

The background is a deep blue gradient with a subtle pattern of white stars and dots. Overlaid on this are several faint, white circular and semi-circular lines of varying thicknesses. Some of these lines have small arrows indicating a clockwise direction. On the left side, there is a large, semi-circular scale with numerical markings from 140 to 260 in increments of 10. The title 'DESARROLLO DE INTERFACES' is written in a large, bold, white sans-serif font on the right side of the image.

# DESARROLLO DE INTERFACES

JOSÉ JARONES BUENO

2º DAM

# HORAS SEMANALES

- Lunes 2h ( 15:20 a 17:10)
- Miércoles 2h (18:25 a 20:15)
- Viernes 3h (18:25 a 21:10)

# INTRODUCCIÓN

## ¿DE QUÉ TRATA EL MÓDULO?



¿Qué implica la palabra desarrollo?

- En su acepción más generalizada: Creación, mejora, expansión. Evolución y revisión.
- En argot informático: Desarrollo software de aplicaciones informáticas:
  - Diseñar.
  - Codificar.
  - Depurar.
  - Mantener.



# INTRODUCCIÓN

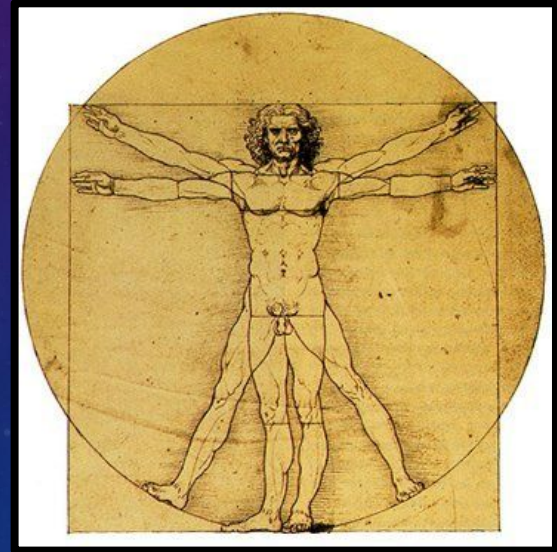
## ¿DE QUÉ TRATA EL MÓDULO?



Interfaces



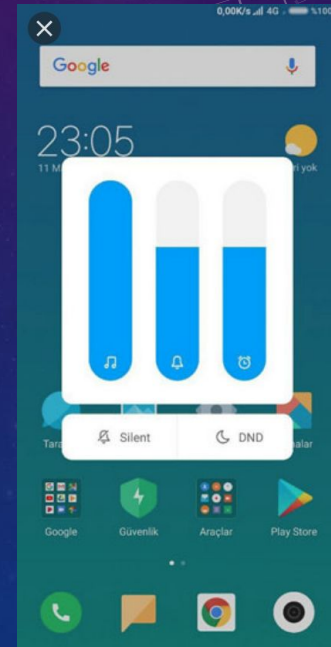
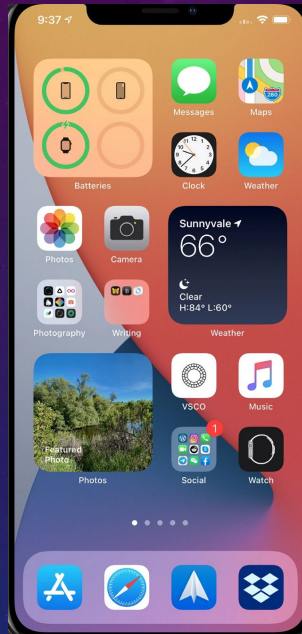
Poder de cómputo  
Poder de decisión limitado



