

UD1. PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES.

INTRODUCCIÓN.

✓ Dispositivos móviles. Historia y evolución.

1983: Primer teléfono móvil en Estados Unidos (Motorola DynaTAC)

1984: Nokia lanza el Mobira Talkman, un móvil con una autonomía superior al DynaTAC de Motorola.

1989: Motorola lanza el teléfono más ligero (MicroTAC)

1994: Motorola lanza un teléfono para ser utilizado en coches.

1997: Nokia lanza el primer smartphone (Nokia 9000i)

1999: Comienza a nacer Internet móvil (Nokia 7110)

2000: Surge el primer PocketPC.

2002: La compañía RIM comienza a nacer (Blackberry 5810)

2002: Lanzas al mercado los Tablet PC.

2006: Windows entra en el ámbito de los Ultra-mobile PC o UMPC, equipos más pequeños con lápiz y pantalla TFT.

2008: Aparece el primer dispositivo Android.

2009: Nacen los smartphones con el iPhone 1.

2010: Apple lanza su primer iPad.

2014-Actualidad: Todas las compañías de teléfonos móviles empiezan a lanzar sus Smartphones con multitud de utilidades y aplicaciones.

✓ **Características de los dispositivos móviles.**

- Aparatos pequeños de fácil transporte.
- Son para uso personal del propietario y tienen un alto nivel de interacción mediante la pantalla.
- Utilizan una red inalámbrica.
- Permiten la interacción con personas
- Su memoria es limitada.

✓ **Limitaciones de las aplicaciones desarrolladas para dispositivos móviles.**

- Acceso muy limitado a los elementos y características del hardware del dispositivo.
- La experiencia del usuario y el tiempo de respuesta es mayor que en una app nativa.
- Requiere de mayor esfuerzo en promoción y visibilidad.
- Exigen constantes actualizaciones.
- Hay que distribuirlas a través de diferentes tiendas.
- Ocupan espacio en los dispositivos.
- Más costosas porque necesitan recursos económicos, tecnológicos y humanos.

✓ **Sistemas operativos disponibles para dispositivos móviles.**

- Android
- iOS

- Windows 10 Mobile
- Symbian OS
- Firefox OS
- Ubuntu Touch
- HarmonyOS
- Blackberry OS

✓ **Tecnologías para desarrollo de aplicaciones en dispositivos móviles.**

- Swift para iOS
- Kotlin para Android
- Ionic
- Flutter
- React Native
- Xamarin

✓ **Entornos integrados de trabajo.**

- Android Studio
- IDE Qt.
- Xcode (iOS)
- IDE Eclipse
- Jinete JetBrains
- Visual Studio

- DroidScript

✓ Bibliografía.

- <https://geekflare.com/es/best-ide-for-mobile-app-development/>
- <https://www.armadilloamarillo.com/blog/mejores-tecnologias-para-desarrollo-de-aplicaciones-moviles-2022/>
- <https://www.areatecnologia.com/informatica/sistemas-operativos-moviles.html>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo_m%C3%B3vil
- <https://gunkastudios.com/ventajas-y-desventajas-de-una-aplicacion-movil/>
- <https://www.ceupe.com/blog/aplicaciones-moviles-tipos-ventajas-e-inconvenientes.html>
- <https://www.ceupe.com/blog/que-son-los-dispositivos-moviles.html>
- <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/04ferrergarciagomezacfgtce03/paginas-de-contenido/caracteristicas-generales-de-los-dispositivos-moviles>
- <https://www.sutori.com/es/historia/la-evolucion-de-los-dispositivos-moviles--zPfLtKYweUyXcpVusfKNkQw8>