

Síntesis conceptual

Grado: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Asignatura: Entornos de Desarrollo
Unidad: 2. Instalación y uso de entornos de desarrollo

Resumen

Los entornos de desarrollo son las herramientas con las cuales los programadores crean aplicaciones. Casi siempre se utiliza un IDE, que consta de:

- Editor.
- Compilador o intérprete.
- Depurador.
- Constructor de interfaces gráficos.

Los primeros entornos de desarrollo fueron Turbo Pascal, Visual Basic 6, Delphi y Visual C++; los más actuales son Xcode, NetBeans y Eclipse.

Los entornos de desarrollo online o en la nube están extendiéndose cada vez más. Pese a la desventaja de la potencia, poseen muchas otras ventajas como el trabajo colaborativo, los repositorios comunes, el poder trabajar con cualquier dispositivo, etc.

Ningún programa suele funcionar según el primer diseño, por lo que siempre hay que depurar algunos fallos o verificar que todo es correcto. Además, cuando una aplicación está completamente desarrollada o en periodo de pruebas, es preciso analizar su rendimiento.

Las aplicaciones o programas tienen que estar perfectamente documentados, pues, de lo contrario, sería muy difícil mantener el código.

Los módulos o plugins son aumentadores de potencia, con los que se pueden crear informes y trabajar con otros lenguajes de programación que no sean Java. Por otro lado, cuando consideramos que algún módulo o plugin de los instalados no nos aporta ninguna utilidad, o bien que el objetivo para el que se añadió ya ha finalizado, el módulo deja de tener sentido en nuestro entorno y se procede a eliminarlo bien desactivándolo o bien desinstalándolo.

Conceptos fundamentales

- **Entornos:** las herramientas con las cuales los programadores crean aplicaciones.
- **RAD o rapid application development:** Desarrollo rápido de aplicaciones.
- **Módulo o plugin:** aumentador de potencia.