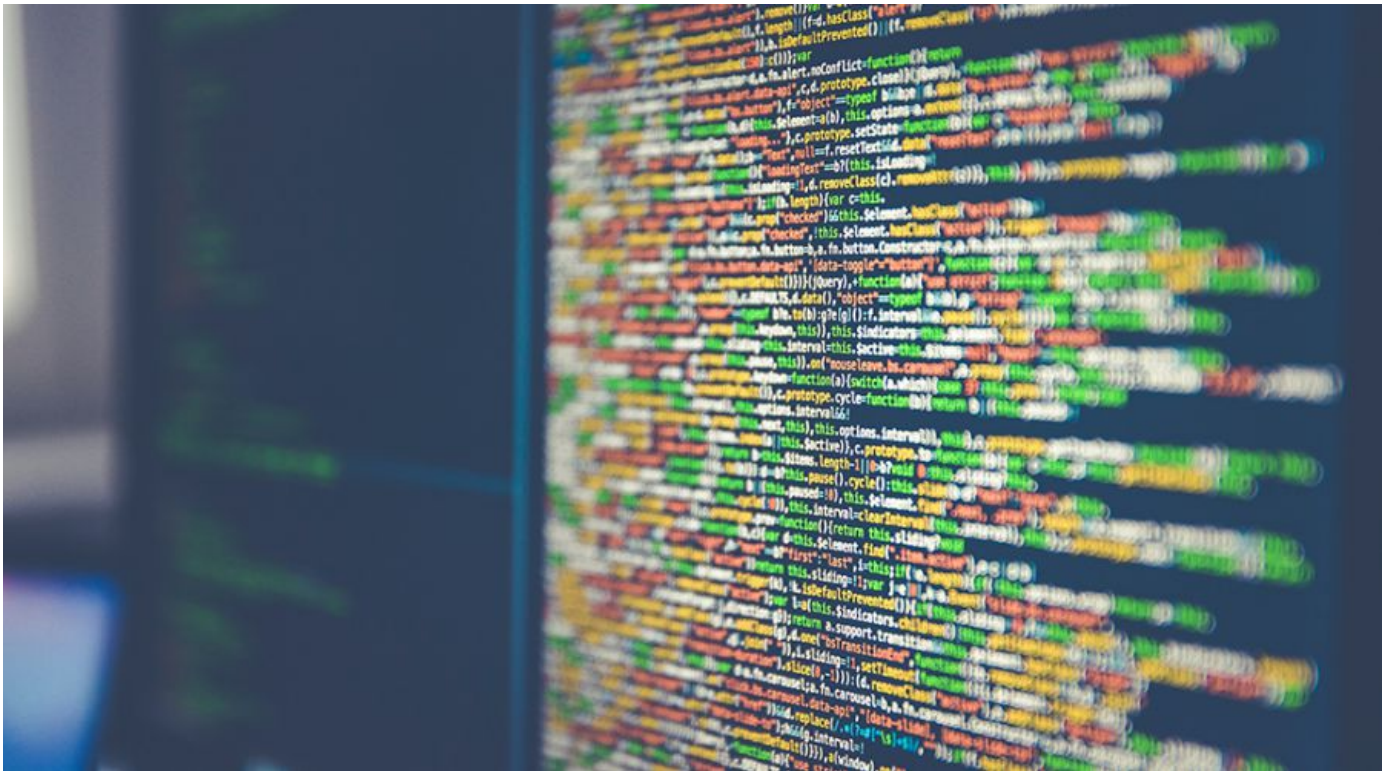


Tarea 1 de Programación Multimedia y Dispositivos Móviles



Diego Manuel Carrasco Castaños

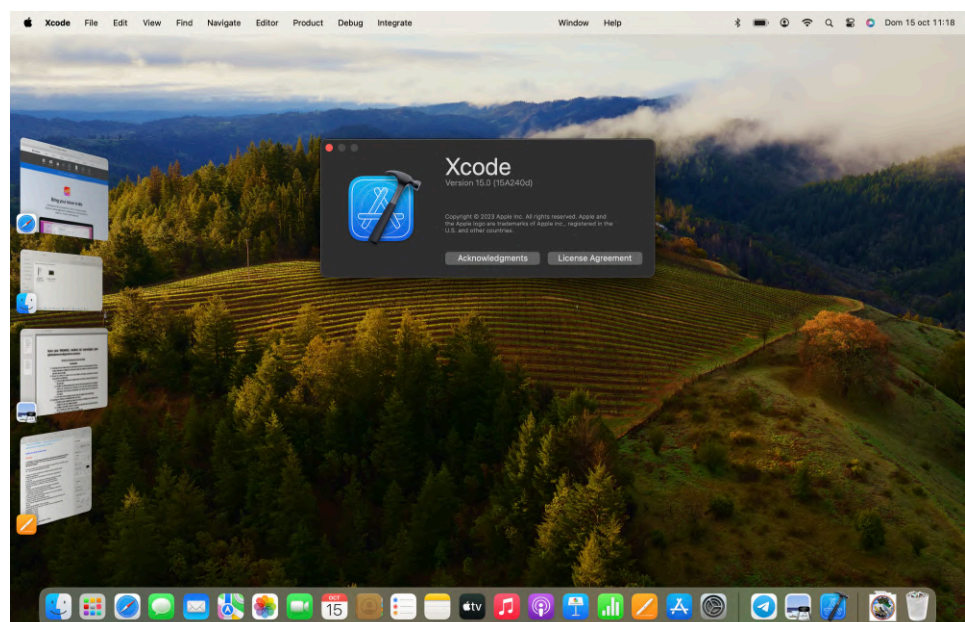
Tarea para PMDM01.- Análisis de tecnologías para aplicaciones en dispositivos móviles.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

1. Investiga en Internet acerca del software de desarrollo para dispositivos iPhone. Incluye nombre y versión del software usado, así como una breve descripción del entorno necesario.

El entorno de desarrollo utilizado para dispositivos de Apple (iPhone, iPad, Apple Watch, Apple TV...) es Xcode. Actualmente está en la versión 15 (15A240d). Esta información esta extraída de la web oficial de Apple (developer.apple.com)



Xcode es muy similar a Visual Studio. Esta su parte superior tenemos la barra de menús con diferentes pestañas.

