



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ

4to Semestre



Ingeniería en Sistemas Computacionales

## TÓPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

Actividad: Mapa conceptual “Dispositivos móviles”

Docente: I.S.C. Salvador Acevedo Sandoval

Alumno: Alan Osvaldo Guzmán Caldera

Correo Electrónico: [alanosvaldo88@gmail.com](mailto:alanosvaldo88@gmail.com)

No. Control: S17070164

Jerez De García Salinas, Zac.

12/04/2019.

## CUESTIONARIO

### **1. Dispositivo móvil.**

Un dispositivo móvil es un pequeño dispositivo de computación portátil que generalmente incluye una pantalla y un método de entrada (ya sea táctil o teclado en miniatura). Muchos dispositivos móviles tienen sistemas operativos que pueden ejecutar aplicaciones. Las aplicaciones hacen posible para los dispositivos móviles y teléfonos celulares se utilicen como dispositivos para juegos, reproductores multimedia, calculadoras, navegadores y más.

### **2. Tipos de dispositivos móviles.**

- Dispositivo Móvil de Datos Limitados: Dispositivos que tienen una pantalla pequeña, principalmente basada en pantalla de tipo texto con servicios de datos generalmente limitados a SMS y acceso WAP. Un típico ejemplo de este tipo de dispositivos son los teléfonos móviles.
- Dispositivo Móvil de Datos Básicos: Dispositivos que tienen una pantalla de mediano tamaño, menú o navegación basada en iconos por medio de una "rueda" o cursor, y que ofrecen acceso a e-mails, lista de direcciones, SMS, y un navegador web básico. Un típico ejemplo de este tipo de dispositivos son las BlackBerry y los teléfonos inteligentes.
- Dispositivo Móvil de Datos Mejorados: Dispositivos que tienen pantallas medianas a grandes navegación de tipo stylus, y que ofrecen las mismas características que el "Dispositivo Móvil de Datos Básicos" más aplicaciones nativas como aplicaciones de Microsoft Office Mobile (Word, Excel, PowerPoint) y aplicaciones corporativas usuales, en versión móvil, como Sap, portales intranet, etc.

### **3. Sistemas Operativos para dispositivos móviles.**

- Android.
- Apple (iOS).
- BlackBerry.
- Kindle Fire.
- Palm.
- Windows Mobile.

#### **4. Tecnologías inalámbricas que permite utilizar un dispositivo móvil.**

**Wi-Fi** es un mecanismo de conexión de dispositivos electrónicos de forma inalámbrica. Los dispositivos habilitados con Wi-Fi, tales como: un ordenador personal, una consola de videojuegos, un smartphone o un reproductor de audio digital, pueden conectarse a Internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica.

**Bluetooth** es una tecnología de ondas de radio de corto alcance (2.4gigahertzios de frecuencia) cuyo objetivo es el simplificar las comunicaciones entre dispositivos informáticos, como ordenadores móviles, teléfonos móviles, otros dispositivos de mano y entre estos dispositivos e Internet. También pretende simplificar la sincronización de datos entre los dispositivos y otros ordenadores.

#### **Redes infrarrojas (IR)**

Estas redes permiten comunicación entre dos nodos, utilizando leds infrarrojos. Son emisores/receptores de las ondas infrarrojas entre ambos dispositivos, cada uno de estos dispositivos necesita del otro para realizar esta comunicación.

#### **Comunicación WAP**

Protocolo de aplicaciones inalámbricas es un estándar para aplicaciones que utilizan aplicaciones inalámbricas, por ejemplo acceso a servicios de internet mediante un teléfono móvil.

#### **5. Entornos de desarrollo para elaborar aplicaciones para dispositivos móviles (con lenguaje NATIVO).**

- Android Studio
- Eclipse
- NetBeans
- Android Native Development Kit
- Xamarin
- Cordova

## **6. Lenguajes de programación para móviles (lenguaje NATIVO).**

### **Lenguajes Android**

- Java
- Kotlin

### **Lenguajes iOS**

- Swift
- Objective-C

### **Lenguajes Cross-Platform**

- JavaScript
- TypeScript

### **Otros Lenguajes**

- C#
- C
- C++
- Python
- Ruby

## **7. Entornos de desarrollo para elaborar aplicaciones para dispositivos móviles (independientes del lenguaje o cross platforms).**

