

# FUNTSEZKO BALIABIDEAK

Gure proiektua martxan jartzeko, Appsbar erabiliko dugu, aplikazioak sortzeko webgune bat, informatikariaren laguntzarekin sortzen eta garatzen joango gara aplikazioa.

Proiektua bera funtzionatzeko pausu batzuk behar izango ditugu:

- M & S funtziona dezan, konpainia mugikorrei ordaindu behar diegu aplikazioa base disitintetan eduki ahal izateko.

- Android: Google enpresaren plataforma. Erabiltzaile kopuru handiena du. Presentzia handia du, bai mundu garatuan, bai garapen-bidean dauden herrialdeetan. Plataforma hori beste gailu mota batzuetan ere erabiltzen ari da, hala nola telebistetan eta etxetresna elektrikoetan.
- IOS: Appleren plataforma. Duela gutxi arte, teknologia- eta diseinu-arloan lidergo eztabidaezina zuen, baina Androidek gero eta erronka handiagoa egiten dio. Oso presentzia handia du herrialde garatuetan eta gero eta gehiago garatzeko bidean dauden herrialdeetan.
- Windows Phone: Microsoft enpresarena. Mahaigaineko ordenagailuetarako eta laptop-erako sistema eragile honen bertsioa ez bezala. Microsoftek ez du masak bere telefonoekin liluratzea lortu. Windows 8 abiarazita, telefonoaren eta mahaigaineko ordenagailuaren arteko interakzio handia lortzen da, eta horrek abantaila bat eman diezaioke, Windows sistema eragileak mundu osoan duen presentzia zabala dela eta.

-Plataforma aukeratzeaz gain, iOS eta Android aplikazioen kasuan, aplikazioa bertako lengoaia erabiliz garatuko den ala ez ere aukeratuko dugu, hau da, plataformaren programazio ofizialeko lengoaia. IOSen kasuan Objective C deitzen da, eta Androiden kasuan Java da.

Hizkuntza naturala; abantailak: errendimendu grafiko oso ona eta gailuaren hardwarerako lastertasun-sarbidetza osoa eta desabantailak: garapena motelagoa da, plataforma 1 aldi berean funtzionatzen du (ezin da esportatu iOS Android adibidez)

HTML5 lengoaia; abantailak: azkarra da prototipo bat izatea. MVP gisa erabil daiteke (gutxieneko produktu bideragarria) eta zure ideia probatzeko eta desabantailak: errendimendua ez da hain ona, eta ez dago hardware osorako sarbiderik

- Lehenengo kode-lerroa idatzi aurretik, "App-aren maketa eta funtzionaltasuna" egingo dugu. Honekin proiektu bat saldu daiteke edo bezero potentzialekin lan egin eta gure negozio ereduaren aspektuak probatzeko ezer gastatu gabe.

- "Technical founder" bat edukitzea. Funtsean, negozioarako bazkide bat, programatzen dakiena eta gai teknikoaz arduratzen dena, demoek arlo komertzialera jotzen duten bitartean.