

The background is a Super Mario Bros. style title screen. It features a dark blue sky with several pixelated white and light blue clouds. The ground is a mix of green grass and brown dirt. On the left, there is a green brick wall and a red mushroom. On the right, there is a green pipe with a Piranha Plant inside. In the center, a white rectangular box with a black border contains the title text. The box has a standard window control bar in the top right corner with a minus sign, a square, and an 'X'.

SISTEMAS OPERATIVOS MÓVILES

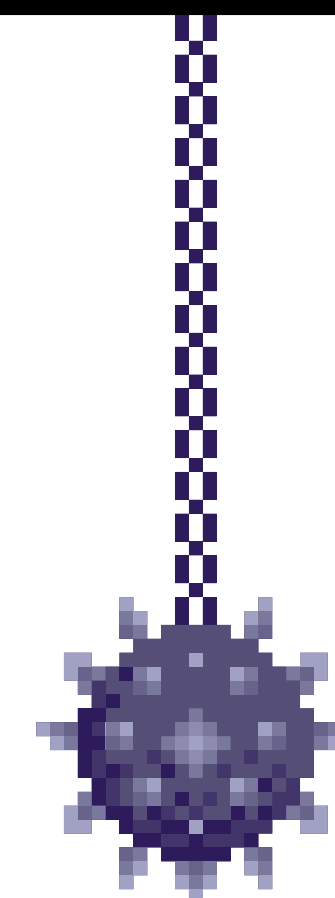
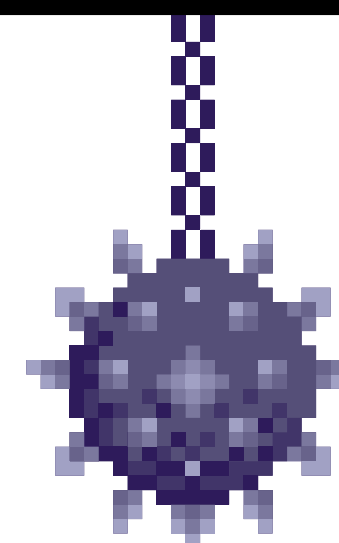
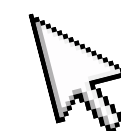
START

López Tavera Alexa Fernanda
Ugalde Santos Atzin

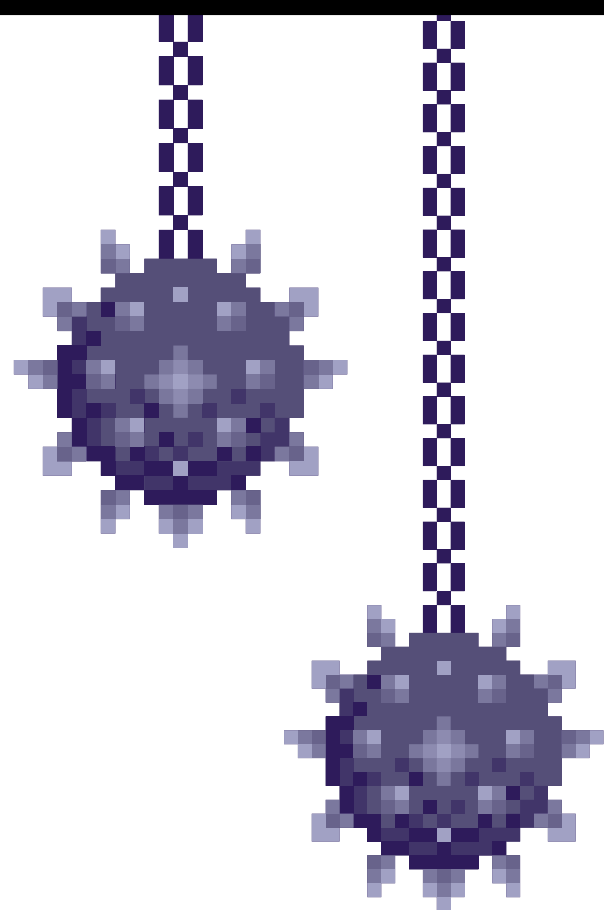
ÍNDICE



1. Arquitectura
2. Gestión de Energía
3. Frameworks
4. Entorno de Desarrollo Integrado



INTRODUCCIÓN



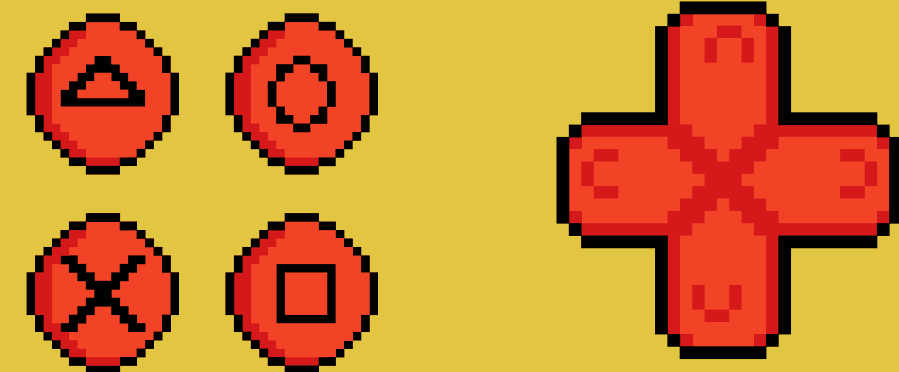
¿Qué es un sistema operativo móvil?

Un conjunto de programas y órdenes capaces de ejecutarse sobre el hardware del dispositivo para satisfacer las necesidades del usuario.

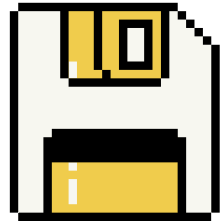
LOS 2 SO MÓVILES

En esta presentación hablaremos específicamente de dos sistemas operativos móviles muy conocidos: Android y iOS.

START



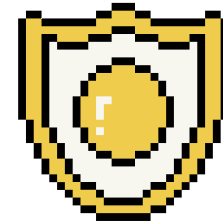
ARQUITECTURAS



Android



1. Núcleo Linux
2. Librerías Nativas
3. Entorno de Aplicación
4. Aplicaciones

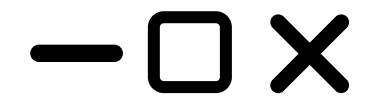


iOS



1. Core OS
2. Core Services
3. Media
4. Cocoa Touch

ANDROID



Inicio

Contactos

Teléfono

Navegador

Aplicaciones

Entorno de aplicación

Sistema de vistas

Manejador de recursos

Manejador de actividades

Manejador notificaciones

Content Providers

Manejador de ventanas

Librerías nativas

System C

OpenCORE

Surface manager

WebKit

SSL

OpenGL ES

FreeType

SQLite

SSL

Runtime de Android

Maquina virtual Dalvik
o ART (en v5.0)

