

Bienvenidos

CS2B01 - Desarrollo Basado en Plataformas

Dr. Jesus Bellido
jbellido@utec.edu.pe

UNIVERSIDAD DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

Introducción







MIÉRCOLES: 7 a 9 AM



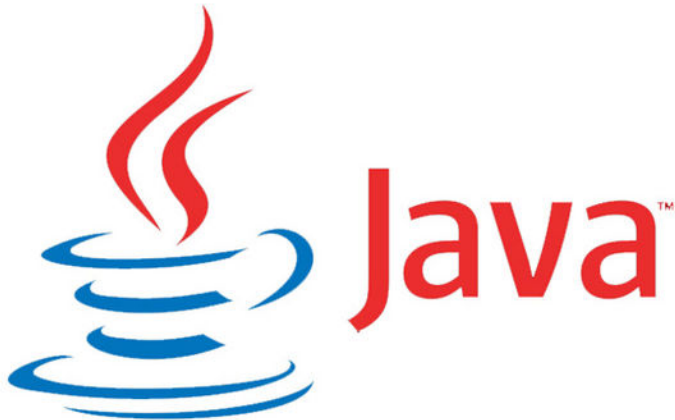
VIERNES: 11 a 12 AM

Herramientas





Android Studio 3.0



Logros del Curso

- Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas.

Logros del Curso

- Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas.
- Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común

Logros del Curso

- Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas.
- Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común
- Que el alumno sea capaz de diseño e implementación de servicios, aplicaciones web utilizando herramientas y lenguajes como HTML, CSS, JavaScript (incluyendo AJAX) , back-end scripting y una base de datos, a un nivel intermedio.

Logros del Curso

- Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas.
- Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común
- Que el alumno sea capaz de diseño e implementación de servicios, aplicaciones web utilizando herramientas y lenguajes como HTML, CSS, JavaScript (incluyendo AJAX) , back-end scripting y una base de datos, a un nivel intermedio.
- Desarrollar aplicaciones móviles, administrar servidores web en sistemas basados en UNIX y aplicar técnicas de seguridad en la web a un nivel intermedio.

Sesiones

1. Computing Platform

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand
9. ReST - Representational State Transfer

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand
9. ReST - Representational State Transfer
10. Resource Constraints

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand
9. ReST - Representational State Transfer
10. Resource Constraints
11. Interface Segregation Principle

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand
9. ReST - Representational State Transfer
10. Resource Constraints
11. Interface Segregation Principle
12. Separation of Concerns

1. Computing Platform
2. Computing Platform Constraints
3. Client - Server
4. Stateless (and Statefull)
5. Cache
6. Uniform Interface
7. Layered System
8. Code on Demand
9. ReST - Representational State Transfer
10. Resource Constraints
11. Interface Segregation Principle
12. Separation of Concerns
13. Dependency Inversion Principle

1. Workload analyze

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication

Sesiones de Laboratorio

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API

Sesiones de Laboratorio

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI
8. MyChat Architecture Style

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI
8. MyChat Architecture Style
9. MyChat Mobile Login

Sesiones de Laboratorio

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI
8. MyChat Architecture Style
9. MyChat Mobile Login
10. MyChat Mobile Conversation List

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI
8. MyChat Architecture Style
9. MyChat Mobile Login
10. MyChat Mobile Conversation List
11. MyChat Send and Receive Messages

Sesiones de Laboratorio

1. Workload analyze
2. MyChat Client - Server
3. MyChat Authentication
4. MyChat Cache Messages
5. MyChat API
6. MyChat BD
7. MyChat UI
8. MyChat Architecture Style
9. MyChat Mobile Login
10. MyChat Mobile Conversation List
11. MyChat Send and Receive Messages
12. MyChat Encryption

Evaluación

PROY * 40%

+LABS * 20%

+TASK * 20%

+READ * 20%

NOTA FINAL

Reglas

1. No hay preguntas tontas, sí fuera de lugar.

1. No hay preguntas tontas, sí fuera de lugar.
2. Está permitido interrumpir la clase en cualquier momento.

1. No hay preguntas tontas, sí fuera de lugar.
2. Está permitido interrumpir la clase en cualquier momento.
3. No está permitido burlarse de nadie que no lo autorice.

1. No hay preguntas tontas, sí fuera de lugar.
2. Está permitido interrumpir la clase en cualquier momento.
3. No está permitido burlarse de nadie que no lo autorice.
4. Nadie tiene la razón a priori.

1. Asiste puntualmente a las clases.

1. Asiste puntualmente a las clases.
2. Piensa y luego actúa...

1. Asiste puntualmente a las clases.
2. Piensa y luego actúa...
3. Preguntar es un síntoma de interés e inteligencia.

1. Asiste puntualmente a las clases.
2. Piensa y luego actúa...
3. Preguntar es un síntoma de interés e inteligencia.
4. Pregunta a tiempo ... no dejes todo para el final...

1. Asiste puntualmente a las clases.
2. Piensa y luego actúa...
3. Preguntar es un síntoma de interés e inteligencia.
4. Pregunta a tiempo ... no dejes todo para el final...
5. Trata a los demás como deseas que te traten.

1. Asiste puntualmente a las clases.
2. Piensa y luego actúa...
3. Preguntar es un síntoma de interés e inteligencia.
4. Pregunta a tiempo ... no dejes todo para el final...
5. Trata a los demás como deseas que te traten.
6. Discute los problemas con tus compañeros ... pero debes ser honesto.

1. Introducción
2. Herramientas
3. Logros del Curso
4. Sesiones
5. Evaluación
6. Reglas

Preguntas