4- Teniendo en cuenta el documento “Plataformas” de Ortuño Silva.

* a)¿Cómo define el autor Plataforma relacionando conceptos de inputs, procesamiento u outputs?
* El autor Define a las plataformas como dispositivos electronicos donde se pueden jugar a los videojuegos, donde las plataformas tienen un impacto en el uso de diferentes dispositivos que facilitan el intercambio de informacion.

**El periferico de input o la entrada** : se define como la ejecuccion de la accion dentro del videojuego, como los mandos, el teclado el uso dactilar en dispositivos, etc. Todos los medios del cual podemos tomar el control del personaje o objeto dentro del entorno virtual.

**El periferico de output o la salida**: se define como la interpretacion visual o sonora de una accion, por ejemplo en un videojuego la salida seria la pantalla, Parlantes, etc.. todo lo que el jugador pueda percibir o ver dentro del entorno visual.

* b) Los dispositivos móviles ¿para que tipo de juegos son apropiados? ¿Y si se busca experiencia realistas que plataforma recomienda el autor?

Los dispositivos moviles tienen los fines y funcionalidad de ser juegos casuales. ¿Por que son casuales?. Son casuales por que sus mecanicas o jugabilidad no necesitan de extenso conocimiento o complejo uso, sino que van destinados a algo mas simple , divertido y que no necesita dedicar mucho tiempo al juego . Estos juegos son clasicos en los dispositivos androids los cuales se pueden mencionar; Mario Bros donde debes rescatar a la princesa peach del malvado rey bowser atravesando obstaculos, Candy Crush saga donde su objetivo es la combinacion de dulces con misma color y forma, Plants vs Zombies donde se tiene que defender la casa del jugador a base de una buena defensa y varios como estos ejemplos.

Si se busca experiencias mucho mas realistas lo mas recomendable y optimo serian las PC gaming o consolas PS5 de ultima generación ya que sus plataformas varían sobre el realismo en videojuegos y lo que se intenta buscar según sea los estándares y categoría de juegos. mas que existe un problema de exclusividad en los juegos, donde la empresa desarrolladora solo publica el juego en una determinada consola, de esta forma surgen los éxitos de videojuegos conocidos como: Mario Bros «Nintendo»; Gears of war «Xbox» y God of War «Playstation».

* c)¿Cuáles son las características distintivas entre consolas y PC Gaming?

Las caracteristicas disntintivas mas comunes entre las consolas y las PC gaming, Las consolas son sistemas adaptamos para usar su propio software dirigido a juegos en formato fisico o descarga digital, estan enfocados para un consumo en el hogar y soportan varidad de controles y accesorios que son configurados para las consolas, Los juegos de consola tienen una ligera variacion de sistemas, esto dependiendo de la grafica o la mejor definicion HD,4k,1060p,60fps, etc.. tambien influye la forma de programacion.

En cambio las Computadores tienen la particularidad de no ser un hardware dedicado a videojuegos, esto le da varias diferenticas con las consolas, la primera es que existen varidad de Configuraciones, asi tambien se pueden lograr resultados mas satisfactorios y optimos a nivel grafico y de procesamiento, ya sean los famosos Shaders,RTX, etc... ya que el computador puede ser superior y llevando al videojuego a otros niveles de calidad. Tambien que los juegos en computador se juegan con teclado y raton, aun que existen demasiados adaptadores. Una ventaja clave es que puede correr juegos antiguos en computadores no tan poderosos. Los principales sistemas operativos para videojuegos son, Linux, Mac OS X y Windows.

* d) Para el autor ¿ porque los smartphones son la mejor elección como plataforma para los programadores iniciales en términos de los modelos ”3Dlow poly” y monetización?

Para el autor los smartphones son un mercado , que tiene años creciendo gracias al desarrollo de apps, que pese a ser un canal principal de comunicacion, se puede utilizar como contenidos interactivos en los sistemas, ademas mientra el tiempo transcurre al paso se van mejorando los hardwares, tambien las capacidades de los hardwares van aumentando, y asi en celulares de gama media se pueden correr juegos en 3d con graficas semejantes a las generaciones de ps2 y ps3, y que en la ultima generacion hay telefonos dedicados al gaming que corren juegos como; PUGB mobile , COD Warzone,Fortnite Battle Royale, Pokemon Go, etc... todo en su maximo rendimiento posible para una mejor experiencia sonora y grafica. De aqui partimos con una idea de que mientras mas gamma mejor sera el telefono. Tambien es importante recalcar que el smarthphone es la mejor eleccion de desarrollo inicial, ya que esta plataforma permite crear jugo que no necesitan extensos requerimientos tecnicos de desarrollo. Por ejemplo usar modelos 3d low poly(poligonos bajos) que pueden ser creados en una computadora promedio provocando menor tiempo de desarrollo y a un buen precio logrando un recaudo de presupuesto inicial y lo interesante que lo deduce como mercado moderno que son las monetizaciones, atravez de anuncios que se presentan dentro del videojuego, como forma de banners o rich media ads. Por medio de compañias como AdMob, Unity Ads, etc.. ya que cada vez que el jugador da click en ellos el desarrollador se lleva una cantidad de ganancia. Y por esto se concidera un mercado creciente.