Core Libraries

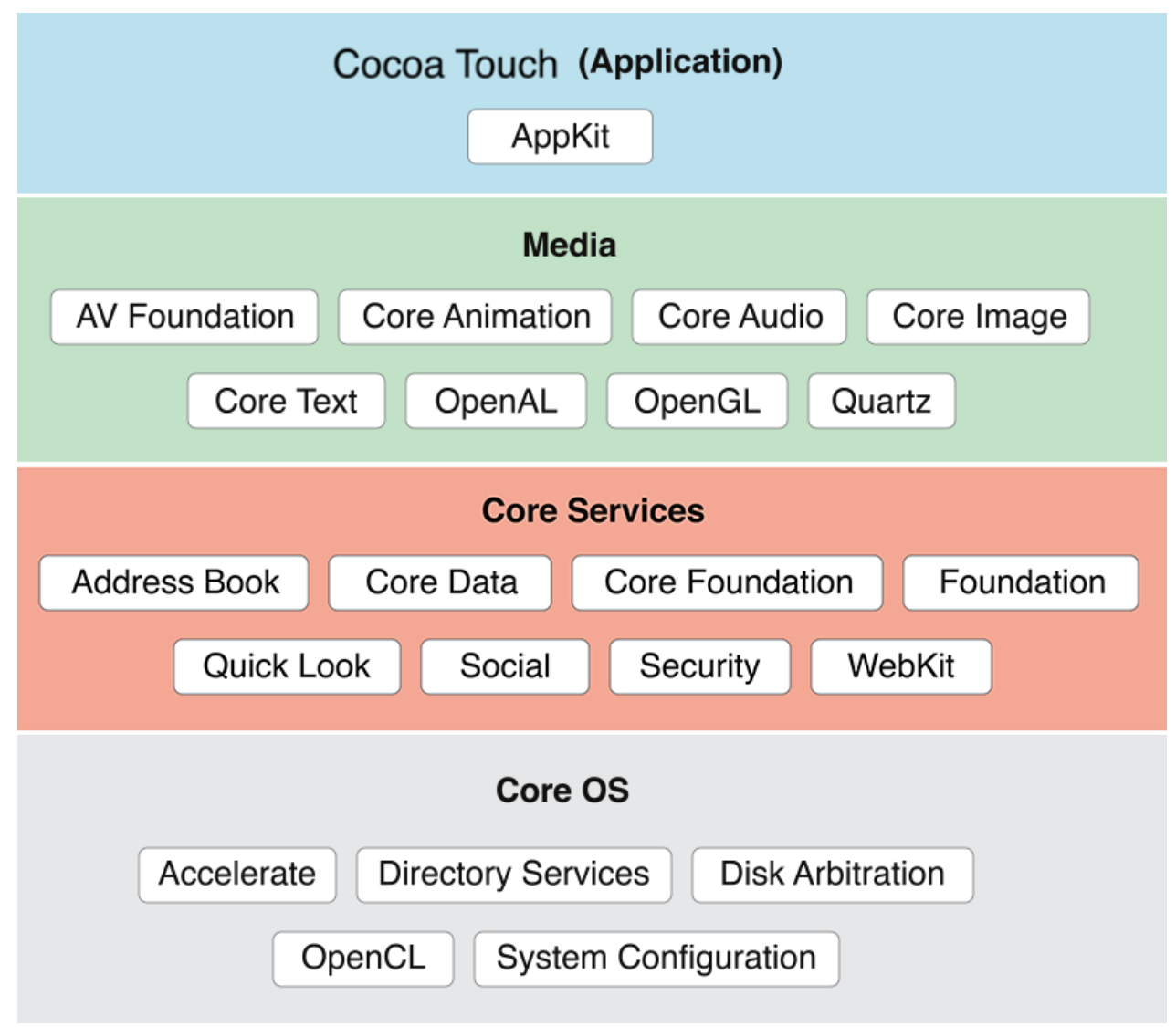
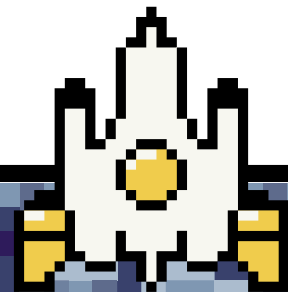
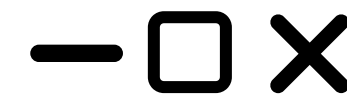
Controladores de dispositivo

Núcleo Linux

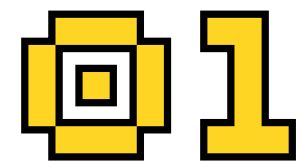




ios

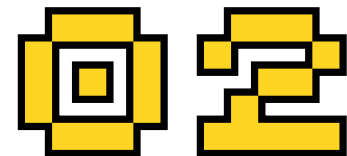


GESTIÓN DE ENERGÍA ANDROID



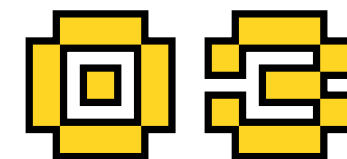
Modo Ahorro de Batería

—OX



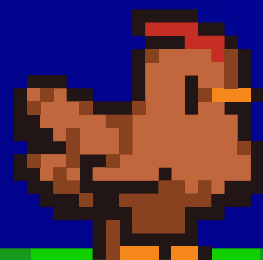
Administrador de Batería

—OX



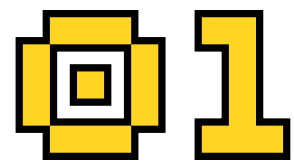
Limitar tareas en segundo plano

—OX



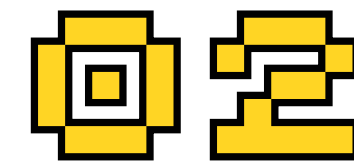
GESTIÓN DE ENERGÍA

IOS



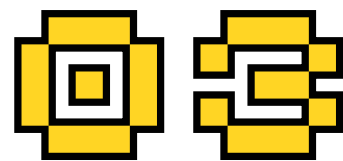
Optimización del SO

-OX



Low Power Mode

-OX



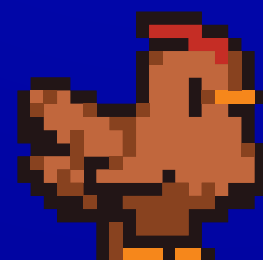
Gestión de Redes

-OX

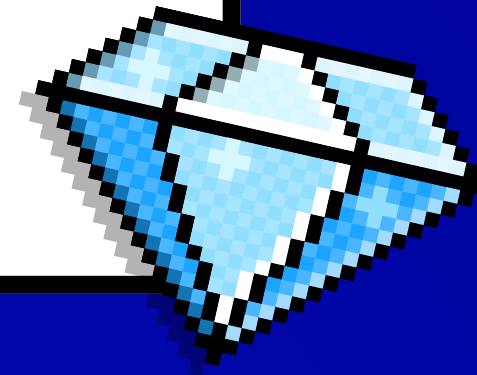


Actualización de
Software

-OX



OPTIMIZAR



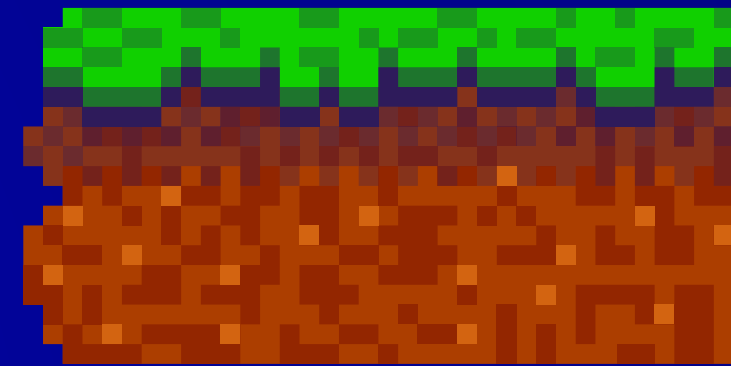
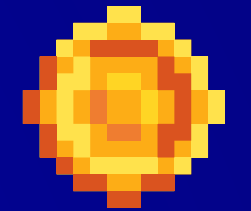
Android

