


Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
Departament d'Informàtica	Curs 2020-21
Activitat: Test Inicial M08.	Duració: 1 hora 1/2 Curs/grup: 2 DAM

Nom i cognoms:	Ronald Intriago Párraga
Grup: (1 o 2)	1

### Respon aquestes preguntes:

1. Tens un mòbil Android? Quin model? Quina versió fas servir d'Android? (busca la versió si no la saps en el teu dispositiu) Si tens iPhone també anomena el model i la versió)

Si, tengo móvil Android (con la versión 10), un Samsung Galaxy S9+.

2. Tens ordinador o portàtil a casa?


Si.

3. Quin o quins Sistema Operatiu tens instal·lat a casa?

Ubuntu 20.04 y Windows 10

4. Tens la partició feta amb Windows i Fedora 32. Si no tens Fedora 32, indica quina versió és. Si no és Fedora, però és un altre Sistema Operatiu basat en Linux, digues quin (Ubuntu, Devaian, etc.).

Antes tenía particiones, ahora tengo un disco para Windows y otro para Ubuntu.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
Departament d'Informàtica	Curs 2020-21
Activitat: Test Inicial M08.	Duració: 1 hora 1/2 Curs/grup: 2 DAM

5. Tens instal·lat Android Studio a casa? El tens instal·lat a Windows o a Linux.

Tengo Android Studio en Linux.

6. Cerques informació habitualment en anglés o prefereixes en cat/cast?


Para cosas relacionadas con la informática busco en inglés, aunque a veces también uso castellano.

7. Has fet servir git (github o gitlab) habitualment? Per estudis o per temes personals?

Actualmente uso Github para los estudios y para un proyecto personal.

8. Has pensat en el projecte final de cicle, quines dea/es tens? Quina plataformarelacionades amb Android Studio? O alguna altra cosa?

Para el proyecto he pensado vagamente en hacer un videojuego u otra App, si es un videojuego, se usará Godot Engine (que en teoría se enseña este año), si es una app, se usará Android Studio.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
	Curs 2020-21
Departament d'Informàtica	Duració: 1 hora 1/2
Activitat: Test Inicial M08.	Curs/grup: 2 DAM

**Ara respon aquestes preguntes (màxim 5 línies) Pots buscar informació a internet però intenta respondre amb les teves paraules sense fer copy & paste.**

9. Quins Sistemes Operatius mòbils coneixes?  
Has creat alguna aplicació amb algun d'ells?

Conozco Android e IOS, no he creado ninguna aplicación en ninguno de estos sistemas operativos.

10. Què són KitKat i Oreo? Com es diu la versió actual última d'android de SDK platform?

KitKat y Oreo son las versiones de Android 4.4 y 8.0 respectivamente. La última versión se llama simplemente Android 11.


11. Què volen dir les paraules "rootejar", "jailbreak", "brickejar" i "flashear" en l'entorn de dispositius mòbils?

-Rootejar: Es un proceso que nos permite tener permisos de administrador en el móvil Android, lo cual permite acceder a funciones que no estarían permitidas con los permisos normales.

-Jailbreak: Rootejar, pero para dispositivos IOS.

-Brickejar: Dejar un dispositivo inutilizable.

-Flashear: Actualizar el firmware de un dispositivo, con el fin de reparar errores o añadir/quitar funciones del sistema.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
	Curs 2020-21
Departament d'Informàtica	Duració: 1 hora 1/2
Activitat: Test Inicial M08.	Curs/grup: 2 DAM

12. Què és i per a qué serveix un receptor de missatges de difusió en l'àmbit de programació Android?

Es un componente que permite manejar mensajer que se difunden en el sistema o en una aplicación.

13. Què és un sprite?

En el ámbito de desarrollo de videojuegos, un Sprite es una imagen, o conjunto de imagenes, que representan los objetos y/o personajes que aparecerán en pantalla.

14. Tens un mòbil Android? Quin model? Quina versió fas servir d'Android? Si tens iPhone també anomena el model.


Si, tengo móvil Android (con la versión 10), un Samsung Galaxy S9+.

15. Què és un motor de jocs? Coneixes algun motor de jocs per a dispositius mòbils? N'has programat? Tens compte Steam?

Un motor de videojuegos en un entorno con las herramientas y funcionalidades que nos permiten desarrollar videojuegos. Los motores de juego usables para android que conozco son; Unity y Godot Engine. He probado ambos. Si, tengo cuenta de Steam.

