

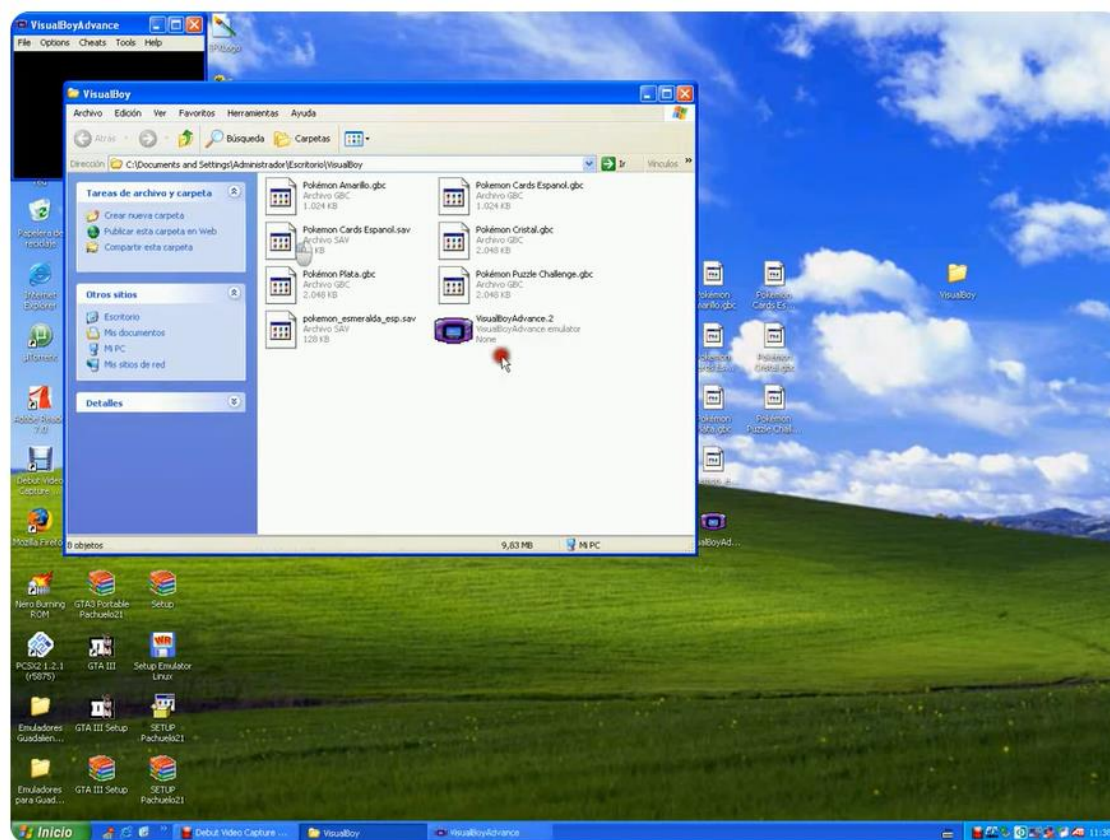
Introducción.....	1
Juegos Gratis.....	2
Niño vicioso.....	3
Casualidad.....	4
Poco aplicado .....	5
Destapando la magia.....	6
Primera app autodidacta.....	7
App que no le vi fin .....	8
App gestión ganadera .....	10
Ruleta Cortijo .....	11
Componente visual .....	12
FIN.....	13

# Introducción

Una mañana lluviosa, mientras fregaba los platos, tuve una de esas epifanías que suelen aparecer en los momentos más inesperados. "**¿Y si añadiera una especie de biografía a mi portfolio?**", pensé. La idea no parecía del todo mala, así que me di a mí mismo un humilde 5 sobre 10. Los puntos negativos eran claros: **nunca había visto un portfolio con una biografía** (hasta este momento), y sinceramente, no sentía que tuviera mucho que contar. Pero a medida que me puse a escribir, me di cuenta de que lo poco que tengo es, por lo menos, entretenido de leer.