1. Reducir el brillo de la pantalla.
2. Configurar el brillo para que se ajuste automáticamente.
3. Desactivar la vibración o el sonido del teclado

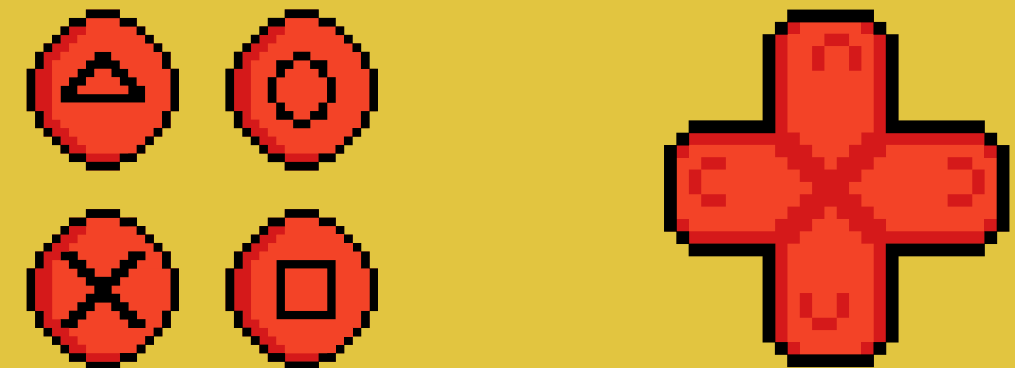
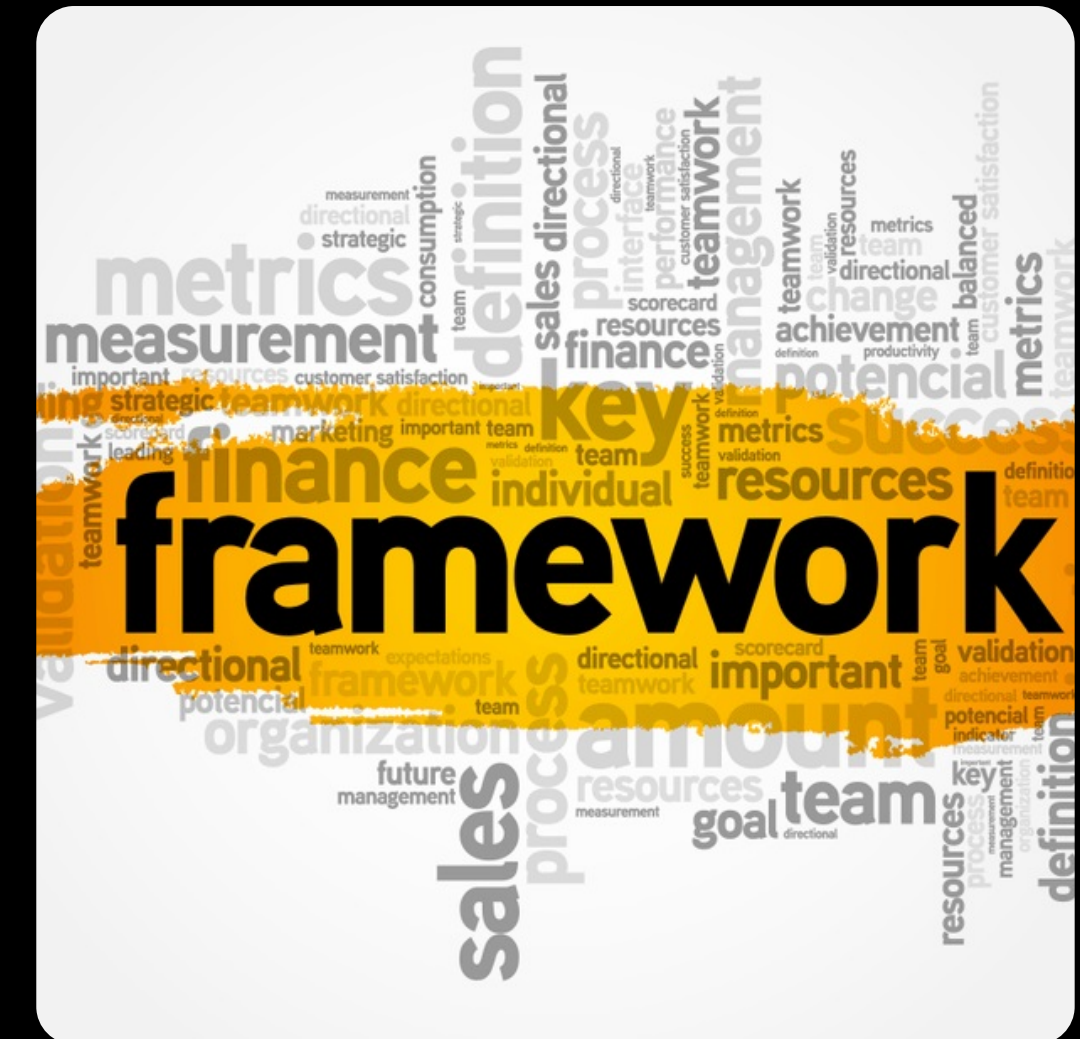


iOS

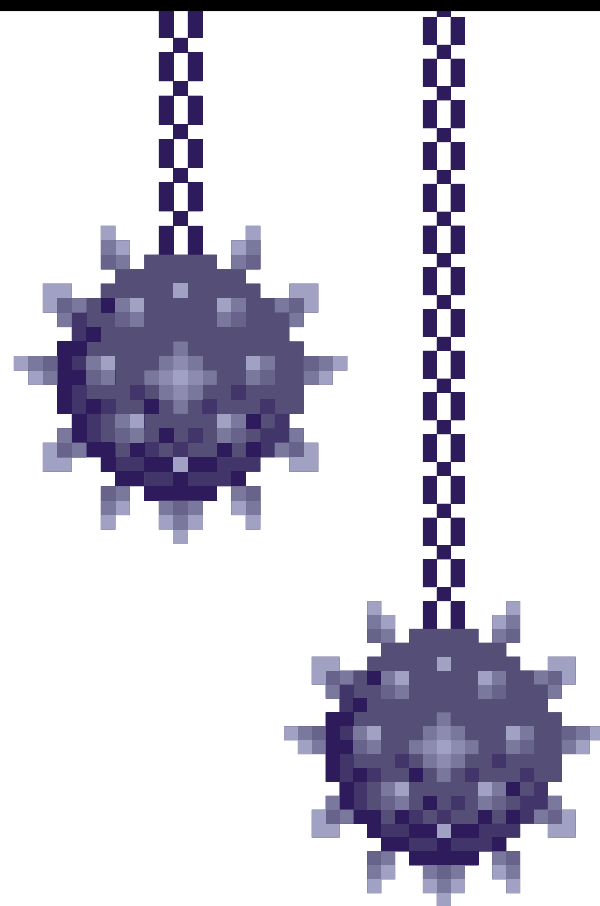
1. Tener siempre el software actualizado.
2. Optimiza los ajustes de iluminación y brillo automático.
3. Intentar siempre conectarse a Wi-Fi ya que consume menos energía que la conexión a datos móviles.



