

## Ejercicio 1: Frameworks e IDEs

Framework / IDE	Tipo de aplicaciones móviles que se pueden desarrollar	Lenguajes de programación admitidos	Fuentes (su documentación oficial)
Android Studio	Aplicaciones <b>nativas Android</b>	Java, Kotlin y C++ (con el NDK)	<a href="https://developer.android.com">developer.android.com</a>
React Native	Aplicaciones <b>multiplataforma (Android e iOS)</b> con componentes nativos	JavaScript y TypeScript (con módulos nativos en Java/Kotlin o Swift/Obj-C). Es muy parecido al propio framework React de Facebook (el de aplicaciones Web de Frontend)	<a href="https://reactnative.dev">reactnative.dev</a>
Flutter	Aplicaciones <b>multiplataforma (Android, iOS, web y escritorio)</b>	Dart	<a href="https://flutter.dev">flutter.dev</a>
Xamarin (.NET MAUI)	Aplicaciones <b>multiplataforma (Android e iOS)</b> bajo el ecosistema .NET. Es el entorno de Microsoft, básicamente.	C#, F# (generalmente se usa C# sobre todo)	<a href="https://dotnet.microsoft.com">dotnet.microsoft.com</a>
Ionic	Aplicaciones <b>híbridas (Android, iOS, web)</b> basadas en WebView. WebView es una manera de incrustar aplicaciones web en entornos Windows	HTML, CSS, JavaScript/TypeScript (con Angular, React o Vue, que son frameworks de frontend)	<a href="https://ionicframework.com">ionicframework.com</a>
Native Script	Aplicaciones <b>multiplataforma (Android e iOS)</b> con acceso directo a APIs nativas	JavaScript o TypeScript (puede integrarse con Angular o Vue)	<a href="https://nativescript.org">nativescript.org</a>
Apache Cordova	Aplicaciones <b>híbridas (Android e iOS)</b> empaquetadas en WebView	HTML, CSS, JavaScript	<a href="https://cordova.apache.org">cordova.apache.org</a>
Xcode	Aplicaciones <b>nativas para iOS(móviles),</b>	Swift, Objective-C, C, C++	<a href="https://developer.apple.com">developer.apple.com</a>

	<b>macOS(ordenadores), watchOS (relojes inteligentes) y tvOS (televisores)</b>		<a href="#">ios/xcode</a>
<b>Kotlin Multiplatform</b>	Aplicaciones <b>multiplataforma (Android, iOS, web, backend)</b> compartiendo lógica común	Kotlin (y Swift/Obj-C para las partes nativas)	<a href="#">kotlinlang.org</a>

## Ejercicio 2.1 – Última versión de Android

Según el blog de Google y la Wikipedia, la última versión de Android es Android 16, lanzada en junio de 2025

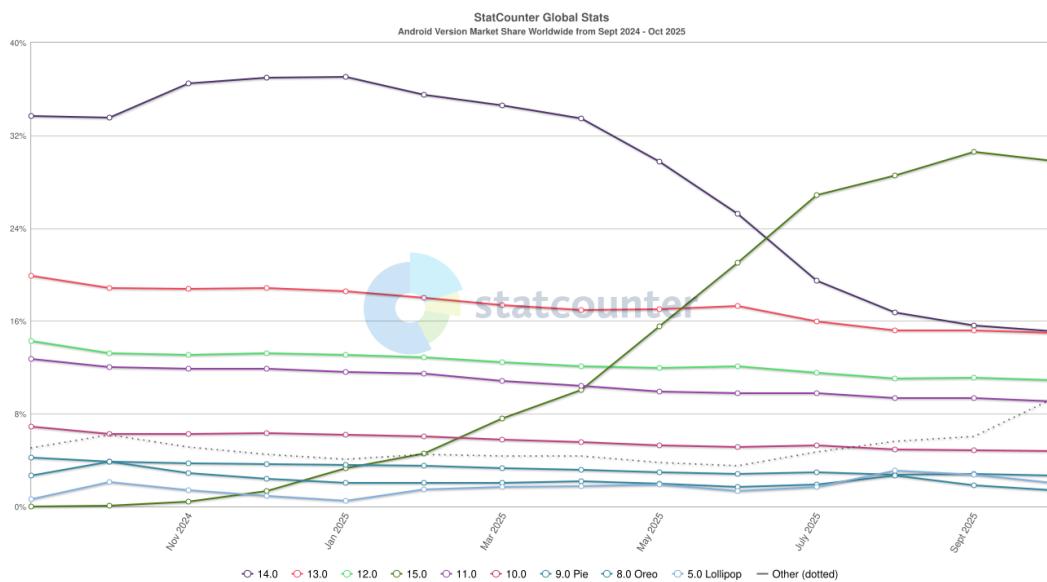
 Fuente:

