Capítulo 1

Introducción

El documento que aborda a continuación tiene una filosofía totalmente distinta a la seguida en los otros dos (Memoria y Manual de Usuario) que componen el proyecto. En éste, se trata de informar al lector (el programador) acerca de las consideraciones que debe tener en cuenta cuando aborde una aplicación como la desarrollada o cuando intente modificar ésta. En este sentido, se busca también el reconocimiento de las tareas realizadas para que pueda apreciar la dificultad del trabajo.

En particular, este capítulo sirve de introducción, definiendo los objetivos de cada una de las partes que constituyen el documento.

1.1 La programación

Los Capítulos 2, 3 y 4 aportan una información referente al entorno en el que se desarrolla la aplicación; no tiene sentido realizar una aplicación para una tarea sin tener en cuenta, al menos, las principales posibilidades.

En este sentido, el Capítulo 2 proporciona una información general para todos los lenguajes de programación (orientados a objetos); define las principales características y hace especial hincapié en las diferencias de uno a otro.

Seguidamente, en Capítulo 3 es específico para un tipo de lenguajes, muy especial y delicado: C++. Este lenguaje tiene de particular que, en la tecnología en que se desarrolla (.NET), permite compatibilizar parte de código administrado por esta tecnología (C++.NET) con otra parte no administrado (C++ clásico); ello conlleva una serie de ventajas e inconvenientes que se revelan en dicho capítulo.

La ayuda a la programación se recoge en el Capítulo 4; allí se describe algo por encima la herramienta de la que se hizo uso para el desarrollo de la aplicación, así como de alguna otra herramienta de similares características.

1.2 La tecnología

Entre el apartado anterior (de programación) y el presente (de tecnología), se presenta el Capítulo 5. En él se encuentran aspectos fundamentales de la programación pero íntimamente ligados al uso de la tecnología .NET específicamente.

1.3 La estructura de la programación

El Capítulo 6 describe las técnicas de programación llevadas a cabo, así como el fundamento de éstas. Presenta un modelo particular que ha tenido y tiene gran repercusión en el mundo informático: el Modelo-Vista-Controlador (MVC).

En el Capítulo 6 se toma una idea de la estructura de la programación que debe llevarse a cabo, sin embargo, es en el Capítulo 7 donde se llevan a cabo tales ideas; se presentan una serie de diagramas y esquemas comentados para que pueda entenderse el modelo de la programación efectuada.

1.4 Las mejoras

Finalmente, el Capítulo 8 muestra algunas mejoras que se proponen, y tiene en cuenta algunas que puedan darse. Con respecto al resto de posibles mejoras, deja “el discurso” abierto.