Así que, como de costumbre, decidí que lo haría de todas formas. Siempre se me ocurren ideas de la nada, y por lo general, encuentro el tiempo (y las ganas) para llevarlas a cabo. **Así que, ¡al lío!** Porque a veces, las mejores ideas nacen en los momentos más cotidianos... como fregando los platos.

# Juegos Gratis



Empezamos, como no podía ser de otra forma, por el principio. No me refiero al principio de mi vida, claro, sino al principio de mi incursión en este fascinante mundillo. Tenía 7 años cuando toqué mi primer ordenador, un momento decisivo en mi vida que aún recuerdo con nitidez. Fue mi tío quien me descargó en un CD un emulador de la Game Boy Advance con juegos, y desde ese instante, quedé atrapado. **Mi primera gran "adicción" fue al Pokémon Rubí.**

Ahora que lo pienso, no era el gamer más prometedor. Mi estrategia de juego consistía en aporrear el botón "A" una y otra vez, sin mucha estrategia, solo con una fe ciega en que, de alguna forma, la repetición me llevaría al éxito. Tanto insistía con la "A" que **mi personaje en el juego siempre acababa llamándose "AAAAAAA"**. No fallaba. Presionaba tantas veces que se fijaba el cursor en el "Enter", y mi nombre quedaba así, como una secuencia interminable de "A". Era un niño bastante repetitivo, casi como una IA en sus primeras etapas, haciendo lo mismo una y otra vez sin pensarlo demasiado.

Qué tiempos aquellos.

# Niño vicioso

Cuando empecé a manejar mejor el ordenador, no solo para jugar, sino para navegar por internet, aprendí la que sería mi palabra favorita y la primera por mí mismo en inglés: **descargar/download**. Desde ese momento, me volví imparable, como una fiera suelta en la red, descargando programas de pago, películas y juegos... claro, todo de manera pirata. Mis padres, sin saberlo, me habían dado una gran ventaja: me habían llevado a clases de mecanografía. Gracias a eso, escribía rápido y encontraba todo lo que buscaba en cuestión de segundos. Si no encontraba algo en español, no me preocupaba; lo buscaba en inglés y ¡voilà! **Todo estaba en internet**, accesible incluso para un niño de 10 años con algo de curiosidad y unas cuantas palabras clave.

# Casualidad

Cuando tenía unos 12 años, mis primeros pasos en el mundo de la programación fueron casi por accidente. Aburrido y con la curiosidad de un niño que había dañado varias veces el ordenador de su padre, empecé a abrir ficheros del sistema de Windows 7. En una de esas exploraciones, me topé con un archivo que, para mi sorpresa, contenía la ruta de la imagen que aparecía en el fondo de pantalla. Sin saber mucho (o nada) sobre cómo funcionaba, me decidí a editarlo, y poco a poco, **comencé a apuntar a otras rutas de imágenes, agregándoles unos segundos de intervalo entre cada cambio.**

¡Y funcionó! La imagen de fondo de pantalla se deslizaba automáticamente de una a otra, como por arte de magia. En ese momento, aunque no entendía del todo lo que había hecho, sentí una pequeña chispa de emoción por haber logrado que algo sucediera con solo cambiar unas líneas. Aprendí el concepto de "rutas" de archivos sin saber siquiera que lo estaba aprendiendo.

Claro, lo que no sabía era que mi pequeña hazaña de cambiar 40 fondos de pantalla estaba **ralentizando** terriblemente el ordenador. Mi padre, frustrado por el pobre rendimiento de la máquina, terminó llevándolo al informático. Este, al ver mi "obra maestra", decidió formatear todo, calificando lo que había hecho como una "tontería". Pero para mí, ese fue el día en que entendí que podía hacer que las cosas en una computadora se movieran a mi voluntad... ¡aunque fuera a costa de un formateo completo!

