



LENGUAJES PARA EL DESARROLLO EN IOS

Dylan Salazar
2018024

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se presentará los diferentes lenguajes que se utilizan para desarrollar aplicaciones en el entorno de los ya sean nativos o bien híbridos. Los lenguajes de desarrollo en los son muy limitados, ya que estos antes de poder salir a producción los tiene que haber autorizado Apple para la creación de aplicaciones en dicho lenguaje.

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN PARA IOS

Swift

Swift es un intuitivo lenguaje de programación creado por Apple que permite diseñar apps para iOS, Mac, el Apple TV y el Apple Watch. Está pensado para dar a los desarrolladores más libertad que nunca. Como es de código abierto y tan fácil de usar, con Swift cualquiera puede hacer realidad sus ideas. Así, los desarrolladores pueden ofrecer más seguridad, ahorrar tiempo y crear apps aún mejores. Desarrollado originalmente por Chris Lattner, director del área de herramientas de desarrollo de Apple, Swift es un potente lenguaje de programación que permite a una amplia comunidad de desarrolladores contribuir, incluso sin tener experiencia previa de programación, con nuevas características y optimizaciones.



Objective-C

Este lenguaje extiende al clásico lenguaje de programación C, añadiéndole capacidades de programación orientada a objetos y sobre todo intentando atajar los problemas de reusabilidad que tenía éste. Su desarrollo se inició en 1981 (¡hace más de 30 años!) por parte de dos programadores entusiastas de la empresa ITT, que luego fundaron su propia empresa para comercializarlo. Se popularizó a finales de la década de los '80 cuando lo licenció una pequeña empresa llamada NEXT, fundada por Steve Jobs tras haber sido expulsado de Apple. Cuando Apple compró NEXT unos años después (en 1996) y Jobs volvió triunfante a su casa, sus sistemas formaron la base de la nueva Apple, y con ellos el lenguaje Objective-C, que nos persigue hasta hoy.



Flutter

Flutter es el kit de herramientas de interfaz de usuario de Google para crear hermosas aplicaciones compiladas de forma nativa para dispositivos móviles, web y de escritorio desde una única base de código. El hot reload de Flutter lo ayuda a experimentar rápida y fácilmente, crear interfaces de usuario, agregar funciones y

corregir errores más rápido. Experimente tiempos de recarga de menos de un segundo sin perder estado en emuladores, simuladores y hardware.

En iOS, la mayor parte de lo que se crea en la interfaz de usuario se hace utilizando objetos de vista, que son de la clase UIView. Estos pueden actuar como contenedores para otras UIView, que forman tu layout. En Flutter, el equivalente aproximado a un UIView es un Widget. Los Widgets no se asimilan exactamente a las vistas de iOS, pero mientras te familiarizas con el funcionamiento de Flutter puedes pensar en ellos como “la forma en que declaras y construyes la interfaz de usuario”.



React Native

React Native combina las mejores partes del desarrollo nativo con React, la mejor biblioteca de JavaScript de su clase para crear interfaces de usuario. Puede usar React Native hoy en sus proyectos existentes de Android e iOS o puede crear una aplicación completamente nueva desde cero. Cree versiones de componentes específicas de la plataforma para que una única base de código pueda compartir código entre plataformas. Con React Native, un equipo puede mantener dos plataformas y compartir una tecnología común: React.



Cocoa

Cocoa es un entorno de aplicación tanto para el sistema operativo OS X como para iOS, el sistema operativo utilizado en dispositivos Multi-Touch como iPhone, iPad y iPod touch. Consiste en un conjunto de bibliotecas de software orientado a objetos, un sistema de tiempo de ejecución y un entorno de desarrollo integrado. Cocoa es un conjunto de marcos orientados a objetos que proporciona un entorno de tiempo de ejecución para aplicaciones que se ejecutan en OS X e iOS. Cocoa es el entorno de aplicación preeminente para OS X y el único entorno de aplicación para iOS.



Cocoa Touch

Lua

Lua es un lenguaje de script rápido, ligero e integrado. Es similar a lenguajes como JavaScript, Ruby o Python. Muchos de sus usuarios, incluido yo mismo, sentimos que Lua es un lenguaje particularmente limpio y elegante. El principal mecanismo de estructuración de datos de Lua es la tabla, una combinación de matriz redimensionable y hash. El Listado 1 muestra una tabla que podríamos usar en una aplicación hipotética para realizar un seguimiento de los automóviles y su consumo de combustible. Podemos almacenar información sobre el automóvil utilizando claves de cadena como licencia y marca.



Ionic

Ionic es la plataforma que facilita la creación de aplicaciones móviles con tecnologías web para los programadores web. La plantilla de Ionic permite a los desarrolladores crear aplicaciones móviles en diferentes plataformas que pueden instalarse en teléfonos con Android e iOS. Xcode es el IDE para crear aplicaciones nativas de iOS. Incluye el SDK de iOS y las herramientas de línea de comandos de Xcode. Xcode se puede descargar de forma gratuita con una cuenta de Apple o se puede instalar a través de la App Store.

CONCLUSIÓN

IOs es un lenguaje propio de Apple por lo mismo es que no hay gran cantidad de lenguajes para desarrollar aplicación, Apple siempre ha sido muy cerrado en estos aspecto, por lo mismo el propio sistema operativo te limita en muchas cosas y no se puede aprovechar al 100% el sistema operativo a diferencia de Android que al ser de código abierto te permite hacer y personalizar cada parte a tu gusto.