Basic 4 Android

Mono para Android

App Inventor

LiveCode

InDesign CS6

HTML5

Appcelerator Titanium

Ruboto

Rhomobile Rodes

Adobe Air

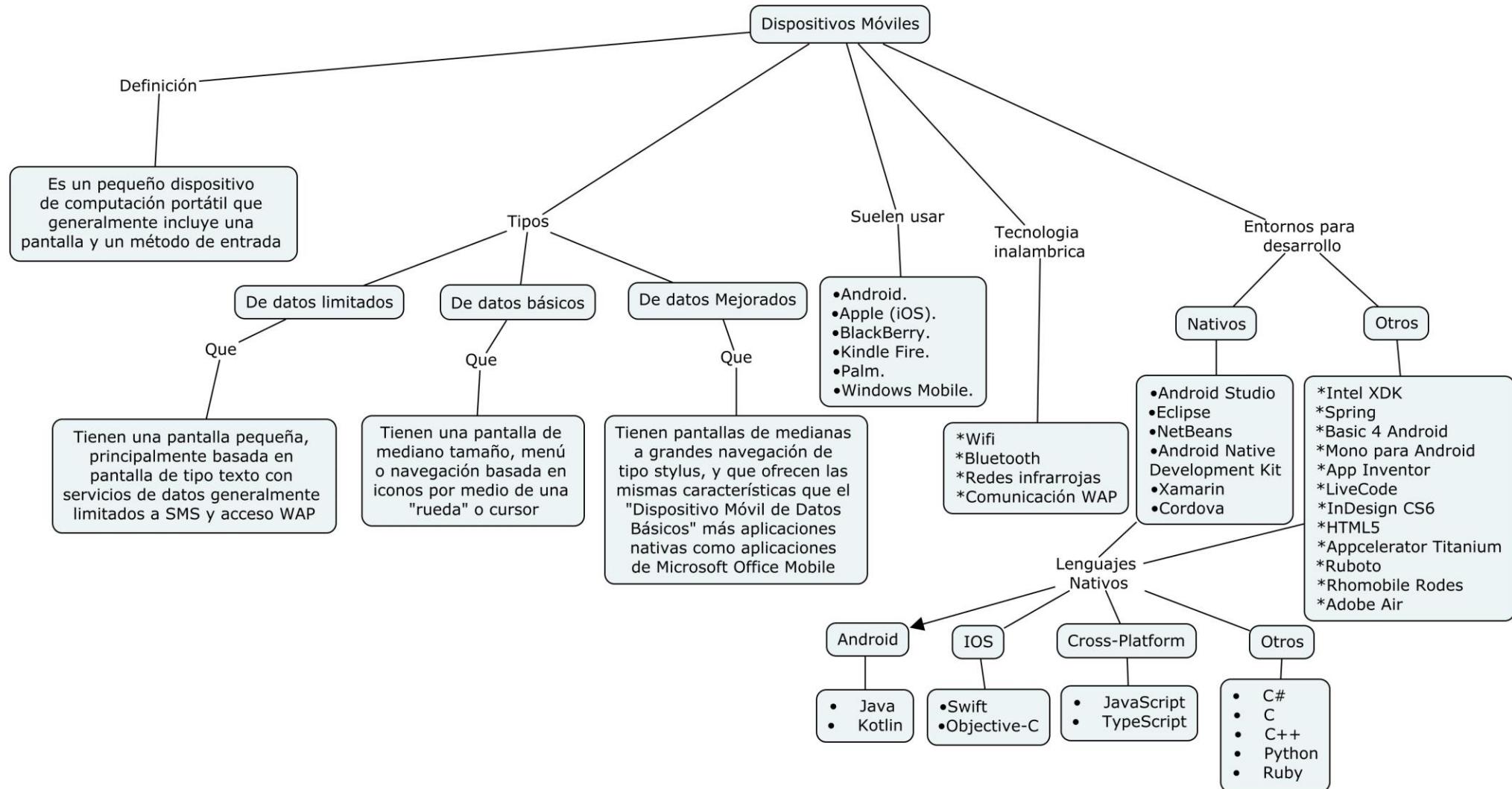
Android Studio

NetBeans

Intel XDK

Spring

Eclipse



## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, A. B. (s.f.). *Dispositivos móviles*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Dispositivos móviles: [http://isa.uniovi.es/docencia/SIGC/pdf/telefonia\\_movil.pdf](http://isa.uniovi.es/docencia/SIGC/pdf/telefonia_movil.pdf)
- Colectiva, N. (08 de 09 de 2018). *Lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones móviles*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones móviles: <http://blog.nubecolectiva.com/lenguajes-de-programacion-para-desarrollar-aplicaciones-moviles/>
- Muñoz, B. V. (11 de 02 de 2015). *Dispositivos móviles: lenguajes y entornos de desarrollo en Android*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Dispositivos móviles: lenguajes y entornos de desarrollo en Android: <https://blog.inerciadigital.com/2015/02/11/dispositivos-moviles-lenguajes-y-entornos-de-desarrollo-en-android/>
- Sandamal, B. D. (24 de 07 de 2017). *Lenguajes de desarrollo para móvil*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Lenguajes de desarrollo para móvil: <https://code.tutsplus.com/es/articles/mobile-development-languages--cms-29138>
- Suarez, C. (05 de 03 de 2012). *Dispositivos Moviles*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Dispositivos Moviles: <http://dispositivsmobilesites.blogspot.com/2012/03/conexiones-inalambricas-en-dispositivos.html>
- Unknown. (15 de 02 de 2012). *Comunicacion Inalambrica*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Comunicacion Inalambrica: <http://ingenieria-dispositivos-moviles.blogspot.com/2012/02/tecnologias-inalambricas.html>
- Yeeply, L. d. (20 de 05 de 2015). *Entornos de programación para desarrollar apps Android sin Java*. Recuperado el 11 de 04 de 2019, de Entornos de programación para desarrollar apps Android sin Java: <https://www.yeeply.com/blog/entornos-programacion-desarrollar-apps-android/>