— □ ×



ANDROID SOK

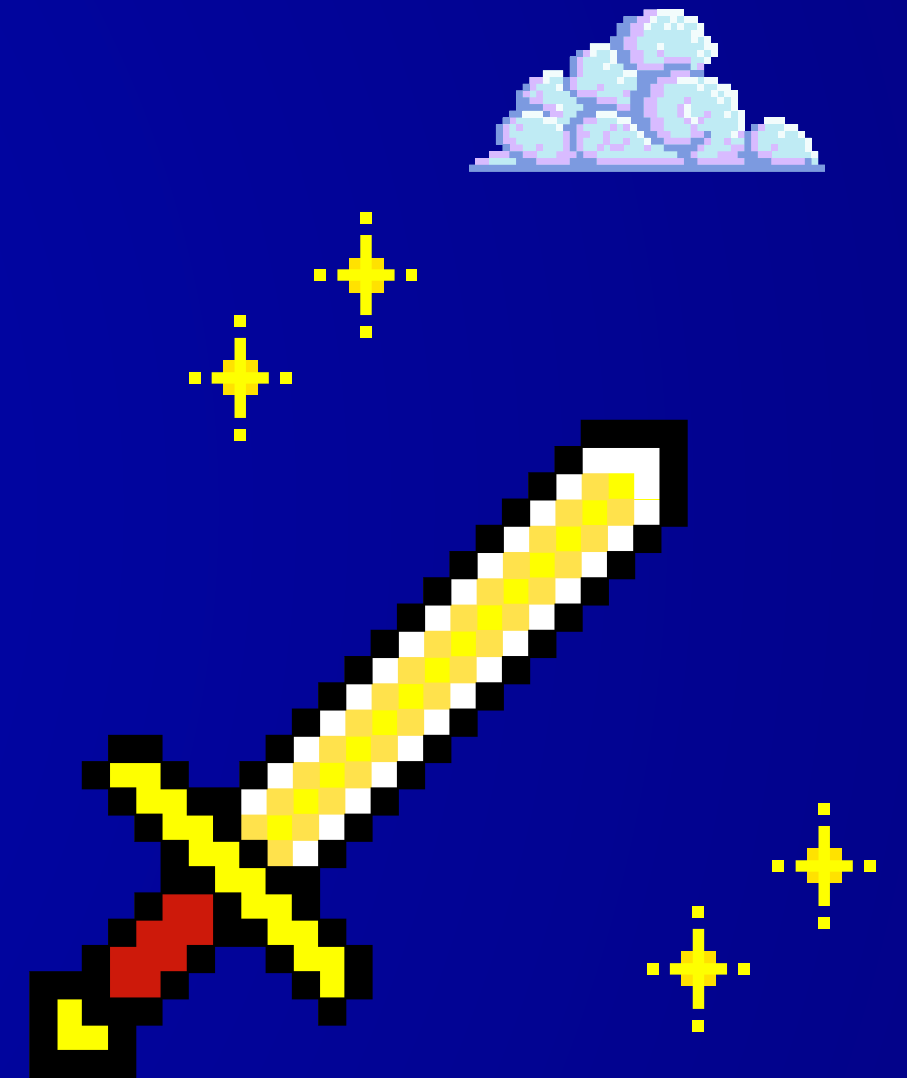


Es un conjunto de herramientas y recursos que los desarrolladores utilizan para crear aplicaciones y software para dispositivos Android.

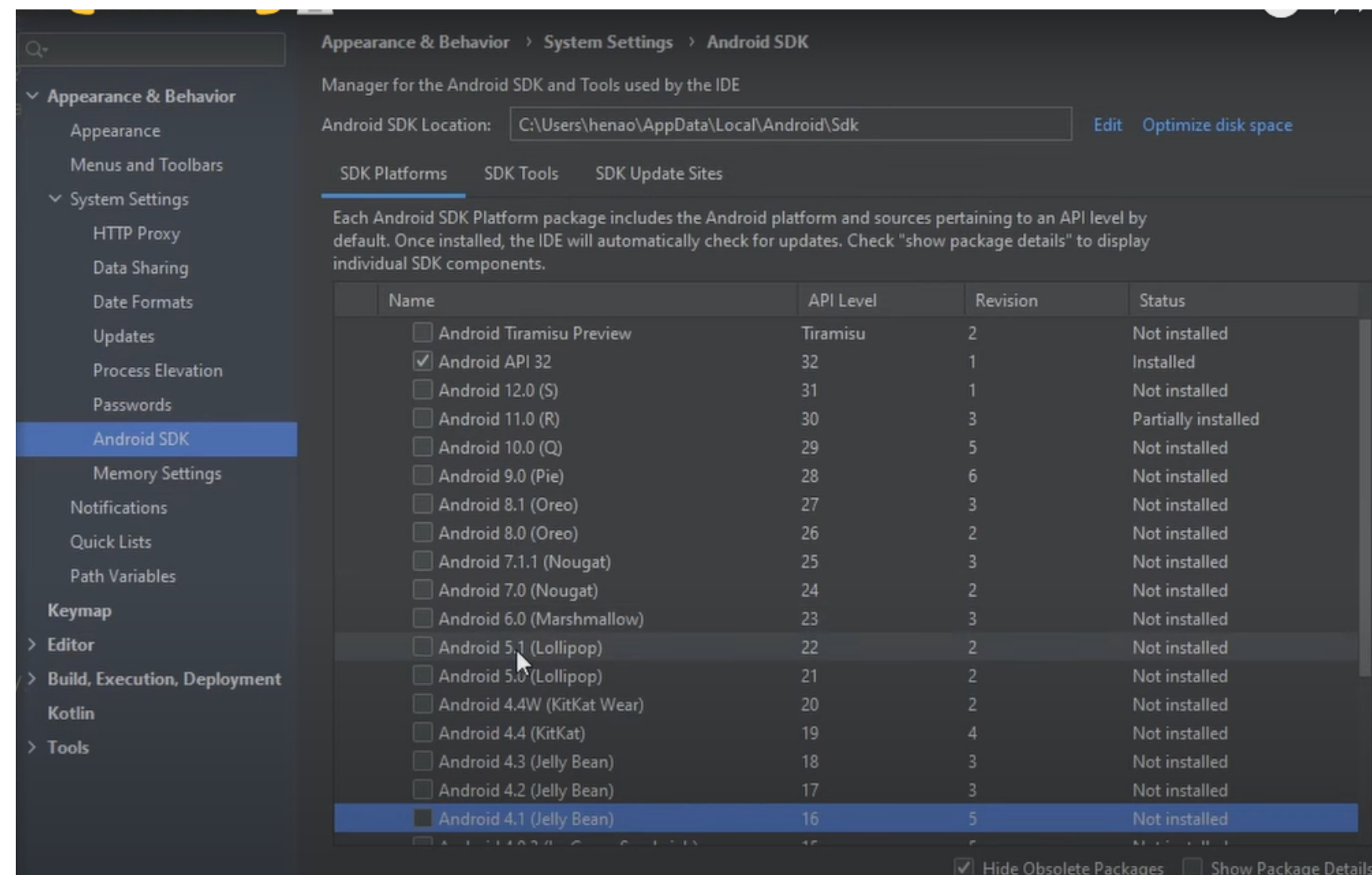
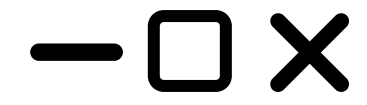
COMPONENTES