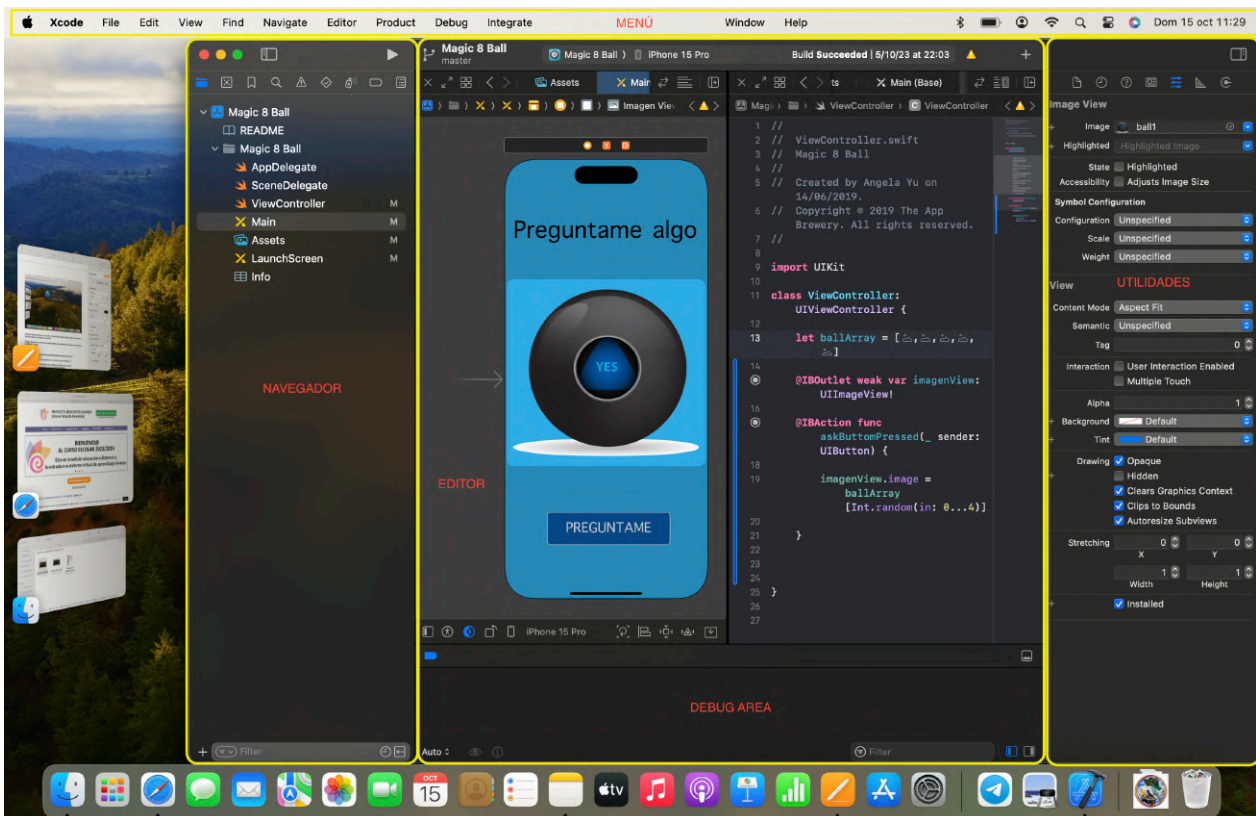
El lado izquierdo tenemos un navegador donde nos muestra el proyecto abierto con sus diferentes carpetas, muy similar a NetBeans o IntelliJ.

En el centro tenemos el editor. En él podemos editar el código y diseñar las diferentes pantallas de nuestra aplicación entre otras cosas.

En la parte inferior, justo debajo del editor, tenemos el “Debug Area”.

En el lado izquierdo nos muestra las utilidades para configurar cada elemento que previamente tengamos seleccionado en el editor.

Encima de cada una de las partes anteriores tenemos un pequeño menú.



2. Buscar la cuota de mercado de los distintos sistemas operativos móviles actualizada a septiembre:

2.1. Haz una tabla como la que aparece en la unidad, pero actualizada a la de este año.

SISTEA OPERATIVO	Android	iOS	Samsung	KaiOs	Unknown	Nokia Unknowns	Windows	Series 40	Linux
Cuota de mercado	69,74	29,58	0,36	0,1	0,14	0,001	< 0,04 entre todas		

* Datos extraídos de Global Stat ([statcounter.com](https://www.statcounter.com))

2.2. Analiza las cifras comparándola con la tabla que aparece en la unidad. Indica las tendencias en cuanto al uso de los distintos sistemas operativos más usados ¿aumentan y/o disminuyen sus cuotas de mercado?

Si comparamos la gráfica que muestra el enlace extraído de **Global Stat** con la gráfica mostrada en la unidad podemos observar que poco a poco Android va perdiendo cuota de mercado a la par que iOS la va ganando. El resto de sistema operativos van perdiendo esa pequeña cuota que ocupaban.

2.3. Averigua cómo consiguen estos datos las páginas de estadísticas.

Si seguimos la fuente que hemos usado para la tabla anterior y el análisis de la cuota de mercado podemos afirmar según la web oficial de Global Stat (**statcounter.com**) que es un servicio de análisis web cuyo código de seguimiento esta instalado en mas de 1,5 millones de sitios que cubren distintas actividades y localizaciones geográficas por todo el mundo. Cada mes registran los datos de varios miles de millones de páginas web vistas en estos sitios, de las cuales obtienen información sobre el navegador, sistema operativo, resolución de la pantalla, etc.