# Poco aplicado

Hablando de mis años de estudiante, la verdad es que nunca fui de los más aplicados. Las materias no me resultaban especialmente interesantes, y aprobaba con lo mínimo, sin mucho esfuerzo. Sin embargo, había una pregunta que siempre me hacían los mayores: "¿Qué quieres ser cuando seas **grande**?" Y sin pensarlo mucho, siempre contestaba lo mismo: "**Informático**".

Llegaron los 16, y con ellos, mi entrada en un grado medio de informática en el pueblo de al lado. Fueron dos años en los que, siendo sincero, no aprendí tanto como esperaba. Lo más destacable fue que aprendí a abrir un ordenador, a conectarlos entre sí a través de internet y a manejar un poco de estructuras lógicas usando **Bash** en Linux. Pero más allá de eso, no hubo mucho. No era autodidacta en ese entonces, ni siquiera tenía curiosidad por profundizar por mi cuenta. Claro, me pedían arreglar los ordenadores de familiares y amigos, y yo hacía lo que podía, pero en ese momento, la programación seguía siendo algo completamente desconocido para mí, una especie de **magia** que aún no entendía.

# Destapando la magia

Luego de estos dos años me metí de cabeza en el grado superior, llegó el momento de destapar la magia. Recuerdo que en esas clases me tocó aprender con profesores que, aunque eran primerizos, venían con una **energía increíble y una paciencia infinita**. Eran profesionales del sector privado que llegaban con ganas de compartir su conocimiento con nosotros, sus alumnos. Casi siempre entendía las cosas a la primera, pero eso no quitaba que siempre explicaran más de una vez, con dedicación y detalle. recuerdo que para los bucles el profesor dedicó tres días enteros a los bucles; ¡y ni hablar de los arrays, que requirieron más de cuatro días de paciencia! Y claro, las matrices fueron toda una odisea. A veces, me costaba ajustarme al ritmo lento de la clase, pero lo curioso es que nunca me aburría. Con eso, me sentía más que satisfecho.

Un año entero aprendiendo desde pseudocódigo hasta llegar a la programación orientada a objetos (POO), y justo al acabar ese año, **¡me vino la primera idea para una app!**

# Primera app autodidacta



Nombre:	<b>Fgif</b>
Comienzo:	<b>2019</b>
Tiempo de desarrollo:	<b>1 mes</b>

En ese entonces solo había aprendido java, fue con ese contexto que se me ocurrió desarrollar una aplicación de escritorio. La idea era crear **una animación que se superpusiera a todo lo demás en la pantalla**, algo similar a lo que hacía Desktop Goose, pero con un toque diferente. Mi objetivo era que esta animación no resultara molesta para el usuario, sino que, por el contrario, se integrara de manera armoniosa con el entorno. Quería que las personas pudieran **ver a través de la animación**, permitiendo **interactuar con cualquier texto o elemento detrás de esta**. En resumen, aspiraba a diseñar una herramienta visual que no solo fuese llamativa, sino que también aportara valor y un toque de diversión a la experiencia del usuario. Fue un reto emocionante que despertó mi pasión por la programación y el diseño.

Solo conocía **NetBeans** como IDE de Java. Era un entorno familiar, pero había algo que no me convencía del todo: la interfaz resultante de su editor de ventanas me parecía, honestamente, **un poco anticuada** y, en ciertos aspectos, bastante fea. Así que **decidí tomar las riendas y crear la interfaz de una ventana a un nivel más bajo**.

Empecé a establecer los píxeles de los botones, controlando el tamaño del texto al cambiar de idioma y ajustando el tamaño de la ventana según las necesidades del usuario. Con paciencia y dedicación, logré que la ventana permitiera seleccionar una imagen .gif, que luego se abría en una ventana sin marco, mostrando la animación en movimiento.

Lo que más me costó fue programar el control de los **eventos** del ratón y del teclado, y asegurarme de que **se transmitieran correctamente a la ventana que se encontraba detrás de la imagen**. Tenía la ambición de hacerlo funcionar en Windows, Linux y macOS, pero, curiosamente, solo encontré la forma de implementarlo en Windows.



