**SISTEMAS OPERATIVOS MONOPUESTO**

**Ciclo formativo: Sistemas Microinformáticos y Redes Curso: 1º**

**Unidad 2: Introducción a los sistemas operativos**

**Practica 2.1: Características de los sistemas operativos**

Realiza un documento pdf en el que rellenes la siguiente tabla con los datos de al menos 6 sistemas operativos actuales. Debes incluir sistemas operativos para PC’s y para dispositivos móviles. Una vez rellenada la tabla, debes explicar los datos y elegir un sistema operativo para PC y otro para móvil, razonando tu respuesta.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre: | Windows 11 | Ubuntu | Archlinux | macOS Catalina | Android 12 | ipadOS 18 |
| Empresa desarrolladora: | Microsoft | Canonical | Libre | Apple | Google | Apple |
| Arquitectura: (32, 64) | 32, 64 | 32, 64 | 32, 64 | 32,64 | 64 | Dispositivos compatibles:  iPhone 4, iPod touch (5ª gen), iPad o iPad mini con al menos iOS 9 |
| RAM mínima: | 4 GB | 4GB | 512MB | 4 GB | 2GB |
| Memoria secundaria mínima: | 64 GB | 25GB | 2GB-20GB | 12.5 GB | 16GB |
| Procesador mínimo: | 1GHz y 2 Núcleos | 2GHz dual-core processor | No definido | compatibles con macOS Mojave o posteriores | Un procesador ARMv8-A con arquitectura 64 bits |
| Tarjeta gráfica: | Compatible con DirectX 12 | Aceleración 3D y 256 MB de memoria gráfica | No definido | Intel HD Graphics 3000 | No definida |
| Pantalla Mínima: | Resolución (720p) | Resolución HD (720p) | Resolución: 320x200 | Resolución 720p | 400 píxeles por pulgada |

**EJEMPLOS DE USO Y ELECCIÓN:**

1. **UN PC DE JUEGOS:**

Debido a los requerimientos de los juegos, necesitan compatibilidad y estabilidad para esto Windows es muy útil ya que es muy versátil y está diseñado para funcional a la primera, para este pc necesitamos un hardware un poco más potente.

1. **UN PC DESARROLLO**

Un desarrollador valora mucho la facilidad de uso y portabilidad, necesita que su código ejecute en cualquier sistema con facilidad para esto las distribuciones de Linux brilla podrías usar Ubuntu, Arch o cualquier otra distro, los requerimientos de hardware de linux suelen ser inferiores con respecto a otros sistemas

1. **UNA PC DE EDICIÓN:**

Las Mac son muy útiles en este aspecto ya que su eficiencia energética permite ser más potente sin calentarse de demasiado y conservan la misma potencia con cargador o sin cargador, lo que le da a un diseñador portabilidad sin perder esa potencia necesaria para la edición, Los sistemas Mac suelen estar optimizados para que las aplicaciones corran de una manera fluida dado que el software está pensado para ese hardware en específico.