


Ejercicio 1: Frameworks e IDEs

Frame work / IDE	Tipo de aplicaciones móviles que se pueden desarrollar	Lenguajes de programación admitidos	Fuentes (su docume ntación oficial)
Androi d Studio	Aplicaciones nativas Android	Java, Kotlin y C++ (con el NDK)	developer.android.com
React Native	Aplicaciones multiplataforma (Android e iOS) 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)	reactnative.dev
Flutter	Aplicaciones multiplataforma (Android, iOS, web y escritorio)	Dart	flutter.dev
Xamari n (.NET MAUI)	Aplicaciones multiplataforma (Android e iOS) bajo el ecosistema .NET. Es el entorno de Microsoft, básicamente.	C#, F# (generalmente se usa C# sobre todo)	dotnet.microsoft.com
Ionic	Aplicaciones híbridas (Android, iOS, web) 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)	ionicframework.com
Native Script	Aplicaciones multiplataforma (Android e iOS) con acceso directo a APIs nativas	JavaScript o TypeScript (puede integrarse con Angular o Vue)	nativescript.org
Apach e Cordov a	Aplicaciones híbridas (Android e iOS) empaquetadas en WebView	HTML, CSS, JavaScript	cordova.apache.org
Xcode	Aplicaciones nativas para iOS(móviles),	Swift, Objective-C, C, C++	developer.apple.com

	macOS(ordenadores), watchOS (relojes inteligentes) y tvOS (televisiones)		om/xcode
Kotlin Multiplatform	Aplicaciones multiplataforma (Android, iOS, web, backend) compartiendo lógica común	Kotlin (y Swift/Obj-C para las partes nativas)	kotlinlang.org

Ejercicio 2.1 – Última versión de Android

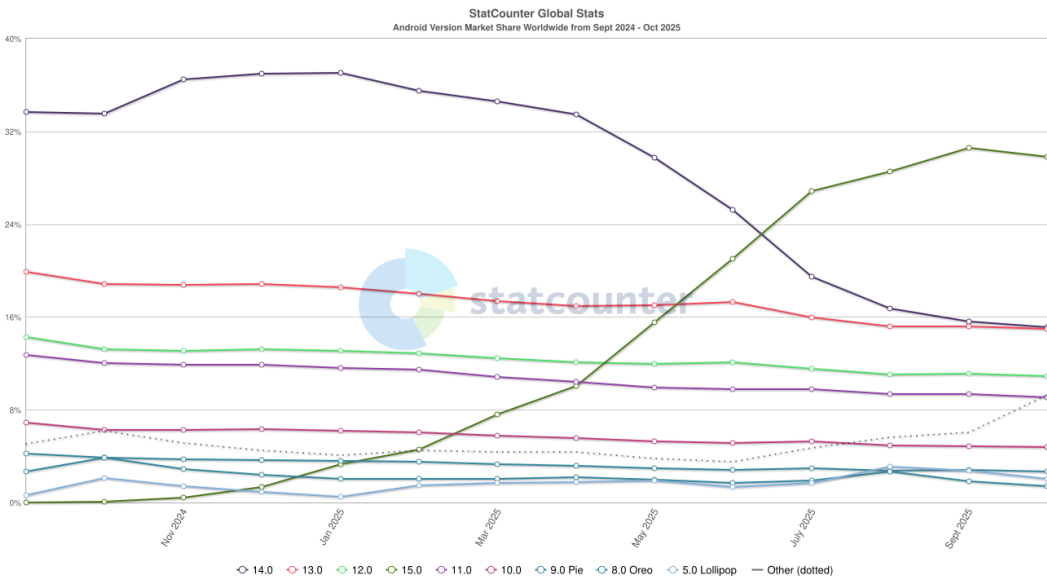
Según el blog de Google y la Wikipedia, la última versión de Android es Android 16, lanzada en junio de 2025

 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	<i>33.44%33.44 %</i> 33.44%
Android 13	<i>16.94%16.94 %</i> 16.94%
Android 15	<i>10.06%10.06 %</i> 10.06%
Android 12	<i>12.11%12.11 %</i> 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

- 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 IDE oficial de Apple 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"> - Se necesita un Mac con macOS 15 o superior, SDKs actualizados y una cuenta de desarrollador de Apple para publicar en App Store. - 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) - También se puede usar otro Framework multiplataforma en cualquier SO y generar el archivo final (.ipa) con un Mac Remoto - Hoy en día, una MAC mini es muy barata (200 €)
Fuente	developer.apple.com/xcode , xcodereleases.com , https://www.reddit.com/r/iOSProgramming/comments/1ny2q41/do_i_really_need_a_mac_for_developing_ios/?tl=es-419