16. Què és un procés? I un fil?

Un proceso es un programa en ejecución. Un proceso que compone de hilos, los hilos son subprocesos que se pueden ejecutar de forma simultánea.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
	Curs 2020-21
Departament d'Informàtica	Duració: 1 hora 1/2
Activitat: Test Inicial M08.	Curs/grup: 2 DAM

17. Què és una aplicació híbrida? I una nativa? Enumera entorns de programació per cadascun.

En entornos de aplicaciones móviles, una aplicación híbrida funciona en distintos sistemas sin necesidad de escribir código para un sistema operativo y otro código para otro sistema operativo. Cuando escribimos código para un sistema operativo, y sólo puede funcionar en dicho sistema, hablamos de una aplicación nativa.

18. Què és una PWA? Te n'has instal·lat mai alguna? Quines ventatges donen?


Las PWA o Aplicaciones Web Progresivas son un término medio entre las aplicaciones híbridas y aplicaciones web (que sólo funcionan en navegadores web). Las ventajas que tienen son diversas, entre ellas la posibilidad de tener una aplicación móvil como tal sin instalar nada. Otra de las ventajas es que el proceso de convertir una aplicación web en una PWA es relativamente fácil. He instalado alguna.

19. Què és Material Design?

Es un tipo de diseño que se basa su filosofía en representar objetos digitales aproximándose lo máximo posible a la realidad.

20. Què és un Toast?

Un tipo de notificación/mensaje usado en aplicaciones de todo tipo.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
Departament d'Informàtica	Curs 2020-21
Activitat: Test Inicial M08.	Duració: 1 hora 1/2 Curs/grup: 2 DAM

## 21. Què és Firebase?

Es una plataforma de desarrollo de aplicaciones, web o no, en la nube proporcionada por Google. Se basa en la programación serverless, lo que nos facilita la funciones de backed, para poder enfocarnos en el frontend.

## 22. Podrie explicar breument la diferència entre OpenJDK i JDK? Quina versió fem servir actualment a l'escola d'una i/o altre?

OpenJDK es la implementación opensource y gratuita de JDK. OpenJDK es mantenido mayormente por la comunidad de Java, aunque también es mantenida por Oracle y otras empresas como RedHat, mientras que JDK es mantenida solo por Oracle. En el instituto se usa la versión 11 de OpenJDK.

## 23. Què és F-droid?


Es una alternativa opensource a la Play Store.

## 24. Coneixes alternatives a Google Play Store? Enumera-les. Les has fet servir mai?

Alternativas a la Play Store que conozco: F-droid y Galaxy Store. No he usado ninguna de las 2.

## 25. Què és un motor de jocs? Coneixes algun motor de jocs per a dispositius mòbils? N'has programat? Tens compte Steam?

Ya contestada.

Cicle: Programació multimèdia i dispositius mòbils 2WIAM Escola del Treball	
	Curs 2020-21
Departament d'Informàtica	Duració: 1 hora 1/2
Activitat: Test Inicial M08.	Curs/grup: 2 DAM

26. Llegeix aquest article i fes un resum breu de les idees que mostra, en català/cast/anglès. Quines ventatges i desavantatges té una app natives versus una híbrida? (Aquí pots respondre amb més de 5 línies si creus que és necessari)  
<https://ymedialabs.com/hybrid-vs-native-mobile-apps-the-answer-is-clear>

Pese a que una aplicación híbrida sea más rápida de desarrollar y más fácil de administrar que una aplicación nativa, no superan a éstas en uno de los puntos más fuertes a la hora de desarrollar una aplicación; la experiencia de usuario. Con una aplicación nativa el usuario no tiene que volver a familiarizarse con la UI, además de eso, es más complicado acceder a la cámara, GPS y otros elemntos del móvil desde una aplicación híbrida.

El artículo nos asegura que, a pesar de que una aplicación nativa conlleva más tiempo de desarrollo y es más lento el proceso de actualizaciones/arreglo de erros, será más beneficiosa a largo plazo respecto a una híbrida. Los casos en los que el artículo nos dice que es mejor desarrollar una aplicación híbrida es cuando tenemos poco tiempo para el desarrollo, o se quiere hacer un test, ya que las características de una aplicación híbrida nos ahorraría tiempo y dinero en estos casos.