Material de Apoyo

Alejandro Romero edited this page 4 days ago · [19 revisions](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Material-de-Apoyo/_history)

**Pages 4**

* [**Home**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki)
* [**Cheat Sheets**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Cheat-Sheets)
* [**Depuración (Debugging) en Apache Cordova**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Depuraci%C3%B3n-(Debugging)-en-Apache-Cordova)
* [**Material de Apoyo**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Material-de-Apoyo)

**Clone this wiki locally**



[**Clone in Desktop**](github-windows://openRepo/https:/github.com/alejo8591/unipiloto-am-2.wiki)

**Material de Apoyo y Complemento para Diplomado-AM2**

En este espacio se colocara información, artículos, cursos, e-books y material que pueda servir de apoyo y complemento para el Diplomado de Desarrollo de Aplicaciones Móviles 2 algunos en español (los básicos para aprender) y el resto en ingles:

**CSS**

* [Introducción a CSS - Conceptos básicos y necesarios](http://bit.ly/1Hqc7wF)
* [Estructura con CSS - Conceptos básicos](http://bit.ly/1PKFHk2)
* [CSS avanzado](http://bit.ly/1FSuiJg)
* [Guía Completa de CSS3](http://bit.ly/1Fh7aY3)

**Git**

* [Git Immersion en Español; comandos y características de este sistema de control de versiones](http://bit.ly/1FSulER)
* [Guía Simple de Git](http://rogerdudler.github.io/git-guide/)
* [Gitmagic](http://stanford.io/1OcBDoW)
* [Pro Git - Guia Oficial de Git](http://bit.ly/1ypZ7Fc)
* [A Visual Git Reference](http://bit.ly/1CLNNOZ)

**HTML5**

* [DIVE INTO HTML5](http://bit.ly/1FSvoEM)

**JavaScript**

* [Jardín de JavaScript - Conceptos básicos y necesarios](http://bit.ly/1IK0H8u)
* [Introducción a JavaScript - Conceptos básicos](http://bit.ly/1IbLidM)
* [Introducción a AJAX](http://bit.ly/1OcCMwI)
* [Escribir JavaScript Modular con AMD, CommonJS y ES Harmony](http://bit.ly/1b1Pmmp)
* [Eloquent JavaScript 2nd edition - Marijn Haverbeke](http://bit.ly/1rvIq13)
* [JavaScript Bible](http://bit.ly/1PKP8A2)
* [The JavaScript Tutorial](http://bit.ly/1IK1UwH)

**JavaScript: AngularJS**

* [Manual de AngularJS por DesarrolloWeb.com](https://drive.google.com/file/d/0By20oENHm0_ZdTZldFoyeGZTVzQ/view)

**JavaScript: Expresiones Regulares**

* [Teoria de Expresiones Regulares en JavaScript](http://eloquentjavascript.net/09_regexp.html)
* [Expresiones Regulares por MDN](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide/Regular_Expressions)
* [JavaScript y las expresiones regulares con Unicode](https://mathiasbynens.be/notes/javascript-unicode)
* [Excelente Editor y Debug de expresiones regulares “Regular Expressions 101"](http://regex101.com/)
* [Un editor de expresiones regulares javascript](http://scriptular.com/)

**JavaScript: Guias de Estilo**

* [Google JavaScript Style Guide](http://bit.ly/1au9893)
* [Mozilla Developer Network's JavaScript Guide](http://mzl.la/1yq4JPW)

**JavaScript: jQuery**

* [Fundamentos de jQuery](http://bit.ly/1OcD1YV)

**Licenciamiento de Software**

**Open Source y Software Libre**

* [About Open Source Licenses](http://opensource.org/licenses/)
* [Comparison of free and open-source software licenses](http://ow.ly/MqA2x)

**MOOCs**

Plataformas de aprendizaje, algunas habladas en clase por ustedes:

* [Coursera](https://www.coursera.org/)
* [edX](https://www.edx.org/)
* [FutureLearn](https://www.futurelearn.com/)
* [MIT OCW](http://ocw.mit.edu/OcwWeb/web/home/home/index.htm)
* [NPTEL](http://nptel.ac.in/courses.php?disciplineId=106)
* [Udacity](https://www.udacity.com/)

