



INVESTIGACION 1 DPS+

Kotlin y Flutter

Asignatura: Diseño y Programación de Software Multiplataforma G01T

Docente: Karens Medrano

Integrantes:

Andrea Elizabeth Blanco Suárez BS200382
Byron Roberto Sánchez Carrillo SC170935



Kotlin

¿QUE NECESITO PARA CREAR UN PROYECTO EN KOTLIN?

1. Descargar e instalar el JDK, este es un kit para el desarrollo java.
2. Descargar el IDE a utilizar (Android Studio, IntelliJ...).
3. Ejecutar el IDE y crear un nuevo proyecto, colocar nombre al proyecto y seleccionar el lenguaje Kotlin.

¿PARA QUE PUEDO UTILIZAR KOTLIN?



Android



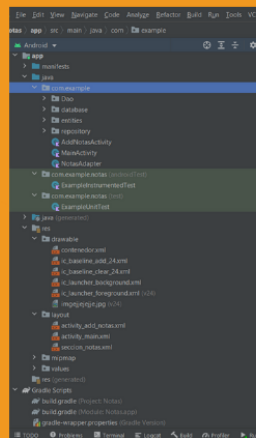
los



Sitios web

ESTRUCTURA DE UN PROYECTO EN KOTLIN

1. Manifest: Contiene, las actividades, los temas, el nombre de la app, los paquetes, permisos, etc...
2. Java: Almacena todo el funcionamiento de nuestra aplicación.
3. MainActivity: Aloja el código principal.
4. ExampleInstrumentTest: Util para el código de testeo.
5. ExampleUnitTest: Util para test unitarios sobre distinta aplicación.
6. Res: Contiene todos los recursos de nuestra aplicación.
7. Drawable: Almacena contenido de imágenes(.jpg, .png), shapes...
8. mipmap: Contiene los iconos de la aplicación.
9. Layout: Contiene los ficheros xml.
10. Values: Contiene ficheros como: Stings.xml y colors.xml.
11. Anim: Posee XML con animaciones.
12. Gradle: Posee todos los ficheros que compilan y construyen la app.



FLUTTER

Todo lo que debes saber

Requerimientos para proyecto flutter

- SDK de flutter. (descargarlo de la web oficial de Flutter).
- Un IDE, por lo general se usa Android Studio, pero puede usarse otro editor de código.
- Un device o simulador IOS y Android.

¿Qué puedo hacer con Flutter?

Flutter se concibe como la mejor alternativa multiplataforma.

- Apps multiplataformas que son compatibles con sistemas como ios, android, web y sistemas de escritorio.
- Algunos ejemplos reales: El google Assistant, Alibaba con su app web y móvil, Google home hub.



Estructura de un proyecto de flutter



Android: código relacionado con la plataforma Android

ios: código relacionado con la plataforma ios
lib: código relacionado con flutter, el código que escribimos principalmente está en esta carpeta

prueba: se utiliza para almacenar el código de prueba

pubspec.yaml: archivo de configuración, que generalmente almacena algunas dependencias de terceros.

Herramientas utilizadas:

IDE Android Studio

Icecream Video Editor

Referencias APA:

Ficheros y directorios de un proyecto Android. (s/f). Androidcurso.com. Recuperado el 13 de febrero de 2022, de <http://www.androidcurso.com/index.php/recursos/31-unidad-1-vision-general-y-entorno-de-desarrollo/148-ficheros-y-carpetas-de-un-proyecto-android>

Guía de estilo de Kotlin. (s/f). Android Developers. Recuperado el 13 de febrero de 2022, de <https://developer.android.com/kotlin/style-guide?hl=es-419>

Primera experiencia de Kotlin: principales características y aplicaciones - programador clic. (s/f). Programmerclick.com. Recuperado el 13 de febrero de 2022, de <https://programmerclick.com/article/3405738321/sgoliver>

(2014, diciembre 28). Estructura de un proyecto Android (Android Studio). sgoliver.net. <https://www.sgoliver.net/blog/estructura-de-un-proyecto-android-android-studio/>

Soluciones, Z., & ZIMALTEC. (s/f). Kotlin Multiplatform: La mejor tecnología para desarrollar Apps. Zimaltec.es. Recuperado el 13 de febrero de 2022, de <https://www.zimaltec.es/blog/desarrollo-app-a-medida-kotlin-multiplatform>

Escribe tu primera app en Flutter, parte 1. (s. f.). Flutter. <https://esflutter.dev/docs/get-started/codelab>

Flutter | ¿Qué es Flutter? (2020, 10 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k3YsT7IZb6w>

LINK DEL VIDEO:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Unbx6XaZ8MtJ6nFWoJChPTlJoRJ9yeel?usp=sharing>