1. Entorno de Desarrollo
2. Emuladores y Simuladores
3. Herramientas de Depuración
4. Documentación
5. SDK de Google Play Services

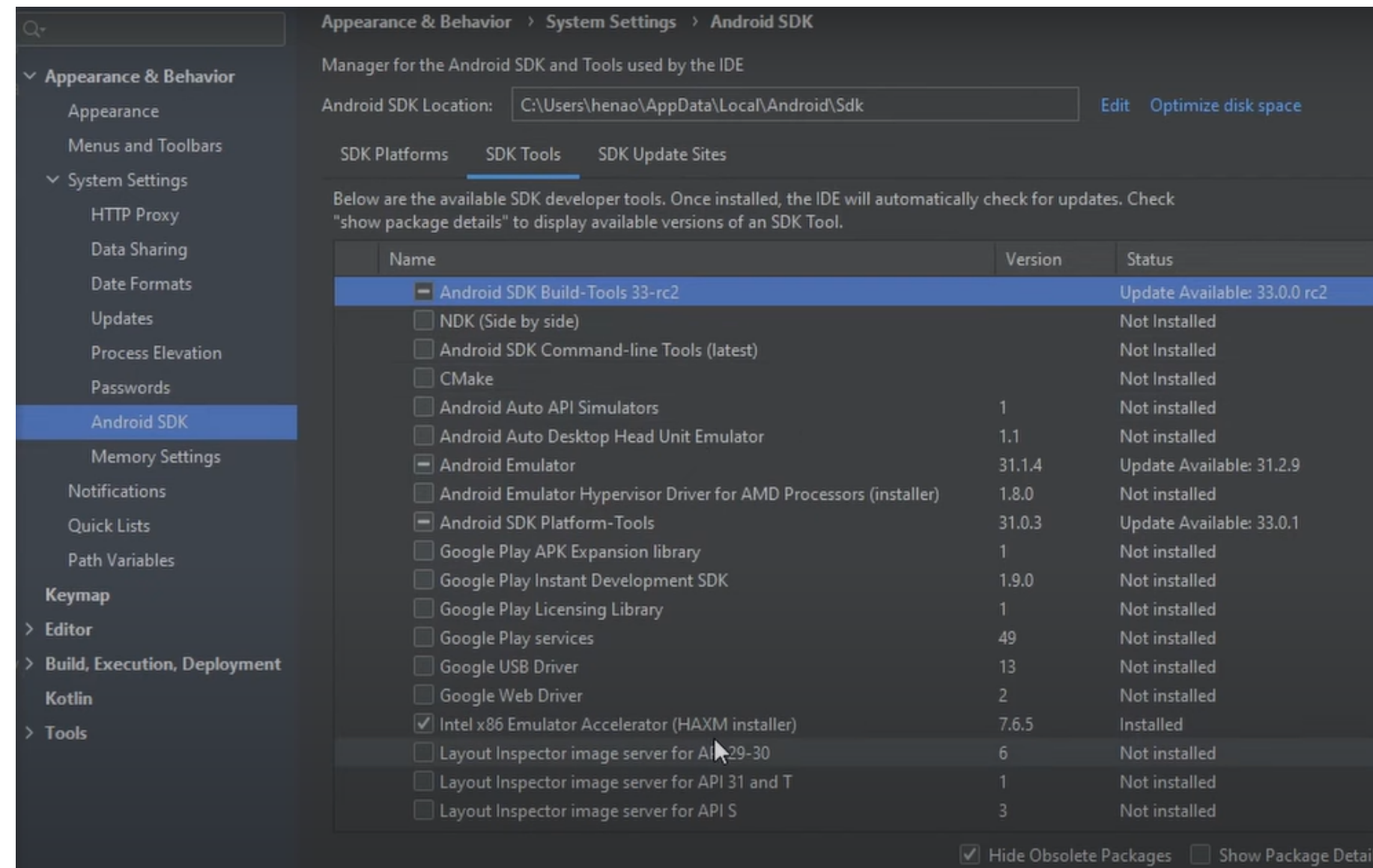
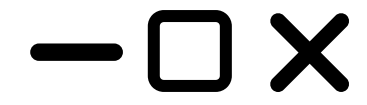
— ◻ ×



