# 6. Comparación de las dos implementaciones

## 6.1 Evaluación de los criterios en la implementación usando la tecnología A

Tecnología A yUML

| **CRITERIO** | **EVALUACIÓN** | **Comentario** |
| --- | --- | --- |
| 1. Tiempo del desarrollo del diagrama de clases | 2 minutos tarda en desarrollar el diagrama de clase. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 2 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 2. Tiempo del desarrollo del diagrama de casos de uso | 9.36 minutos tarda en desarrollar el diagrama de caso de usos. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 5 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 3. Tiempo del desarrollo del diagrama de actividades | 9 minutos tarda en desarrollar el diagrama de actividades. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 5 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 4. Velocidad de sistema | Tiempo de carga 0.2 segundos. | Dependiendo de la conexión de internet. |
| 5. Control y Libertad para Explorar | El usuario posee una gran libertad a la hora de escribir los códigos, pero exige el usuario define previamente la orientación y tamaño de los esquemas.  Por otra parte, el usuario debe poner todo el código dentro del cuadrado. Y el diagrama se genera debajo del texto, si es un código muy extenso, la imagen del diagrama se queda oculto. | Aspectos relacionados a la hora de escribir el código y generación del diagrama. |
| 6. Errores | 1 ocasión es cuando el usuario escribe mal una línea de código, el programa deja de mostrar los esquemas hasta el usuario corrige ese error. | Errores que se generan durante la ejecución de la tecnología. |
| 7. Recursos necesarios | 2 horas en localizar y entender las documentaciones de la tecnología. | Tiempo necesario para localizar y entender las documentaciones. |
| 8. Aprendizaje | 12 minutos de aprendizaje para desarrollo del diagrama. | Tiempo necesario para aprender las sintaxis de yUML. |

## 6.2 Evaluación de los criterios en la implementación usando la tecnología B

Tecnología B PlantText

| **CRITERIO** | **EVALUACIÓN** | **Comentario** |
| --- | --- | --- |
| 1. Tiempo del desarrollo del diagrama de clases | 9.23 minutos tarda en desarrollar el diagrama de clase. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 2 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 2. Tiempo del desarrollo del diagrama de casos de uso | 14.58 minutos tarda en desarrollar el diagrama de caso de usos. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 2 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 3. Tiempo del desarrollo del diagrama de actividades | 6.13 minutos tarda en desarrollar el diagrama de actividades. | Para poder desarrollar el diagrama de clase requiere un aprendizaje previo de 4 minutos para que el usuario comprenda las sintaxis. |
| 4. Velocidad de sistema | Tiempo de carga 0.1 segundo. | Dependiendo de la conexión de internet. |
| 5. Control y Libertad para Explorar | La orientación de diagrama depende de la colocación de código, el usuario no tiene control directo sobre ello. | Aspectos relacionados a la hora de escribir el código y generación del diagrama. |
| 6. Errores | 1 error encontrado durante el desarrollo del diagrama de actividad, el programa no muestra ningún esquema, tampoco indica donde está el error. | Errores que se generan durante la ejecución de la tecnología. |
| 7. Recursos necesarios | 3.5 horas en localizar y entender las documentaciones de la tecnología. | Tiempo necesario para localizar y entender las documentaciones. |
| 8. Aprendizaje | 13 minutos de aprendizaje para desarrollo del diagrama. | Tiempo necesario para aprender las sintaxis de PantText. |

# 7. Comparación de la implementación de las tecnologías

Tecnología A yUML

Tecnología B PlantText

| **CRITERIOS** | **TECNOLOGÍA A** | **TECNOLOGÍA B** | **COMENTARIOS** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Tiempo del desarrollo del diagrama de clases | 2 minutos | 9.23 minutos | En comparación apreciamos una diferencia de 7 minutos a la hora de desarrollar el diagrama de clases. Tecnología A tarta menos en desarrollar el diagrama. |
| 2. Tiempo del desarrollo del diagrama de casos de uso | 9.36 minutos | 14.58 minutos | En comparación apreciamos una diferencia de 5.22 minutos a la hora de desarrollar el diagrama de clases. Tecnología A tarta menos en desarrollar. |
| 3. Tiempo del desarrollo del diagrama de actividades | 9 minutos tarda en desarrollar el diagrama de actividades. | 6.13 minutos tarda en desarrollar el diagrama de actividades. | En comparación apreciamos una diferencia de 5.22 minutos a la hora de desarrollar el diagrama de clases. Tecnología A tarta menos en desarrollar el diagrama. |
| 4. Velocidad de sistema | Tiempo de carga 0.2 segundos. | Tiempo de carga 0.1 segundo. | Tecnología B tiene un menor tiempo de carga. |
| 5. Control y Libertad para Explorar | El usuario posee una gran libertad a la hora de escribir los códigos, pero exige el usuario define previamente la orientación y tamaño de los esquemas.  Por otra parte, el usuario debe poner todo el código dentro del cuadrado. Y el diagrama se genera debajo del texto, si es un código muy extenso, la imagen del diagrama se queda oculto. | La orientación de diagrama depende de la colocación de código, el usuario no tiene control directo sobre ello. | Tecnología A ofrece un mayor grado de libertad a la hora de diseñar el diagrama, aunque el usuario debe definir la orientación y el tamaño de esquema previamente. |
| 6. Errores | 1 ocasión es cuando el usuario escribe mal una línea de código, el programa deja de mostrar los esquemas hasta el usuario corrige ese error. | 1 error encontrado durante el desarrollo del diagrama de actividad, el programa no muestra ningún esquema, tampoco indica donde está el error. | Tecnología B aporta un mayor control a la hora de errores, ya que indica la línea de código donde contiene el error, y el usuario ahorra el tiempo para localizar el error. |
| 7. Recursos necesarios | 2 horas en localizar y entender las documentaciones de la tecnología. | 3.5 horas en localizar y entender las documentaciones de la tecnología. | En comparación, el usuario tarta menos en localizar y entender las documentaciones de tecnología A. |
| 8. Aprendizaje | 12 minutos de aprendizaje para desarrollo del diagrama. | 13 minutos de aprendizaje para desarrollo del diagrama. | No hay mucha diferencia a la hora de realizar un aprendizaje para empezar el desarrollo del diagrama, pero sí que es cierto tecnología A tarta menos de aprender. |