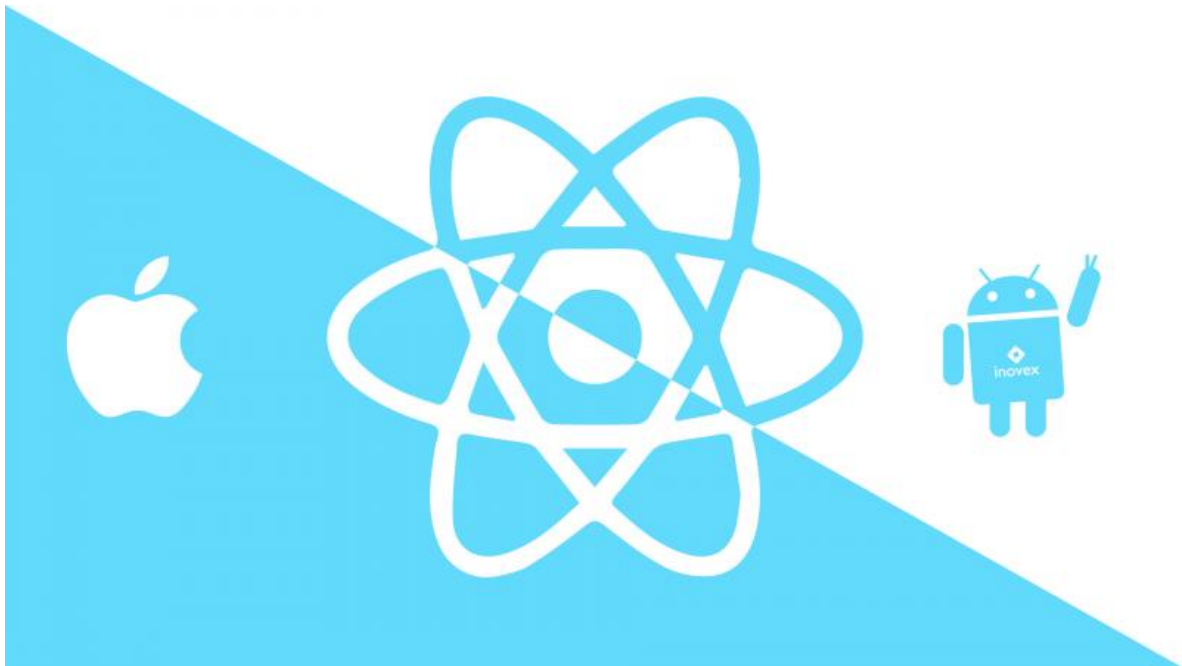


REACT NATIVE

Es un framework de programación de aplicaciones nativas multiplataformas que esta basado en JavaScript y en Reactjs.

Basado en la librería de JavaScript React para la creación de componentes visuales, cambiando el propósito de los mismos para, en lugar de ser ejecutados en navegador, correr directamente sobre las plataformas móviles nativas, en este caso iOS y Andorid. Es decir, en lugar de desarrollar una aplicación web híbrida o en HTML5, lo que obtienes al final como resultado es una aplicación real nativa, indistinguible de la que podrías desarrollar con tu código en Objective-C o Java.

React Native es un framework desarrollado por Facebook que permite crear aplicaciones para Android nativas utilizando JavaScript. Esto es algo que ya permitían otros como Cordova, pero con la diferencia de que con React Native las apps se renderizan utilizando las views nativas, mientras que en Cordova se ejecutan dentro de una webview.



JAVA

El uso de Java sigue siendo el más habitual y también el más demandado por las empresas, se mantiene como el Lenguaje más popular para programar Apps y de programación en General a nivel mundial. Cuenta con una comunidad enorme de desarrolladores por lo que siempre contarás con soporte y ayuda mientras desarrollas con Java.

Java es un Lenguaje Multiplataforma que Soporta el desarrollo para Apps Móviles y Desktop, pero fue Google quien le dio bastante popularidad a Java para el desarrollo de Aplicaciones Móviles mediante la creación del sistema operativo Android, entre las características de este Lenguaje están:

- Programación Orientada a Objetos
- El desarrollo con Java puede ser menos complicado si usas Android Studio el cual cuenta con muchas herramientas para crear impresionantes aplicaciones para Android.
- Es un Lenguaje muy Robusto.
- Cuenta con una Arquitectura Neutral.



CONCLUSIÓN

En el mundo de la programación existen muchos lenguajes de programación tanto para el desarrollo móvil, desarrollo web, entre otros.

Cada uno de los programadores o desarrolladores de las aplicaciones cumplen con la función de cubrir las necesidades de las personas o las empresas, por lo tanto, cada programador es libre de usar el lenguaje con el que ya este más adaptado, que sepa dominar más, o que se le facilite más.

Hay varios lenguajes de programación que tiene un objetivo específico, unos están ara el desarrollo de video juegos, para el desarrollo de bases de datos, para el desarrollo de aplicaciones web, aplicaciones móviles, etc. Por lo tanto, en estos casos si es necesario adaptarse a un lenguaje de programación que pueda cumplir con los requisitos del desarrollo específico.

Los lenguajes de programación en mi opinión todos tienen su objetivo y por qué fueron desarrollados, cada uno de los programadores son libres de aprender cualquier tipo de lenguaje que desee para así en un futuro llegar a especializarse y ser un programador ejemplar, un programador senior lleno de experiencia y para saber afrontar cualquier trabajo o necesidad en su camino.

E-GRAFÍAS

<https://platzi.com/blog/lenguajes-programacion-android/https://www.vix.com/es/btg/tech/13263/conociendo-xamarin-la-herramienta-para-desarrolladores-multiplataforma>

https://codigofacilito.com/articulos/articulo_23_10_2019_21_14_20

<https://www.qualitydevs.com/2019/05/31/que-es-ionic-desarrollador-web/>

<https://www.yeeply.com/blog/entornos-programacion-desarrollar-apps-android/>

<https://cuatroochenta.com/que-es-react-native-el-modo-de-desarrollar-apps-esta-cambiando/>

<https://platzi.com/blog/java-11-novedades/>