ANDROID SDK

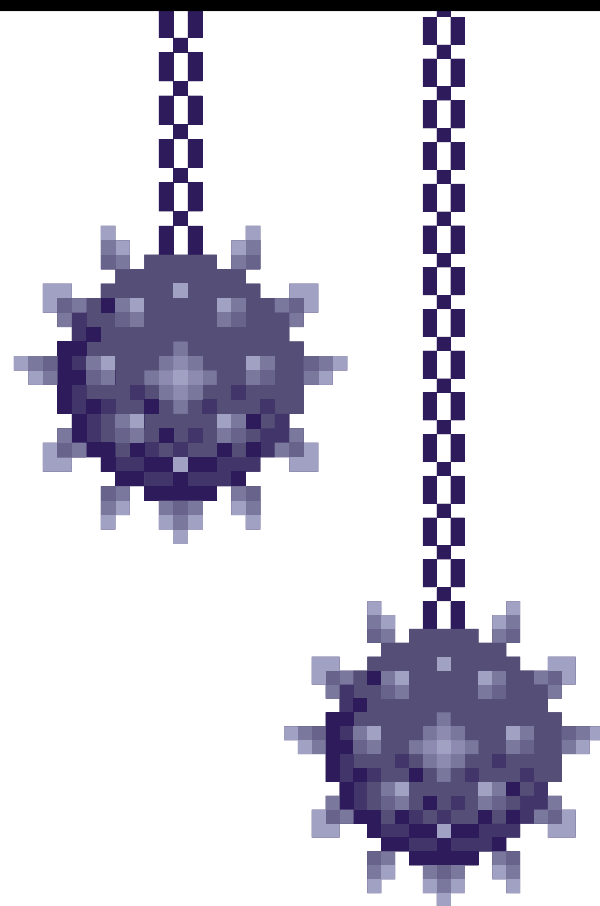


ANDROID SDK



<https://youtu.be/jjIPB3G5Mml?si=jXNxBCP9XbnoBAB7>

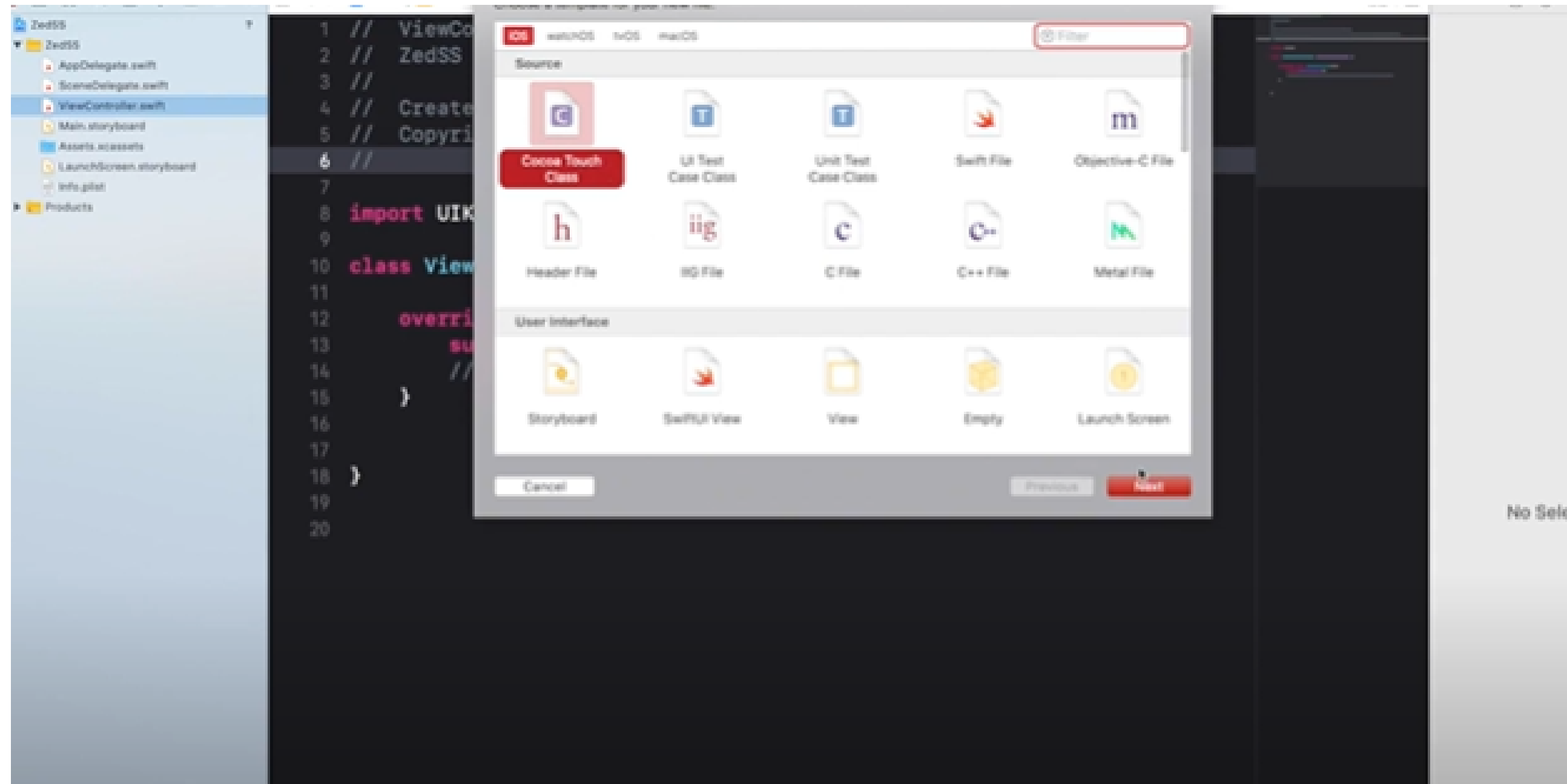
iOS: COCOA TOUCH



Es una API que se utiliza para la creación de programas el iPad, iPhone y iPod Touch de la compañía Apple Inc.

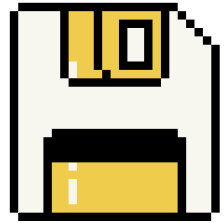
Ofrece un modelo de desarrollo basado en eventos en el que los componentes de la interfaz de usuario generan eventos que desencadenan acciones en el código.

ios: COCOA TOUCH



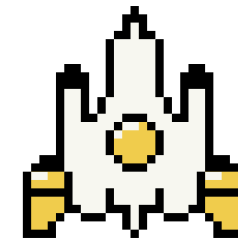
https://youtu.be/CCxr6eT_SAQ?si=rk-IFg_KbpCVHd9A

ENTORNO DE DESARROLLO



Android Studio

Es el IDE oficial de Android para el desarrollo de aplicaciones, esta basado en IntelliJ.



Xcode

Es el entorno de desarrollo integrado creado por Apple

CARACTERÍSTICAS ANDROID



01

Tiene un sistema de construcción basado en Gradle (Sistema de compilación).



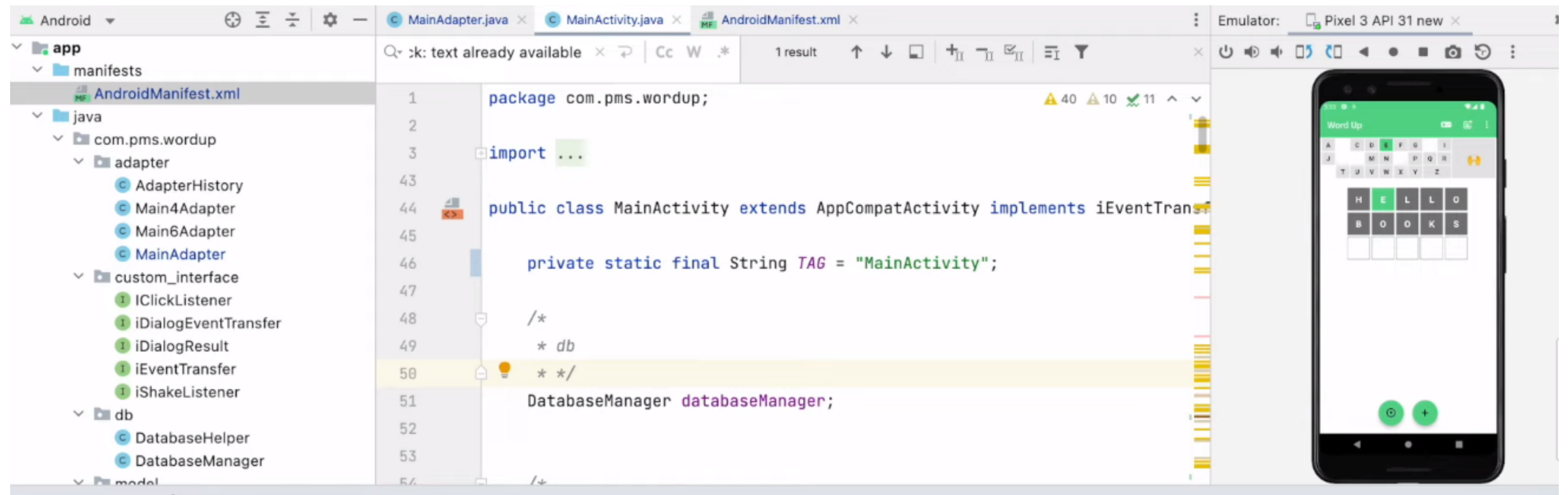
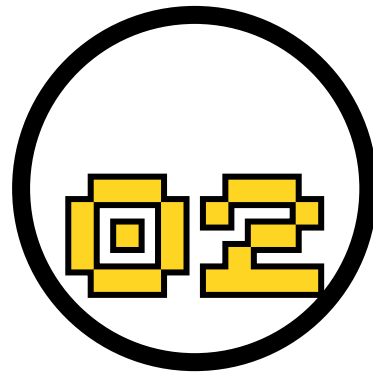
02

Posibilidad de trabajo con Logcat (registro de mensajes).