Clicando en los enlaces en negrita de los puntos 2.1, 2.2 y 2.3 lleva directamente a los datos mencionados en la fuente en concreto.

3. Investiga en internet y completa estos ejercicios:

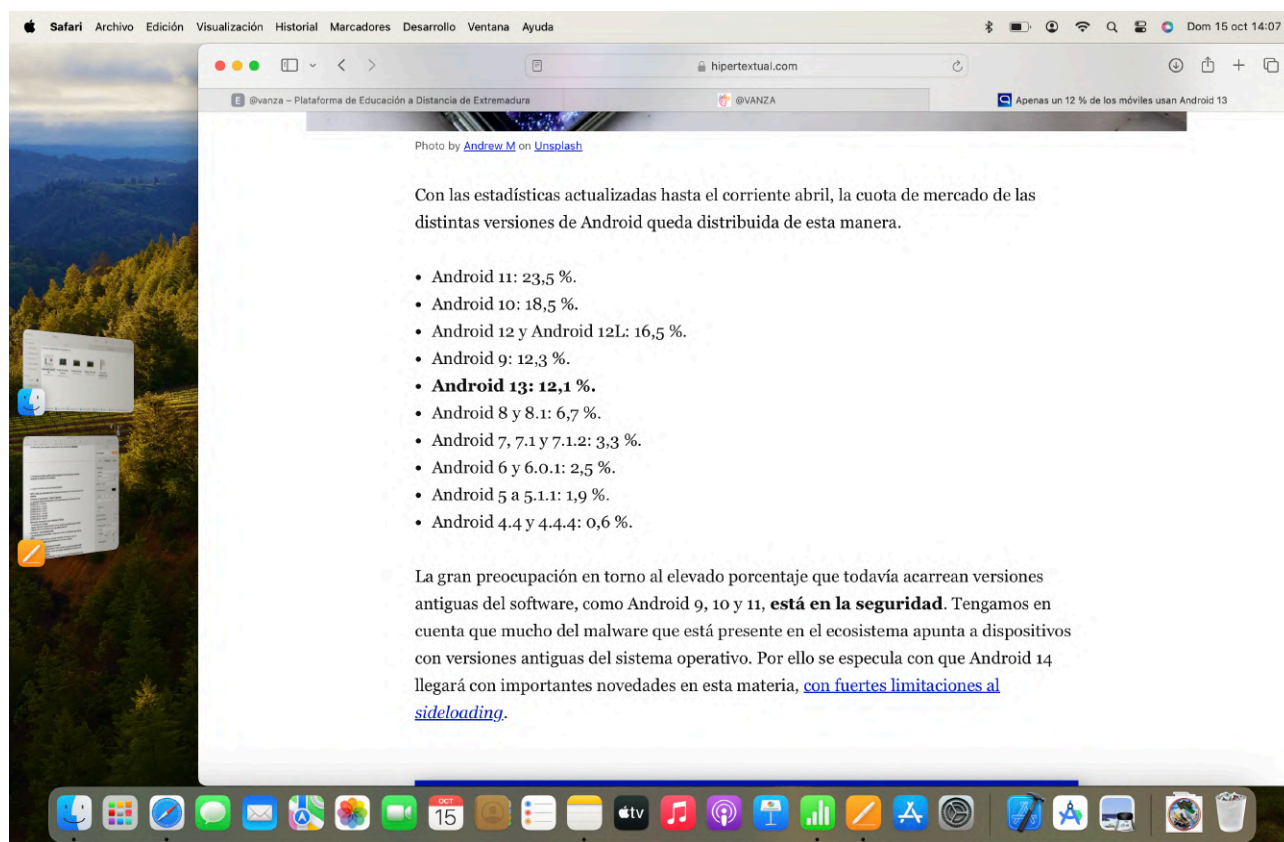
3.1. ¿Existe alguna versión de Android nueva, no reflejada en la tabla de la unidad? ¿Cuál es la última versión?