**Node.JS**

**Libros o E-books, Artículos de Interes**

* [El Libro para Principiantes en Node.JS](http://bit.ly/libro-nodejs)
* [Manual sobre Nodejs por DesarrolloWeb.com](http://bit.ly/manual-nodejs)
* [Node.JS por Genbetadev.com](http://ow.ly/MqRvx)
* [Introducción a Node.JS a través de Koans](http://bit.ly/1OcD4Uq)
* [¿Cómo funciona Node.js? por Genbetadev.com](http://ow.ly/MqRdK)
* [Node.JS y NPM por Genbetadev.com](http://ow.ly/MqRqC)
* [Introducción a la programación asíncrona con Node.JS por Genbetadev.com](http://ow.ly/MqRkq)
* [¿Node.js y JavaScript para hacer juegos?](http://ow.ly/MqRzz)

**Videos o Canales de Videos**

* [Video Introducción a Node.JS por DesarrolloWeb.com](https://www.youtube.com/watch?v=a7XOVa5rybg)
* [Node.JS es mucho más que Javascript del lado del servidor por DesarrolloWeb.com](https://www.youtube.com/watch?v=9kk1A5_IaQ0)
* [Arquitectura de la web con Node.JS por DesarrolloWeb.com](https://www.youtube.com/watch?v=M78gCRhqeUA)
* [NodeJS require y NPM, Eventos y Streams por DesarrolloWeb.com](https://www.youtube.com/watch?v=nU4rUOleCfA)
* [Canal en Youtube para conocer Node.JS por Josematube](https://www.youtube.com/playlist?list=PLJEglAUdzLXIvSSK6oZwZ0VmZKSFYFgx0)
* [Código en GitHub del Canal en Youtube para conocer Node.JS por Josematube](https://github.com/josemalive/NodejsReference)

**Regular Expressions**

* [Learn Regex The Hard Way - Zed. A. Shaw](http://bit.ly/1FP4oJf)
* [The Bastards Book of Regular Expressions: Finding Patterns in Everyday Text - Dan Nguyen](http://bit.ly/1CLS70A)
* [The 30 Minute Regex Tutorial - Jim Hollenhorst](http://bit.ly/1yq2PyN)
* [Regular Expression: Match Unicode Block Range](http://kourge.net/projects/regexp-%20unicode-block)
* [Regular Expression tools](http://www.regexper.com/)

**Web Performance**

* [Book of Speed - Stoyan Stefanov](http://bit.ly/1OcFl1W)
* [High Performance Browser Networking - Ilya Grigorik](http://bit.ly/1FIjKd4)
* [Mature Optimization - Carlos Bueno](http://bit.ly/1CYSQMD)

**Windows 8**

* [Programming Windows 8 Apps with HTML, CSS, and JavaScript (v1)](http://bit.ly/1HqgqIm)
* [Programming Windows 8 Apps with HTML, CSS, and JavaScript (v2, incomplete)](http://bit.ly/1aSiFqV)

**Windows Phone**

* [Developing An Advanced Windows Phone 7.5 App That Connects To The Cloud](http://bit.ly/1CLWF7p)
* [Programming Windows Phone 7](http://bit.ly/1Dh9sCh)
* [Windows Phone Programming Blue Book](http://bit.ly/1JJv5O4)
* [Windows Phone 8 Development Succinctly - Matteo Pagani](http://bit.ly/1DGdTZ2)
* [Windows Phone 8.1 Development for Absolute Beginners](http://bit.ly/1IbPOcl)

# Depuración (Debugging) en Apache Cordova

Alejandro Romero edited this page 3 days ago · [8 revisions](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Depuraci%C3%B3n-(Debugging)-en-Apache-Cordova/_history)

### Pages 4

* [**Home**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki)
* [**Cheat Sheets**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Cheat-Sheets)
* [**Depuración (Debugging) en Apache Cordova**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Depuraci%C3%B3n-(Debugging)-en-Apache-Cordova)
* [**Material de Apoyo**](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Material-de-Apoyo)

##### Clone this wiki locally



[**Clone in Desktop**](github-windows://openRepo/https:/github.com/alejo8591/unipiloto-am-2.wiki)

# Depuración (Debugging) en Apache Cordova

## Estado del Arte

para depurar aplicaciones escritas con Cordova no existen todavía herramientas maduras como para aplicaciones nativas o para aplicaciones web. El principal "problema" es que el navegador donde va a depurar la App se encuentra en el dispositivo o en el emulador. Esto hace que sea difícil de sincronizar los "breakpoints" o los "Stack Traces". No obstante, Existen herramientas útiles para este fin. Las siguientes herramientas son las que he venido trabajando y hasta el momento me han sido muy funcionales y se ha podido depurar de manera simple y con paciencia las Apps construidas.

