

Desarrollo de un sudoku para un dispositivo móvil: herramientas, diseño y optimización para un entorno reducido J2ME.

**Collazo Silvestre, Jonatan
Quiroga, Cinthia Malvina**

***Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional
Resistencia***

Abstract

Existe una brecha muy grande entre la situación del medio en el que estamos y la de países más desarrollados. Por ello tenemos que aceptar que el acceso a dispositivos vanguardistas es muy difícil y ajustarnos a las restricciones de los dispositivos con los que contamos, es nuestro desafío. Presentamos nuestra experiencia en la implementación de un sudoku sobre Java 2 MicroEdition que incluye el uso de J2ME Polish, el análisis del problema a resolver y el diseño de la solución. Pretendemos aplicar y transferir el desarrollo de aplicaciones para plataformas de escritorio, virtualmente sin restricciones, a un ambiente reducido de un dispositivo celular asequible, intentando conservar la portabilidad de la aplicación, mantener tiempos aceptables de generación y resolución de sudokus con mecanismos básicos de búsqueda, y, ofrecer una interfaz de usuario comparable a una de escritorio. Por último, destacamos el poder de las máquinas virtuales que permiten abstraernos de las plataformas en las que finalmente se corra la aplicación, como así también las herramientas de optimización y personalización open source utilizadas en el desarrollo para incrementar la performance del Midlet.

