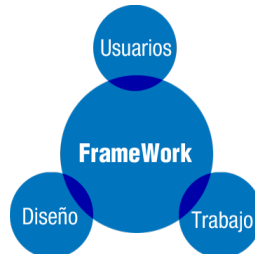


1.A. Desarrollo del software

6. Frameworks.

Un framework es una estructura de ayuda al programador, en base a la cual podemos desarrollar proyectos sin partir desde cero.

Se trata de una plataforma software donde están definidos programas soporte, bibliotecas, lenguaje interpretado, etc., que ayuda a desarrollar y unir los diferentes módulos o partes de un proyecto.



Con el uso de framework podemos pasar más tiempo analizando los requerimientos del sistema y las especificaciones técnicas de nuestra aplicación, ya que la tarea laboriosa de los detalles de programación queda resuelta.

Ventajas de utilizar un framework:

- Desarrollo rápido de software.
- Reutilización de partes de código para otras aplicaciones.
- Diseño uniforme del software.

Inconvenientes de utilizar un framework:

- Dependencia del framework. Posible dependencia del código respecto al framework utilizado (si cambiamos de framework, habrá que reescribir parte de la aplicación).
- Consumo de recursos. La instalación y uso del framework en nuestro equipo consume bastantes recursos del sistema.

Ejemplos de Frameworks:

- .NET es un framework para desarrollar aplicaciones sobre Windows. Ofrece el "Visual Studio .net" que nos da facilidades para construir aplicaciones y su motor es el ".Net framework" que permite ejecutar dichas aplicaciones.
- Spring de Java. Es un conjunto de bibliotecas (API's) para el desarrollo y ejecución de aplicaciones Java.
- Qt. Framework multiplataforma para el lenguaje C++. Admite adaptaciones para ser utilizado en otros lenguajes.
- Angular. Framework de Javascript para aplicaciones web.