

**(1)**

El control de la iluminación en bombillas inteligentes a través de aplicaciones en nuestros dispositivos móviles, conectados a una red, donde podemos dar instrucciones de encendido, apagado, regular intensidad y otros detalles como automatización de tareas para el mismo. Recopilan datos sobre las actividades y preferencias del usuario en este caso en cuanto a la iluminación del hogar mediante las bombillas inteligentes.

Fuente: <https://es.linkedin.com/pulse/la-ia-iot-el-hogar-inteligente-del-futuro-ricardo-c%C3%A1rdenas-iriarte>

Nuestro dispositivo móvil (Smartphone) es otro elemento IoT digital, imprescindible cada vez más en nuestro día a día, por el cual tenemos el control de muchos otros dispositivos, donde regulamos cada otro dispositivo inteligente que tenemos conectado a la red, como por ejemplo aparato de calefacción conectado a la red, interruptores inteligentes, bombillas inteligentes, televisor inteligente, etc.

Hay un amplio abanico de dispositivos que pueden conectarse a Internet, por si solos y entre los mismos dispositivos. Y en el uso del hogar cada vez se implantan más, para que con sus sensores cada dispositivo pueda recoger información, trasmitirla o realizar alguna acción de manera individual o conjunta. Teniendo en cuenta todas las comodidades que ofrecen no hay que olvidar los riesgos que suponen estos datos si no se gestionan de una manera privada y segura.

Fuente: <https://gaptain.com/blog/el-internet-de-las-cosas-iot-en-el-hogar/>

**(2)**

El concepto de ordenador debería ser sustituido por el concepto técnico de dispositivo porque cada vez hay mas dispositivos que manejan información digital y aceptan ordenes en forma de comandos, líneas de código o programas para recibir una serie de resultados o provocar ciertos comportamientos.

Sobre el concepto de programar debería ser sustituido por el concepto de desarrollador, ya que no solo se trata de codificar instrucciones sino que incluye gestionar un proyecto por el cual se analiza una situación previa explicada por un externo que necesita mejorar o resolver un problema, diseña un proyecto, desarrolla un software determinado para posteriormente probar si funciona sobre lo solicitado y finalmente verifica y documenta la puesta en marcha con su posterior mantenimiento para evitar los menores errores posibles.

(3)

En mi dispositivo puedo tener aplicaciones como Libre Writer o Adobe Photoshop que, en esencia, se dedican a enviar ceros y unos al procesador. Concretamente, el primero de ellos forma parte de una suite Libre Office y el segundo recurre internamente a numerosas librerías dónde tiene almacenadas funciones relacionadas con el diseño gráfico. Ambos han sido programados por un equipo de desarrolladores expertos.

(4)

Android y Google según noticias en mayo del 2017 apuestan por el lenguaje Kotlin, un lenguaje mucho mas sencillo y capaz de reemplazar a Java en un futuro.

Lo que detectaron es que Kotlin, al igual que Java, está basado en objetos, pero la sintaxis del mismo es mucho más sencilla mejorando la lectura y la comprensión del código que los desarrolladores escriben, incluyendo características propias que serán de gran utilidad para el desarrollo de aplicaciones en Android y tener un mejor manejo en las excepciones en los tiempos de ejecución.

También es debido a que en la década 2010, Oracle presentó una demanda contra Google alegando que copiaba la API de Java para crear y desarrollar el sistema operativo Android, por lo que fue en búsqueda de un lenguaje mas fácil llamado Android Kotlin.

Fuente: <https://hipertextual.com/2017/05/android-kotlin>

En 1991 surgió el lenguaje de alto nivel Python, el cual ha ido ganando muchos adeptos en comunidades como la de software libre, científica y educacional. Python cuenta con facilidades para la programación orientada a objetos, imperativa y funcional, por lo que se considera un lenguaje multi-paradigmas. Permite realizar algunas tareas complejas en pocas líneas de código y de manera legible.

Fuente: <https://www.redalyc.org/pdf/1815/181531232001.pdf>

(5)

Lenguaje de alto nivel, virtual para poder usarlo en el mayor número de dispositivos, imperativo y declarativo al mismo tiempo.

```
nombre = input()
print("¿Cómo se llama?")
```