eEsto es una prueba para el commit 3 de GIT HUB

 ¿Cuál de las siguientes plataformas de desarrollo es nativa?

a) Unity.  
b) Firefox OS.  
c) iOS SDK.  
d) Appcelerator.  
e) PhoneGap - Cordova.

 La estrategia para obtener beneficios de una aplicación…

a) Es independiente del sistema operativo y categoría de app, porque en todos los casos el comportamiento de los usuarios es muy similar.  
b) Debe basarse en cobrar un precio por la descarga de la aplicación.  
c) Debe basarse en la publicidad, porque los usuarios de dispositivos móviles no están acostumbrados a pagar por sus descargas.  
d) Debe orientarse según un análisis previo del perfil de los potenciales usuarios, porque puede haber variaciones significativas.  
e) Debe dirigirse exclusivamente a aquellas plataformas donde hay un mayor porcentaje de usuarios que paga por sus aplicaciones o es influido por la publicidad.

 ¿En qué generación se comienza a usar telefonía digital?

a) 0G  
b) 1G  
c) 2G  
d) 2.5G  
e) 3G  
f) 3.5G  
g) 4G

 ¿Los usuarios de qué plataforma se muestran más propensos a gastar dinero en apps?

a) Android.  
b) iOS.  
c) No existen diferencias significativas entre las plataformas Android e iOS.

 La tipología de las aplicaciones más populares se caracteriza por:

a) La uniformidad respecto a la distribución geográfica mundial y el sistema operativo.  
b) La existencia de ligeras variaciones geográficas, y más notables por sistema operativo.  
c) El predominio absoluto de las aplicaciones de bolsa.

 La evolución del panorama de los sistemas operativos para móviles durante los últimos años (2012-2015) se caracteriza por…

a) Su estabilidad, con el mismo par de sistemas operativos dominando el mercado.  
b) El predominio de Android e iOS desde antes de la llegada de los smartphones.  
c) Su permanente evolución.

 El panorama actual de las plataformas de desarrollo se caracteriza por…

a) El predominio de las plataformas nativas, que son las únicas aptas para los smartphones.  
b) Las aproximaciones multiplataforma se basan en el uso de tecnologías web.  
c) La coexistencia de propuestas nativas y multiplataforma, cada una de ellas con sus propias ventajas e inconvenientes.  
d) Android e iOS son las dos únicas plataformas de desarrollo nativas existentes.

 ¿En qué generación aparecen los mensajes cortos de texto (SMS)?

a) 0G  
b) 1G  
c) 2G  
d) 2.5G  
e) 3G  
f) 3.5G  
g) 4G

 ¿En qué generación se deja de utilizar la conmutación basada en circuitos para voz?

a) 0G  
b) 1G  
c) 2G  
d) 2.5G  
e) 3G  
f) 3.5G  
g) 4G

 ¿En qué generación aparece la itinerancia internacional (roaming)?

a) 0G  
b) 1G  
c) 2G  
d) 2.5G  
e) 3G  
f) 3.5G  
g) 4G