Si, actualmente la ultima versión estable de Android es la 14. Fue lanzado el 8 de febrero de 2023 en versión beta y el 4 de octubre en versión estable para dispositivos Google Pixel. El resto de dispositivos con versión estable se encuentran en la versión 13.

Nombre código	Número de versión	Fecha de lanzamiento	Nivel de API
Apple Pie ²⁸	1.0	23 de septiembre de 2008	1
Banana Bread ²⁸	1.1	9 de febrero de 2009	2
Cupcake	1.5	25 de abril de 2009	3
Donut	1.6	15 de septiembre de 2009	4
Eclair	2.0 - 2.1	26 de octubre de 2009	5 - 7
Froyo	2.2 - 2.2.3	20 de mayo de 2010	8
Gingerbread	2.3 - 2.3.7	6 de diciembre de 2010	9 - 10
Honeycomb ²⁹	3.0 - 3.2.6	22 de febrero de 2011	11 - 13
Ice Cream Sandwich	4.0 - 4.0.5	18 de octubre de 2011	14 - 15
Jelly Bean	4.1 - 4.3.1	9 de julio de 2012	16 - 18
KitKat	4.4 - 4.4.4	31 de octubre de 2013	19 - 20
Lollipop	5.0 - 5.1.1	12 de noviembre de 2014	21 - 22
Marshmallow	6.0 - 6.0.1	5 de octubre de 2015	23
Nougat	7.0 - 7.1.2	15 de junio de 2016	24 - 25
Oreo	8.0 - 8.1	21 de agosto de 2017	26 - 27
Pie	9.0	6 de agosto de 2018	28
10	10.0	3 de septiembre de 2019	29
11	11.0	8 de septiembre de 2020	30
12	12.0 - 12L	4 de octubre de 2021	31 - 32
13	13.0	15 de agosto de 2022	33
14 (Beta 4)	14.0	13 de julio de 2023	34

La información para completar este punto ha sido extraída de **wikipedia**.

3.2. Consigue una tabla o gráfico dónde indiques el % de uso de las distintas versiones de Android en la actualidad.



Desde la web ***hipertextual*** podemos ver la cuota de mercado de las diferentes versiones de Android. Podemos observar que la versión 13 solo dispone de un 12,1 frente al 16,5 de la versión 12 y el 23,5 de la versión 11.

3.3. ¿Cuál es la última versión de Android Studio?

Según la web oficial ***developer.android.com***, la última versión de Android Studio es la 2022.3.1 denominada *Giraffe*.

NOTA: Todas las respuestas deben estar acompañadas de la fuente donde se ha Obtenido.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La valoración total de la tarea es de 10 puntos repartidos del siguiente modo:

EJERCICIO 1: 2 puntos.
EJERCICIO 2.1: 1 punto.
EJERCICIO 2.2: 1 punto.
EJERCICIO 2.3: 1 punto.
EJERCICIO 3.1: 1 puntos.
EJERCICIO 3.2: 3 puntos.
EJERCICIO 3.3: 1 punto.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- Contenidos de la Unidad
- Páginas web de los desarrolladores de los sistemas operativos para móviles
- Páginas web de estadísticas como gs.statcounter.com

Consejos y recomendaciones.

- Lee atentamente el enunciado y asegúrate de haber entendido lo que has de hacer.
- Internet es un gran recurso y una gran fuente de información, pero es recomendable contrastar las informaciones con fuentes fiables y ACTUALIZADAS.
- Investiga las distintas opciones del mercado.
- No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.
- Envíasela a tu tutor o tutora a través del sistema establecido en la plataforma.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento PDF donde figuren las respuestas correspondientes y lo enviarás a través de la plataforma. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:
apellido1_apellido2_nombre_PMDM01_Tarea
Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP PMDM, debería nombrar esta tarea como...
sanchez_manas_begona_PMDM01_Tare