# App que no le vi fin



Nombre:	<b>Clepnid</b>
Comienzo:	<b>2020</b>
Tiempo de desarrollo:	<b>4 años</b>

Lo que empezó siendo un sistema de **compartir ficheros del portapapeles en la misma red**, terminó siendo una especie de google drive con integración de otras **webs para gestionar estos ficheros** según la extensión.

En mi segundo año de ciclo superior, me encontré en una situación bastante curiosa. Estaba en clase y **quería compartir un fichero** con un compañero que tenía su portátil al lado. Con la mejor intención, presioné Ctrl+C en mi ordenador y luego, en su equipo, intenté pegarlo con Ctrl+V. Sin embargo, para mi sorpresa, no funcionó. Fue un momento gracioso que me dio una idea.

De repente, se me ocurrió un sistema que facilitaría la transferencia de archivos entre ordenadores de una manera más eficiente. Cuando terminé el sistema, mi mente empezó a divagar aún más. ¿Y si esos datos que compartía entre los equipos pudieran estar disponibles automáticamente en la web? ¿Qué pasaría si integrara módulos de páginas web dentro de la página principal para gestionar los ficheros compartidos? La idea de crear páginas web modulares para manejar estos documentos se volvía cada vez más atractiva, aunque también un poco caótica.

Así fue como, casi sin darme cuenta, **empecé a integrar todo lo que se me ocurría para esta aplicación durante 3 años mientras estaba en la carrera de ingeniería informática**. Era un torbellino de ideas y funciones que, aunque muy útiles, nunca lograron converger en un único enfoque claro. A veces, pienso en aquel momento como el inicio de un viaje que, aunque desorganizado, me enseñó mucho sobre la creatividad y la innovación en el desarrollo de aplicaciones.

El programa está creado en Java, esta vez con el IDE Eclipse, decidí explorar las ventanas SWT, que permiten crear una interfaz nativa adaptada al sistema operativo. Recuerdo con claridad cómo me emocioné

al implementar **un sistema TCP y UDP**, que facilitaba la **transferencia de datos desde el portapapeles de un ordenador a otros en la misma red**. Todo ello se controlaba con un par de atajos de teclado: uno para **copiar** y otro para **pegar**. ¡Era un sueño hecho realidad!

Para la parte web, opté por un pequeño pero poderoso framework llamado Spark. Con él, creé un menú sencillo y definí rutas para cada archivo compartido en el sistema TCP y UDP. Como cualquier desarrollador que se enfrenta a la inmensidad de las posibilidades, me decidí por React para diseñar las páginas web que permitían el acceso a esos archivos.

Desarrollé un sistema para integrar **distintos puertos**, utilizando proxies de otros programas dentro del ordenador, con la idea de **unificar todo en un solo puerto**.

A medida que avanzaba, me di cuenta de que las funcionalidades que podía añadir a diferentes tipos de archivos **eran prácticamente infinitas**. Fue entonces cuando comprendí que nunca acabaría de diseñar páginas web para cada una de esas funcionalidades que se me ocurrían. Así que, con una mezcla de satisfacción y un toque de frustración, decidí pausar el proyecto. En resumen, lo que empecé como un programa con muchas funcionalidades se convirtió en una herramienta multifacética para quien quiera aprovecharla. ¡Y quién sabe! **Quizás algún día retome esta aventura y le dé nueva vida**.

# App gestión ganadera



Nombre:	<b>Ganaderiapp</b>
Comienzo:	<b>2024</b>
Tiempo de desarrollo:	<b>9 meses</b>

Mis suegros tienen una ganadería del sector ovino-caprino, y no encontraban una aplicación que realmente les ayudara a gestionar su ganado de manera eficiente. Tras escuchar sus frustraciones y comprender **sus necesidades**, decidí dar un paso al frente y crear una solución que pudiera facilitarles esta tarea.

