ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

HERRAMIENTAS Y LIBRERÍAS DE GUI

Nombre: _____ Fecha: _____

ANTES DE EMPEZAR · DOS DEFINICIONES

- **Toolkit de GUI**: el conjunto de piezas ya hechas (ventanas, botones, campos de texto) y el código que las dibuja y entrega los clics del usuario a tu programa.
- **Librería o framework de UI**: código que va encima de un toolkit y te ayuda a organizar la interfaz en componentes. Svelte es una: no dibuja nada por sí sola.
- Hay tres familias: **nativa**, **toolkit multiplataforma** y **tecnología web**. La familia la decide **qué dibuja** la interfaz, no el lenguaje que escribes.

TAREA 1 · ORDENA LAS CARTAS (8 MIN)

En parejas, una pantalla por pareja. Abre el enlace de Figma de Classroom → menú File → **Duplicate to your drafts**. Página **Toolkit board**.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	Arrastra cada una de las 15 cartas a una columna de familia.	Las 15 cartas están dentro de una columna.
☐	Para decidir, lee la línea **«Draws with»** de cada carta.	Puedes justificar cada carta con lo que dice esa línea.

Las cartas: Swing · JavaFX · SwiftUI · Jetpack Compose · WPF · GTK · Qt · Flutter · React Native · .NET MAUI · Compose Multiplatform · Browser app (PWA) · Electron · Tauri · Svelte.

Si algo falla:

- **Dudas con una carta.** No mires el lenguaje: mira qué dibuja. ¿Es un navegador? ¿Son los controles del sistema? ¿Pinta sus propios widgets?
- **Dejas una carta al lado de una columna, no dentro.** Arrástrala dentro: la columna la apila sola.

TAREA 2 · TRES ENCARGOS + TU APP (10 MIN)

Mismas parejas, parte de abajo del tablero. Para cada encargo escribe **un toolkit** y **una razón que cite un número o una plataforma del encargo**. «Porque es mejor» no es una razón.

OK	ENCARGO	TU TOOLKIT Y TU RAZÓN
☐	**A · Gimnasio**	
☐	**B · Cámara**	
☐	**C · Taller**	

☐ **Tu app** (tarjeta amarilla, solo): las plataformas que tu proyecto debe alcanzar y qué familia queda descartada por eso.

ENTREGA (2 MIN)

Share → cualquiera con el enlace puede ver → pega el enlace en la tarea de Classroom, junto con la frase de la tarjeta amarilla.

PARA CASA

- Termina el tablero si no lo acabaste: 15 cartas ordenadas, tres encargos y la tarjeta amarilla.
- Mira tres apps que hayas usado hoy y averigua con qué está hecha cada una (busca «nombre de la app built with»). Trae una sorpresa.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): un museo quiere una app de quiosco con pantalla táctil. Solo funcionará en los ordenadores Windows del propio museo, que no están conectados a internet. ¿Qué familia elegirías y cuál descartarías primero?