Usuario final  
Facilitar la vida del individuo

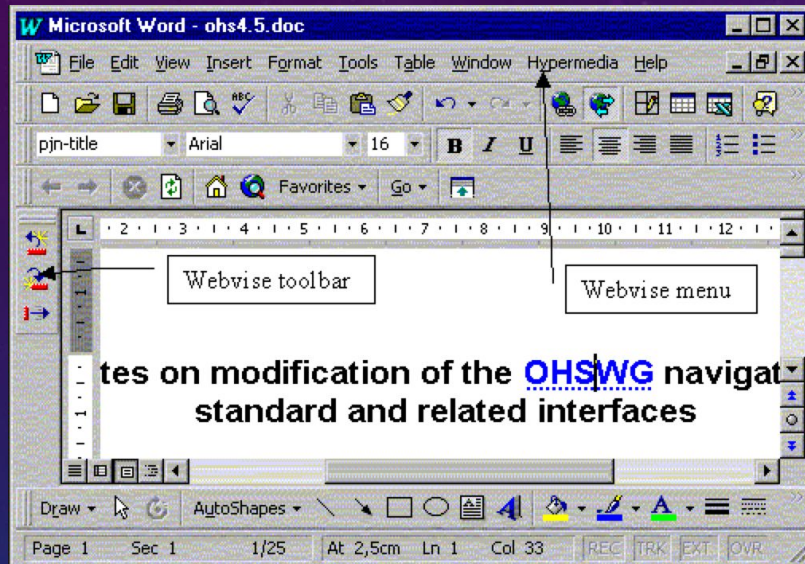


# IMPORTANCIA DE INTERFACES

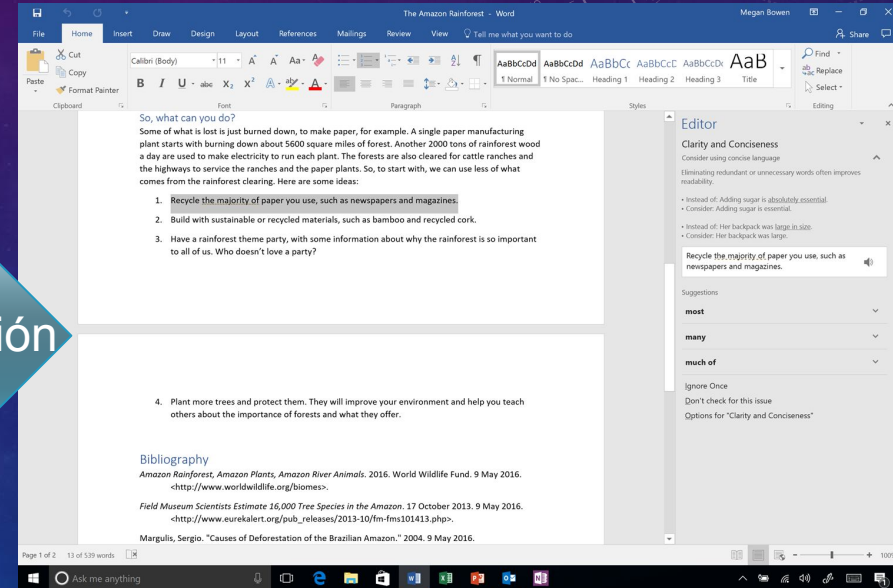


Distintas interfaces para los S.O. de los teléfonos móviles

# IMPORTANCIA DE INTERFACES

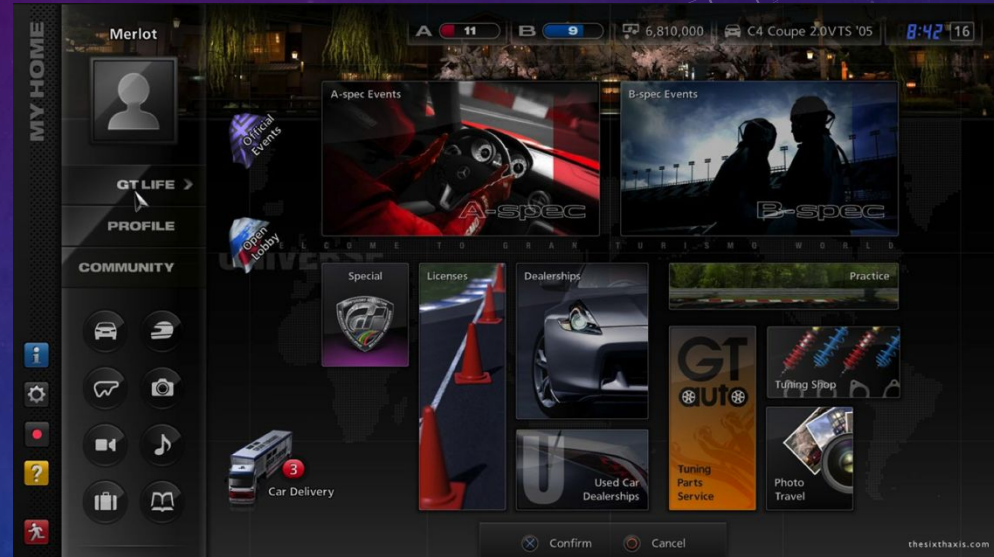


Evolución



Las interfaces, como todo software, debe ser mantenido y actualizado a lo largo del tiempo

# IMPORTANCIA DE INTERFACES



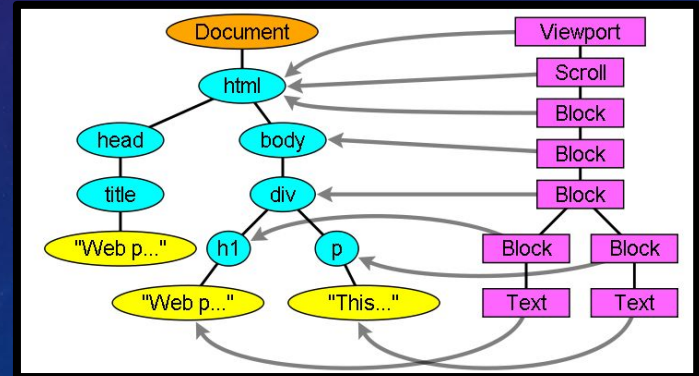
El diseño de las interfaces es fundamental para el producto final



# TECNOLOGÍAS DE DESARROLLO DE INTERFACES

Ya habéis visto un conjunto de tecnologías para el desarrollo de interfaces en primero