La verdad es que este proyecto se ha convertido en uno de mis más queridos, ya que es la primera aplicación que he desarrollado con la intención clara de venderla como un servicio. Me he esforzado en que sea la mejor diseñada y más pulida que he hecho hasta ahora. No solo mejoré la lógica de las aplicaciones existentes en el mercado, sino que también las optimicé, enfocándome en la **integración con escáneres** de cotrales digitales e **IA para reconocer cotrales mediante la cámara**. Esto hace que el manejo de la aplicación sea mucho más fluido y agradable.

Seamos sinceros: usar una app de gestión ganadera puede ser una tarea aburrida, pero mi objetivo ha sido transformar esa experiencia. Estoy orgulloso de decir que esta aplicación es, sin duda, menos monótona que las demás, convirtiendo una necesidad en algo más ameno. Espero que no solo mis suegros, sino muchos otros ganaderos, puedan disfrutar de esta herramienta que les hará la vida un poco más fácil.

# Ruleta Cortijo



Nombre:	<b>Cortijo</b>
Comienzo:	<b>2024</b>
Tiempo de desarrollo:	<b>1 semana</b>

Durante la feria de mi pueblo, un amigo tenía una caseta y se me ocurrió que podría ofrecer promociones a sus mejores clientes. Él aceptó la idea con entusiasmo.

Desarrollé un sistema para que pudiera editar premios y generar boletos en formato PDF. Aunque al final no hizo mucho uso de la aplicación, ya que los camareros estaban siempre muy ocupados con la barra y no entregaban los boletos, la feria resultó ser un gran éxito para él de todos modos.

# Componente visual



Nombre:	<b>Complementary</b>
Comienzo:	<b>2024</b>
Tiempo de desarrollo:	<b>1 semana</b>

Un día me puse a buscar librerías visuales por GitHub y recordé una experiencia del instituto que me hizo sentir orgulloso. La mejor calificación que obtuve en la materia de dibujo fue un 10, gracias a un trabajo en el que exploré los colores opuestos utilizando dos cartulinas, una amarilla y otra púrpura. Mi proyecto consistió en recortar un tatuaje de un tigre; el fondo era púrpura, y el tigre amarillo ocupaba la mitad izquierda, mientras que la mitad derecha mostraba los colores invertidos. Reflexionando sobre ello, me di cuenta de que en realidad estaba trabajando con una paleta de colores Tríadica, ¡pero esa es otra historia!

Con esa mezcla de recuerdos y creatividad, **decidí que quería crear un componente que estilara cualquier imagen al estilo de mi viejo proyecto escolar**, pero añadiendo un toque dinámico con **animaciones**. Así que me puse manos a la obra.

El proceso comenzó seleccionando una imagen que el usuario pudiera elegir. A partir de ahí, apliqué las modificaciones de color que esta persona prefiriera. Creé un **primer** canvas para mostrar la imagen original, y un **segundo** canvas que reflejaba la versión con los colores opuestos. Luego, un **tercer** canvas se encargaba de mostrar la **mitad de cada uno**, fusionando los dos estilos en una sola visualización. Para darle vida a las imágenes, implementé animaciones utilizando máscaras que alternaban entre ambas versiones de forma gradual.

Además, para asegurar un rendimiento óptimo, especialmente cuando había varias animaciones en pantalla, configuré un parámetro de **fps**. Todo esto con el objetivo de que la experiencia del usuario fuera fluida y agradable.

# FIN

Y así llegamos al final de este viaje. A lo largo de este proceso, he descubierto que el desarrollo de aplicaciones es un **camino largo y lleno de dedicación**. Ha habido días en los que me he pasado horas programando, desde que me levanto hasta que me acuesto, porque, como se dice, soy **un poco cabezón**.

A veces pienso que me hubiera encantado sumergirme en el mundo de las comunidades de desarrollo desde el principio y compartir más abiertamente mis programas en internet. Pero, al fin y al cabo, lo que está hecho, está hecho. Lo que he creado está disponible para quien lo quiera.

**Gracias por leerme.**