<https://blog.google/products/android/android-16/>

## Ejercicio 2.2 – Porcentaje de uso de versiones de Android (noviembre 2025)

Según datos actualizados de **StatCounter (noviembre 2025)**:

No he encontrado datos de Android 16, creo que por el momento no son públicos



Para el resto de versiones:

Versión de Android	Porcentaje de uso (Nov 2025)
Android 14	33.44% 33.44 % 33.44%
Android 13	16.94% 16.94 % 16.94%
Android 15	10.06% 10.06 % 10.06%
Android 12	12.11% 12.11 % 12.11%
Android 11	10.41%

 Fuente:

- <https://gs.statcounter.com/android-version-market-share>

## Ejercicio 2.3 – Última versión de Android Studio

No sé si nos referimos a la última versión estable o la última versión que aún no esté suficientemente bien testeada. (Release Candidate, Canary)

- La **versión más reciente** de Android Studio es **Android Studio Narwhal Feature Drop (2025.1.4)**.  
Incluye mejoras en Jetpack Compose, IntelliJ 2025.1, y nuevas herramientas para Kotlin Multiplatform.
- Por otro lado: La versión RC es Otter (2025.2.1) y la versión Canary es Otter 2 (2025.2.2)

 Fuentes:

- [developer.android.com/studio](https://developer.android.com/studio)

- [androidstudio.googleblog.com](http://androidstudio.googleblog.com)

## Ejercicio 2.4 – Software de desarrollo para dispositivos iPhone (iOS)

Concepto	Descripción
Nombre del software	Xcode
Versión actual (noviembre 2025)	Xcode 26.0.1
Desarrollador	Apple Inc.
Descripción	Xcode es la <b>IDE oficial de Apple</b> para crear aplicaciones para iOS, iPadOS, macOS, watchOS y tvOS. Incluye editor de código, simuladores, depurador, interfaz gráfica (Storyboard/SwiftUI) y herramientas de pruebas.
Requisitos del entorno	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesita un <b>Mac con macOS 15 o superior</b>, SDKs actualizados y una <b>cuenta de desarrollador de Apple</b> para publicar en App Store.</li> <li>- Hay alternativas si no se tiene un entorno Apple, como por ejemplo alquilar un Mac Remoto en la nube o virtualizar macOS (esto último no es legal según las normas de Apple)</li> <li>- También se puede usar otro Framework multiplataforma en cualquier SO y generar el archivo final (.ipa) con un Mac Remoto</li> <li>- Hoy en día, una MAC mini es muy barata (200 €)</li> </ul>
Fuente	<a href="http://developer.apple.com/xcode">developer.apple.com/xcode</a> , <a href="http://xcodereleases.com">xcodereleases.com</a> , <a href="https://www.reddit.com/r/iOSProgramming/comments/1ny2q41/do_i_really_need_a_mac_for_developing_ios/?tl=es-419">https://www.reddit.com/r/iOSProgramming/comments/1ny2q41/do_i_really_need_a_mac_for_developing_ios/?tl=es-419</a>