

ENTORNOS DE DESARROLLO

UNIDAD 1.

ACTIVIDAD 1:

1. Haz una clasificación del software.

Existen tres tipos de software:

- Software de Sistema: Es un programa instalado en el dispositivo, esta encargado de permitir interactuar al usuario con el dispositivo, como pueden ser los sistemas operativos de los ordenadores, el firmware de algunos dispositivos pequeños o los drivers de algunos componentes:

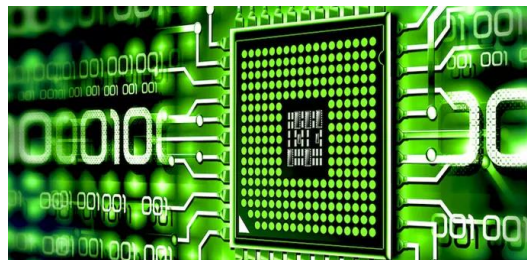
→ sistemas operativos como Windows,

Mac, Linux, etc,



- software de firmware para pequeños dispositivos: generalmente se encuentran dentro de los circuitos de dispositivos electrónicos.

Esquema de comunicación del firmware con el hardware y software



- Software de Aplicación: Este software es uno dedicado a realizar tareas específicas deseadas por el usuario, como puede ser un editor de texto, un editor de imágenes o hasta un navegador.

- En caso de un editor de texto puede tratarse de excel, powerpoint, word, libreoffice siendo que se usa el software de aplicación para una tarea específica. Así el software de aplicación generalmente tiene usos específicos dependiendo del programa.



- Software de desarrollo: Este software se ocupa de crear programas o aplicaciones para dispositivos, como pueden ser java, python, php o kotlin.
- Editores de texto, enlazadores, compiladores y otros métodos son utilizados para la creación de programas, ya sean para ordenadores, móviles o pequeños circuitos.



2. Describe la relación que existe entre los componentes hardware principales de un computador y el almacenamiento y ejecución del software.

La relación que hay respecto a los componentes principales de un ordenador y su almacenamiento con la ejecución del software, es

3. Define los siguientes conceptos:

- **Código fuente:** Es la colección de líneas de texto escritas en un lenguaje de programación entendible para las personas que se encargan de la ejecución de un programa.
Ej: python, javascript, php, etc. son lenguajes de programación que se usan para la creación de este tipo de códigos, ya sean para páginas web o aplicaciones de distintos dispositivos.

```

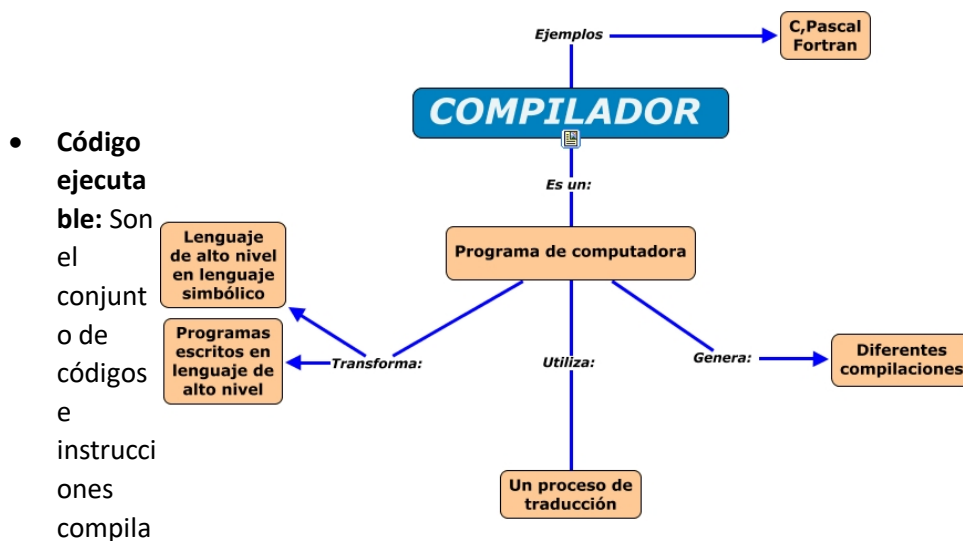
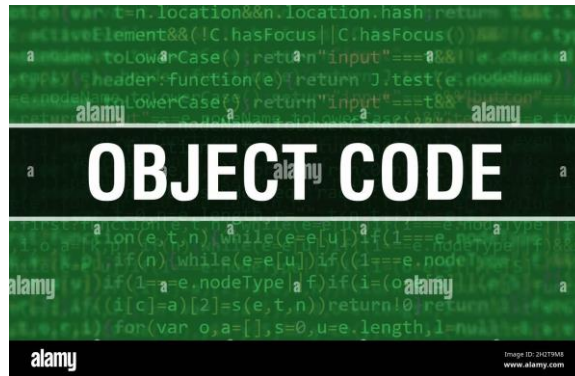
1 def es_patente_valida (patente: str, reg) -> bool:
2
3     """version 0 de patentes
4
5     :param patente: string con patente
6     :type patente: str
7     :param reg: lista o tupla con patrones de REGEX
8     :type reg: list
9     :return: booleano con true si es válida, false si es inválida
10    o regex vacías
11    :rtype: bool
12    """
13
14    assert type(patente) ==str, "patente en formato no string"
15    assert type(reg) ==list, "regex deben estar en una lista"
16    assert len(reg)>0, "las regex estan vacías"
17
18    if type(patente)!= str or type(reg) != list or len(reg)==0:
19        raise TypeError("problema en la patente o la regex")
20
21    es_valida = False
22

```

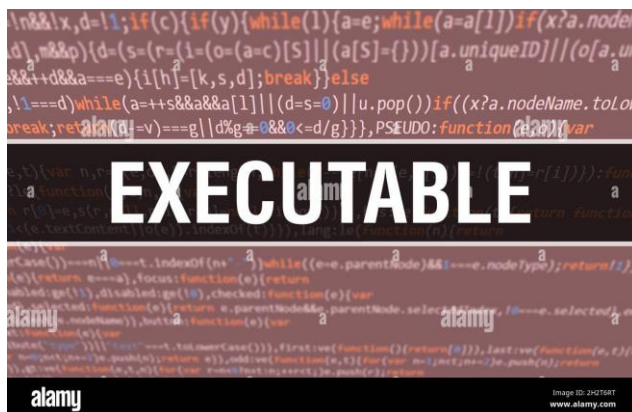
• C
código
objet
o: Es
el
conju
nto
de
instru
ccion
es
escrit

os en un lenguaje que el ordenador entiende directamente ej: código binario o código máquina.

Es decir, a la hora de ejecutar un código como este sera mucho mas rápido debido a que el ordenador no tiene que traducir de un lenguaje de programación a código maquina o binario.



Las instrucciones y enlazadas para ser ejecutadas por el ordenador. Generalmente se usan para la instalación de programas en el ordenador o para hacer uso de estos, por ejemplo los archivos .exe que son los mas populares, pero existen muchos mas como: dll, pif, cmd, wsf, air, vb,



4. Explica la diferencia entre firmware y software.

La principal diferencia es que el firmware esta almacenado dentro del hardware desde donde controla físicamente a este.



Y el software se almacena fuera del hardware y se usa para darle tareas específicas al ordenador.

