**INTRODUCCION A LA PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MOVILES**

1.- Buscar y comparar diferentes emuladores, en los que probar las aplicaciones que se desarrollen durante el curso.

MEmu Play

En este emulador puede mapear teclado y ratón para poder utilizar los juegos. esta dirigido a juegos. Tiene una interfaz adaptada al escritorio del PC, no se ve como Android pero si se utilizan sus juegos. Es multiventana y puedes abrir varios juegos a la vez.

BlissOs

Es un SO basado en Android. Es de codigo abierto y con versiones de Android Nougat, Oreo y Pie.

2.- Identifica las características de tu teléfono móvil

Pantalla y diseño:

* Diagonal: 5,99 pulgadas
* Tipo: FHD+
* Resolución: 2160 x 1080
* Densidad:PPI 403
* Otras: Pantalla full-screen de 18:9

Procesador:

* Modelo:Qualcomm® Snapdragon™ 660 AIE
* CPU:Qualcomm Adreno 512
* Tipo:Snapdragon 660
* Frecuencia de reloj: 1.8Ghz

Gráficos: GPU Adreno 512

RAM:4/6 GB

Almacenamiento:32/64/128GB

Cámara

* Frontal: 20MP, f/1.8
* Trasera:12 + 20 MP, f/1.75, PDAF, modo retrato, selector de escenas automático (IA), vídeo 4K 30fps

Redes

* Tarjeta Sim: Doble SIM de 4G (solo una puede ser de 4G)
* Wifi: 802.11 a / b / g / n / ac
  + Wifi 2.4G
  + Wifi 5G
  + Wifi Direct
* Buetooth: 5.0

Batería: 3010 mAh(típ)/29110 mAh(min)

SO: Android one(8.1 Oreo)

3.- Crea 3 preguntas con sus respectivas respuestas de la unidad “Introducción a la programación de dispositivos móviles”.