

ESCUELA DE DISEÑO

TAREA #2

MATERIA:

Desarrollo y programación de aplicaciones móviles

NAME:

Sara Mariana Durán Bastida

Fecha de entrega: 26 de Agosto del 2019

Maestro: Mario J. Guillermo

# Tarea #2

## El internet de las cosas

El internet es uno de los más grandes inventos, es toda una revolución, hay un antes y un después del internet. El internet aporta a muchas investigaciones información; en cuestión de menos de un segundo ya tienes los resultados en un buscador.

Ahora, el internet de las cosas es una interconexión de diferentes objetos, incluso los cotidianos y el internet. Pueden ser objetos muy simples como un tostador, un refrigerador, el aire acondicionado de tu casa… Y el usuario, en esta etapa del internet, podrá controlar su casa entera desde se teléfono celular o con algún control especial.

**El amplio uso de los *smartphones* Android y su posición en el mercado**

Según la página web Expansión en el 2014: 7 de cada 10 celulares son Android en Latino América. Y eran el 74% de dispositivos móviles en México.

En otra investigación según el sitio web llamado Xataka el primer trimestre del año 2019 incrementó un 1.9% la venta de teléfonos celulares.

En el mercado de venta de estos dispositivos hay diferentes marcas, *Samsung* está en el primer lugar en ventas con un 35.6%; *Motorola* es el segundo lugar con el 14.2% y *Huawei* queda en el tercer lugar con un 12.1%; en cuarto lugar queda *Apple* con un 11.3%; los demás porcentajes se los divide entre Sony, LG, Alcatel y los Xiaomi. Esto nos da a entender que el mercado prefiere a los dispositivos con un sistema operativo Android ya que son muy accesibles debido a su bajo costo.

**Java development kit (JDK)**

El lenguaje Java fue creado con la intención de que fuera simple de comprender, familiar ya que sigue el modelo de C++, orientado a objetos, seguro, portable y de alto rendimiento.

El Java development kit o JDK se refiere a la edición de Java Plataform, Standar Edition que provee herramientas básicas para crear aplicaciones en Java. Por ejemplo *javap* es una herramienta que viene en JDK yes el desensamblador de Java que sirve para traduce el lenguaje de la máquina a lenguaje de ensamblador.

**Android Studio**

Es el software oficial para desarrollar aplicaciones para Android. Se basa en *IntelliJ IDEA.* Por lo tanto usa el lenguaje de programación Java.

Unas de sus principales características son: renderizado en tiempo real, plantillas para crear diseños comunes de apps, consola de desarrollador y compatibilidad con C++ y NDK.

**Dispositivos virtuales**

Son aquellos que te ayudan a emular aplicaciones que has programado con anterioridad. Puedes disponer de diferentes dispositivos que estén basados en Android, por ejemplo teléfonos celulares, tabletas, pantallas planas, etc., y puedes probar el rendimiento, la navegación, tamaño… en cada uno de estos desde tu ordenador.

# Lista de referencias

Cahun, A., (2019) El mercado de smartphones en México sigue creciendo: Motorola

asegura el segundo puesto y Xiaomi por fin aparece en las gráficas, Recuperado de <https://www.xataka.com.mx/celulares-y-smartphones/mercado-smartphones-mexico-sigue-creciendo-motorola-asegura-segundo-puesto-xiaomi-fin-aparece-graficas>

Developer (s.f.) Introducción a Android Studio, Recuperado de

<https://developer.android.com/studio/intro?hl=es-419>

Evans, D., (2011) Internet de las cosas, Recuperado de <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34766160/internet-of-things-iot-ibsg.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DInternet-of-things-iot-ibsg.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190826%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190826T024653Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=ea15efaf3367e9e9a1916b67ed3e9428b8afdc745d7dede7adfca22e1c2ef796>

Expansion (2014) 7 de cada 10 smartphones en México son Android,

Recuperado de <https://expansion.mx/tecnologia/2014/10/27/siete-de-cada-10-mexicanos-usan-android>

IBM (s.f.) Recuperado de

<https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/SSZQFR_2.2.5/doc/clihelp/cli_virtual_appliances.html>

Uchile (s.f.) Java virtual machine, Recuperado de

<https://www.cec.uchile.cl/~luvasque/edo/java/manuales/JVM%20y%20variables%20de%20entorno.pdf>