03

Soporte integrado para Google Cloud Platform.

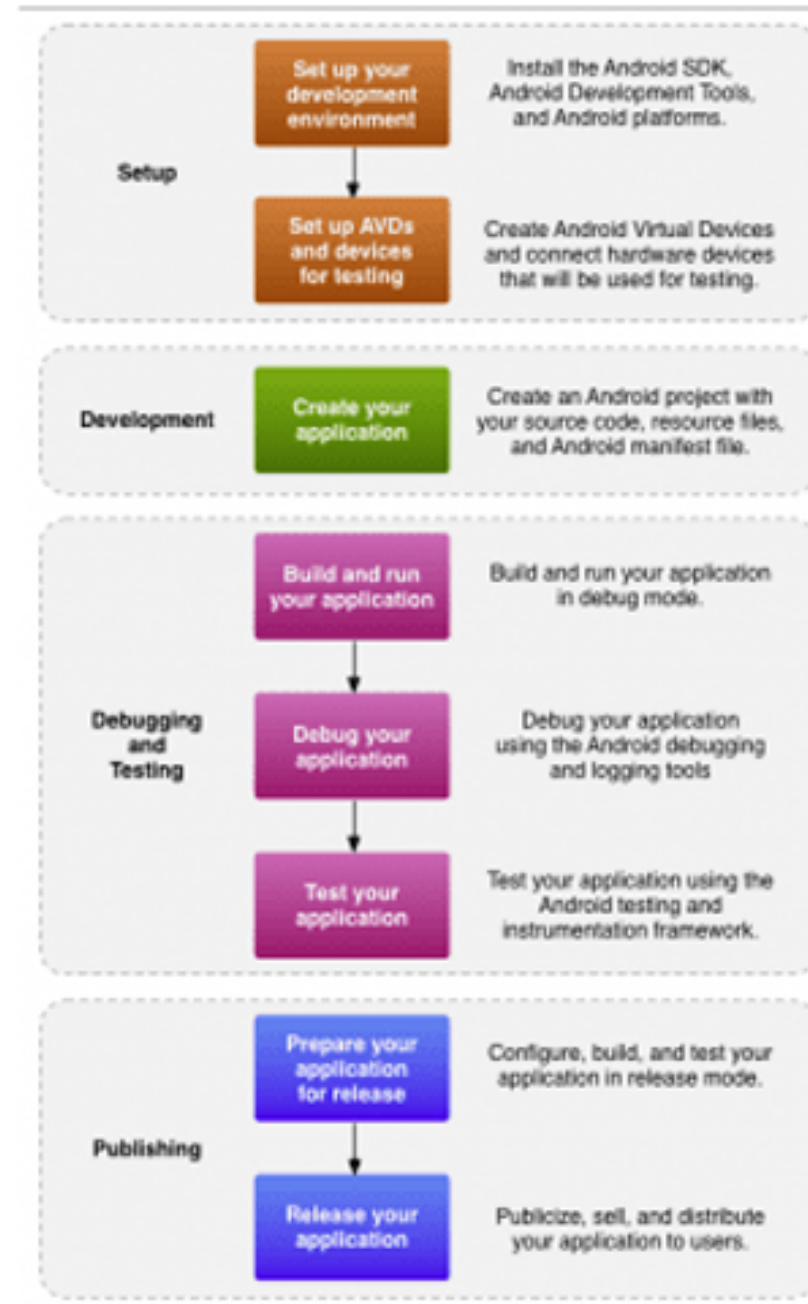
ANDROID STUDIO



ANDROID STUDIO



ANDROID STUDIO



CARACTERÍSTICAS

IOS



01

El programa ofrece un sistema guiado para los desarrolladores

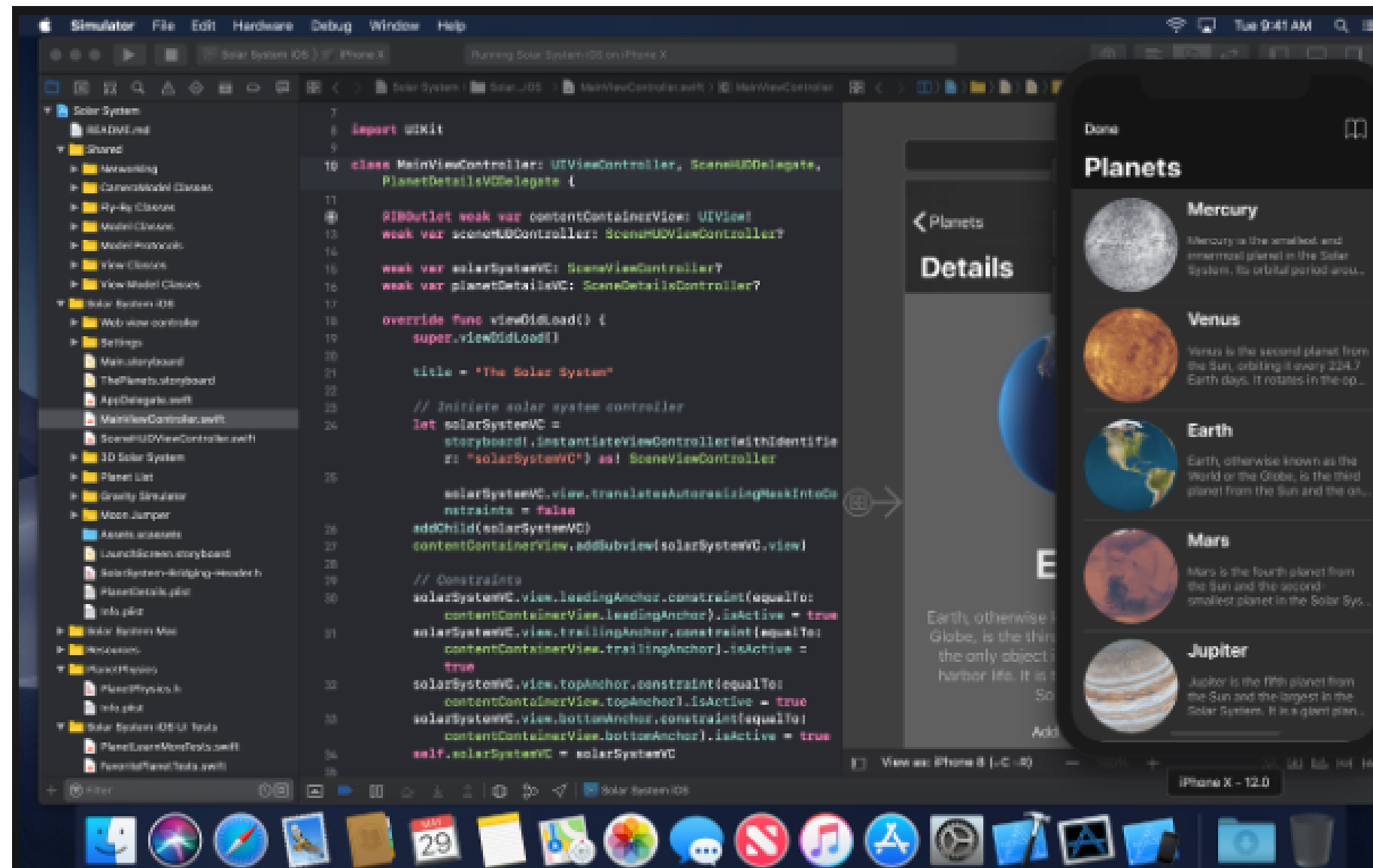
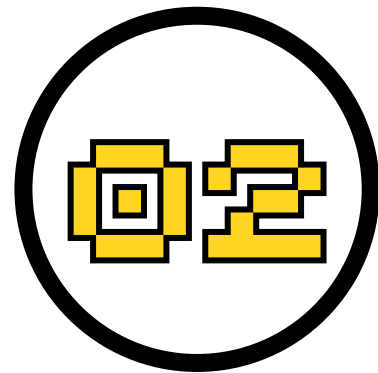
02