## Técnicas

### Escritorio

El navegador de escritorio es una herramienta poderosa para el desarrollo web móvil. Sorprendentemente, la mayoría de su desarrollo móvil se puede previsualizar y depurar en el navegador. Los principales escollos de la utilización de un navegador de escritorio en comparación con navegador móvil prestan precisión, rendimiento de JavaScript, y la disponibilidad de la API. Sin embargo, estas trampas pueden ser vencido con algunos[Herramientas adicionales](https://github.com/alejo8591/unipiloto-am-2/wiki/Depuraci%C3%B3n-(Debugging)-en-Apache-Cordova#Herramientas-Adicionales)

#### En Base a un Navegador de Escritorio

Al escoger un navegador de escritorio, debe considerar la plataforma móvil a la cual va dirigido el desarrollo. Cada plataforma móvil utiliza un navegador diferente y mientras que usted no pueda encontrar exactamente el mismo navegador en el escritorio, puede coincidir con los motores del navegador. A continuación se muestra una tabla que enumera los escritorios de los navegadores para cada plataforma:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Plataforma Móvil** | **Motor del Navegador Móvil** | **Navegador de Escritorio Compatible** |
| Android | WebKit | Apple Safari, Google Chrome |
| Bada | WebKit | Apple Safari, Google Chrome |
| BlackBerry 5.0 | Proprietary | None |
| BlackBerry 6.0+ | WebKit | Apple Safari, Google Chrome |
| iOS | WebKit | Apple Safari, Google Chrome |
| webOS | WebKit | Apple Safari, Google Chrome |
| Windows Phone | Internet Explorer | Internet Explorer |

#### Imitando el Entorno Móvil

##### Viewport

Esto es bastante sencilla. Sólo buscar la herramienta adecuada para que adapte las diferentes resoluciones presentes en los dispositivos móviles. Dos herramientas para este fin:

* [Chrome DevTools](https://developer.chrome.com/devtools)
* [Firefox Developer Edition](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Tools)

##### Touch Eventos

En Google Chrome, puedes abrir las Opciones del WebInspector; para habilitar la emulación Evento Touch.

#### Depuración de la App

Con el navegador de escritorio, puede aprovechar las herramientas de depuración de tu navegador. En un navegador con motor WebKit, puede abrir WebInspector para inspeccionar el DOM y depurar JavaScript. La mayoría de los otros navegadores tienen una herramienta de depuración equivalente.

#### Herramientas Adicionales

* [Ripple Emulator](http://ripple.incubator.apache.org/) emula parte de la API de Apache Cordova.
* [ScreenQueri.es](http://screenqueri.es/) para previsualizar los tamaños de pantalla de dispositivos de manera exacta exacta.

#### WEb INspector REmote (WEINRE)

[WEINRE](http://people.apache.org/~pmuellr/weinre-docs/latest/) es una herramienta de depuración prácticamente depura cualquier navegador de forma remota. No es a mejor herramienta para depurar, pero le da una vista en vivo del DOM y el acceso a la consola de JavaScript. Desafortunadamente, no hay "breakpoints" o "Stack Traces", pero la consola de JavaScript pueden prestar pistas sobre errores.

### Firefox OS

Para los desarrolladores, lo más importante es entender que la totalidad de la interfaz de usuario es una aplicación Web capaz de mostrar y lanzar otras aplicaciones Web. Cualquier aplicación que usted haga a la interfaz de usuario y cualquier aplicación que usted cree para ejecutarse en Firefox OS son aplicaciones Web creadas usando HTML, CSS y JavaScript, aunque con un amplio acceso al hardware del dispositivo y los servicios del equipo. [Tomado de la fuente oficia de Firefox OS](http://ow.ly/MS9SK)

En base a esta definición y la experiencia construyendo Apps; Firefox OS es una herramienta ideal para depurar HTML5, CSS3, JavaScript y algo muy importante que puede llegar a ser el consumo de APIs ya sea a través de un API construida por el equipo de desarrollo o algún API externa y/o de terceros.