
REPORTE DE EXPERIENCIAS DE PROYECTO DE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

JOSÉ CAMACHO MARTÍNEZ

1. Proyecto ANDROID - Cinema

La experiencia final del proyecto fue muy gratificante ya que nos permitió conocer una nueva plataforma de desarrollo que esta en pleno crecimiento en el mercado mundial en cuestión de desarrollo de aplicaciones.

La experiencia en ciertas partes del código fue algo preocupante, debido a que como principiantes en el desarrollo desconocíamos como esta estructurado un proyecto ANDROID.

Además tuvimos problemas en hacer la conexión a una base de datos externa e interna, las que finalmente se pudo hacerlas.

Lo bueno de programar en ambiente ANDROID es que es en lenguaje java, que es ya conocido por nosotros, por haber tomado la materia PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS.

2. Proyecto PYTHON - Cuentos de Navidad

La experiencia final de proyecto fue muy buena en la parte de la librería que se uso y del ambiente de programación que ofrece PYTHON.

Para el proyecto se utilizó la librería PYGAME, que es una librería de PYTHON que permite la creación de videojuegos o aplicaciones gráficas en dos dimensiones. Esta librería fue de gran ayuda ya que me permitió manejar la interfaz y los sonidos de manera sencilla.

En lo del ambiente de programación no fue gran problema el código, la lógica es casi la misma que los demas lenguajes de programación como JAVA, C++, etc. Lo único nuevo era saber que en PYTHON es bien estricto en la estructura de las funciones, espaciado de las líneas de código y no hay tipos de datos como entero, string, etc. Todos son objetos.

Lo único difícil fue como PYTHON maneja los eventos del teclado, pero se encontró rápidamente la solución.

3. Proyecto HASKELL - MasterMind

La experiencia final de proyecto fue buena, algo complicada al principio por el hecho de implementar soluciones que fueron propuestas por personas que investigaron este juego.

El trabajar con programas de tipo funcional fue complicado ya que era un tipo de programación nuevo para mi y además la forma de como definir la sintaxis era diferente de los otros lenguajes de programación visto en las materias dictadas en FIEC para la carrera de computación.

Además tuve varios problemas buscando ejemplos de código, porque en la web hay ejemplos pero muy puntuales, es decir destinados para principiantes (como el típico "Hola mundo"). Por esto pienso que este proyecto fue el más complicado que los anteriores.