Editor de código avanzado: Ofrece un editor de texto capaz de admitir múltiples lenguajes de programación incluidos Swift y Objective-C

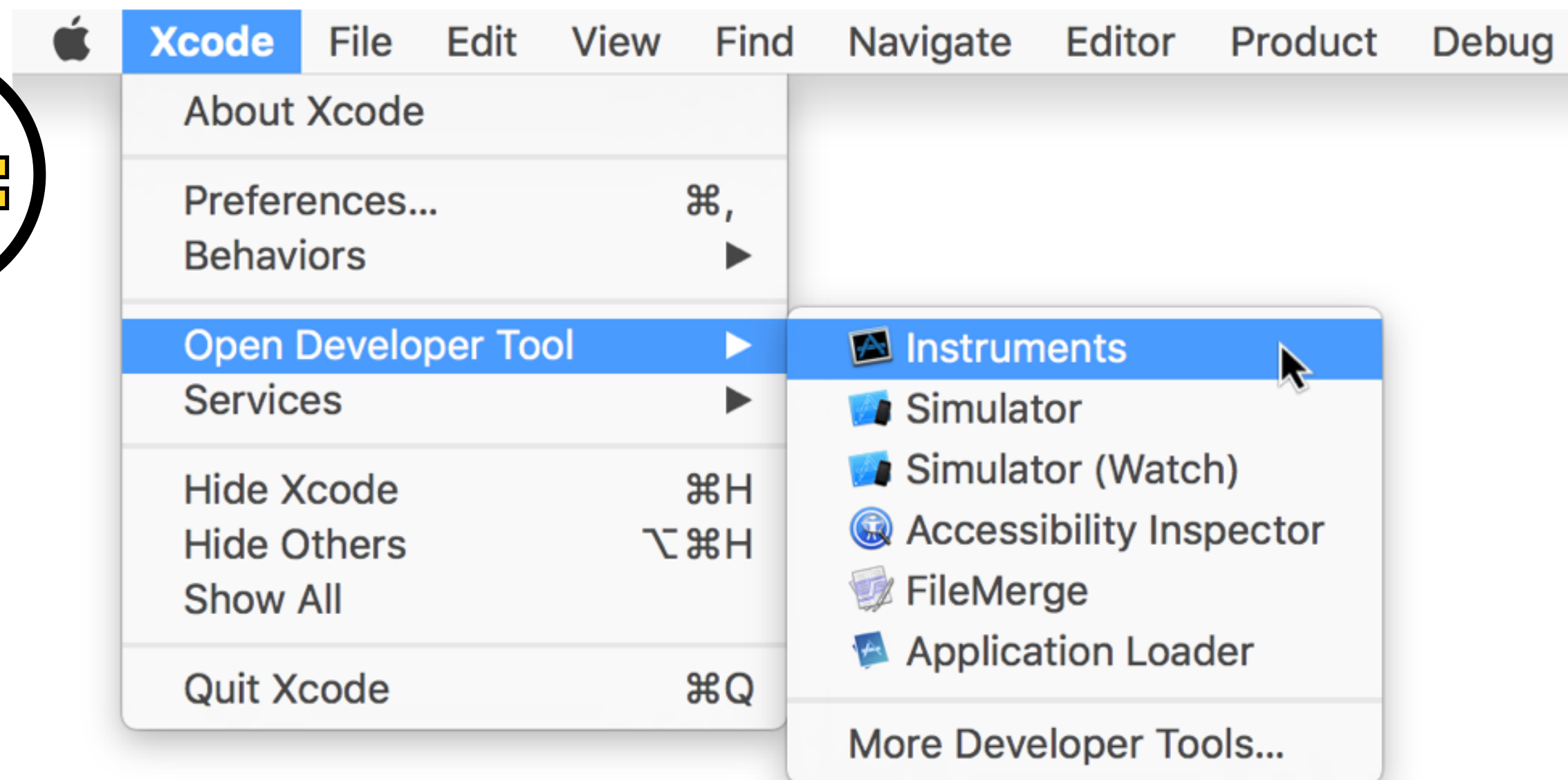
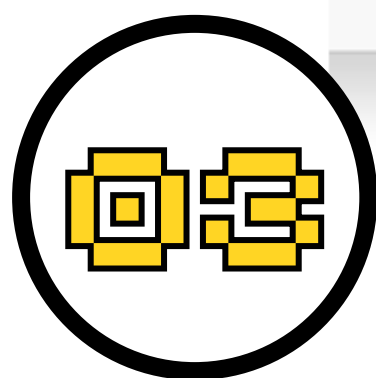
03

Con la opción de Instruments, los desarrolladores pueden medir el rendimiento de sus aplicaciones a la hora de buscar posibles cuellos de botella

HCODE



HCODE



— □ ×

MUCHAS
GRACIAS

ALGUNAS REFERENCIAS



1. Sandoval, E. (2023, 21 septiembre). *Frameworks: Marcos de trabajo para programadores*. Ebac.
<https://ebac.mx/blog/frameworks>
2. Centeno, A. (2023, 13 septiembre). *Android SDK: qué es, para qué sirve y cómo se instala*.
<https://www.internetizado.com/android/sdk>
3. Noel. (2022, 26 octubre). *Cocoa Touch*. TechEdu.
<https://techlib.net/techedu/cocoa-touch/>

ALGUNAS REFERENCIAS



4. *What is cocoa?* (2013, 18 septiembre). Copyright 2018 Apple Inc. All Rights Reserved.

<https://developer.apple.com/library/archive/documentation/Cocoa/Conceptual/CocoaFundamentals/WhatIsCocoa/WhatIsCocoa.html>

5. Pedrini. (2016, 24 mayo). *Características y cualidades de Android Studio*. Desde Linux. <https://blog.desdelinux.net/caracteristicas-y-cualidades-de-android-studio/>

6. Lizana, J. A. (2024, 24 enero). *Xcode: qué es, para qué sirve y qué funciones para desarrolladores incluye este IDE de Apple*. Applesfera. <https://www.applesfera.com/nuevo/xcode-que-sirve-que-funciones-para-desarrolladores-incluye-este-ide-apple>