

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

El objetivo de este proyecto ha sido proporcionar una herramienta útil que facilitase el conocimiento y manejo de las unidades de medida.

En multitud de ocasiones los propios ingenieros utilizan mal las unidades de medida. Al igual que cuando se escribe se deben seguir las reglas ortográficas, a la hora de expresar una cantidad numérica y sus unidades, se debe hacer con rigurosidad siguiendo las normas existentes. Uno de los objetivos de este proyecto es dar a conocer estas reglas ortográficas para la correcta expresión de las unidades de medida.

La aplicación desarrollada, presenta un diccionario de unidades con el objetivo de dar a conocer aquellas definiciones de las unidades más utilizadas en el mundo de la ingeniería. Así mismo, la aplicación consta de un convertidor de unidades de modo que se proporciona una útil herramienta para poder realizar conversiones entre diversas unidades de medida.

Se ha desarrollado la aplicación en el entorno web con un doble objetivo, facilitar el acceso a la herramienta y servir de aplicación didáctica mostrando tecnologías de programación actualmente utilizadas en la ingeniería del software.

Puesto que parte de la aplicación se ha desarrollado en Java, se ha dotado a la aplicación de dos secciones que sirvan de introducción para aquellos que quieran saber más acerca de este lenguaje de programación.

El software contiene un apartado donde se detallan enlaces y el kit de java necesario para poder desarrollar aplicaciones Java sencillas. Así mismo, se muestran varios ejemplos donde se podrá consultar el código fuente y así poder practicar en el desarrollo de programas Java.

6.2. Posibles mejoras

Todo software es susceptible de ser mejorado. La aplicación ha sido implementada en tecnologías web, flexibles y que puedan ajustarse a futuras modificaciones que en estas tecnologías se produzcan. Una posible mejora sería la utilización de programación en servidor en lugar de *applets* de Java, de modo que se optimizara el tiempo de ejecución en cliente (usuario) mejorando los tiempos de despliegue de la aplicación.