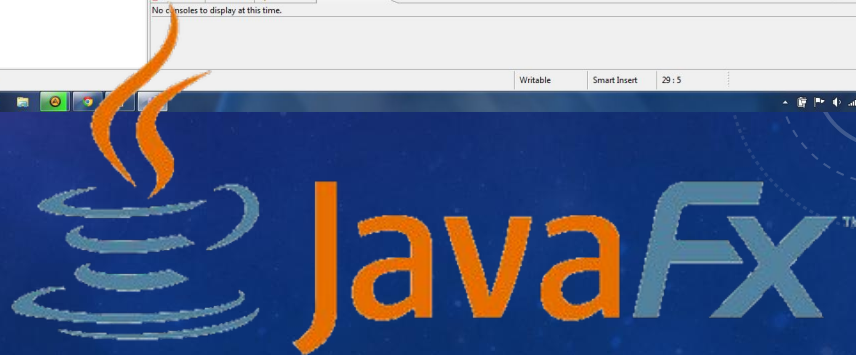
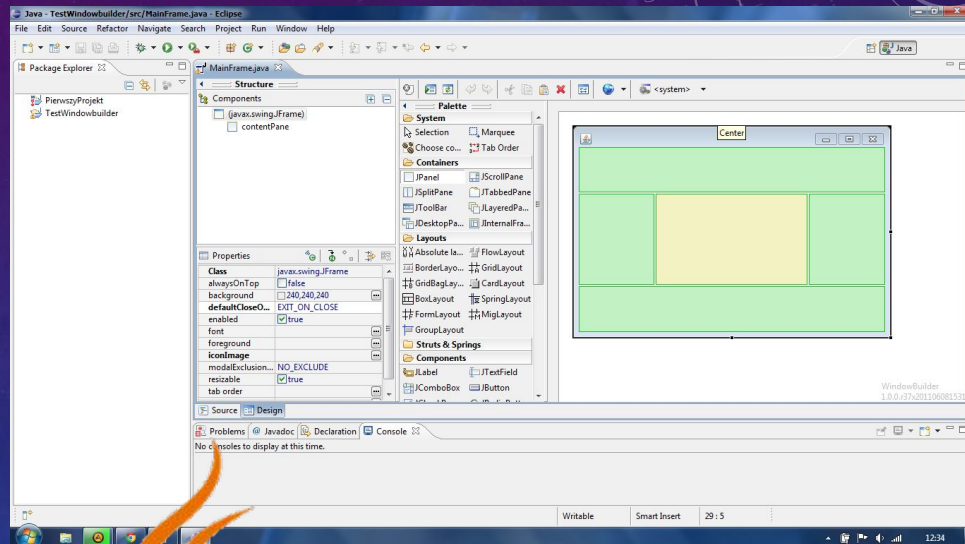
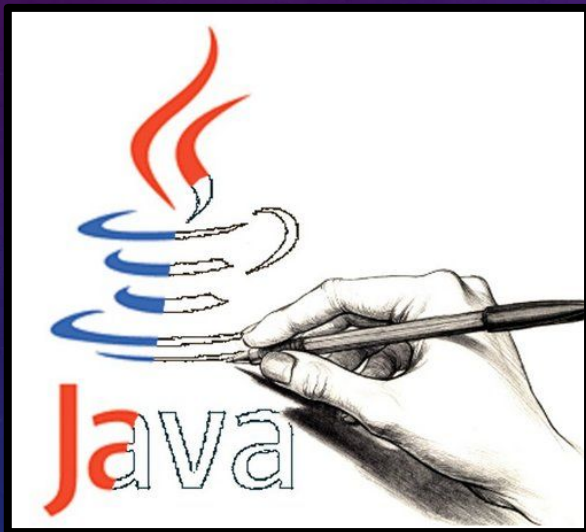
Desarrollo de interfaces en WEB  
HTML5 + JavaScript + CSS



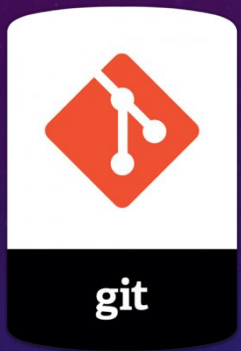


# FRAMEWORKS PARA 2º DAM

## 1) Java + Java SWING y JavaFx



# HERRAMIENTAS QUE VAMOS A UTILIZAR A LO LARGO DEL CURSO



**JUnit**



Apache  
**NetBeans IDE**

# BLOQUES DE CONTENIDOS (ORIENTATIVO)

UT1: Java

UT2: Confección de interfaces de usuario

UT3: *Extensión de componentes*

*UT 4: Generación de informes*

*UT 5: Edición de gráficos y herramientas de dibujo*

*UT 6: JavaFX*

*UT 7: Pruebas en componentes gráficos*



# INICIO

- 1º Apuntarse a la clase de Classroom con la cuenta educativa del centro:
- Completar formulario inicial.

pqa6mwj



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

