

1 Historia e evolución dos dispositivos móbiles

O primeiro teléfono móbil apareceu en 1983, a súa única función era realizar chamadas telefónicas.

En 1991 introducíase a funcionalidade de enviar SMSs.

En 1995 aparecían as pantallas a color.

En 1999 Nokia empezou a comercializar móbiles que permitían realizar accións coma enviar emails, facer fotografías, conectarse a internet, reproducir música...

En 2003 introducíase o concepto dos datos móbiles mediante redes 3G que permitían a conexión a internet fora das redes do fogar.

En 2007 Apple introduciu a pantalla táctil, cambiando os teclados físicos polos dixitais e as accións táctiles pasaron a ser o método de input por defecto.

A partir de 2014 os móbiles empezaron a evolucionar moi rapidamente, multiplicando a súa potencia e tamaño enormemente, chegando a velocidades de internet superiores por redes 5G e velocidades de procesado similares as de pequenos ordenadores.

2 Características dos dispositivos móbiles

- Contan con memoria interna
- Contan cunha interfaz gráfica de usuario
- Contan con aplicaciónes
- Contan cun S.O. baseado en Android, IOs, Windows, BlackBerryOS ou GoogleOS
- Contan con acceso a unha rede de datos móbiles

3 Limitacións das aplicacións desenvoltas para dispositivos móbiles

As aplicacións móbiles contan cunha serie de limitacións e problemas principalmente causada pola cantidade masiva de usuarios que acceden a ela, pero tamén pola menor capacidade de procesamento dos dispositivos:

- Teñen que ter uns requisitos limitados
- Teñen que manterse entre todas as variedades de dispositivos
- As interfaces gráficas non son accesibles para todo o mundo
- O uso masivo presenta problemas de seguridade
- A maioría dos usuarios non queren pagar por aplicacións móbiles
- Regularmente requiren unha contraparte web
- Adoitan ser costosas de crear

4 Sistemas Operativos posibles

- Android OS
- IOS
- Bada (Samsung)
- BlackBerryOs
- Symbian OS
- Palms OS
- WebOS
- Harmony OS

5 Tecnoloxías para o desenvolvemento de dispositivos móbiles

Existen unha serie de linguaxes de programación especializados que xunto cos frameworks facilitan o desenvolvemento de aplicacións:

- Flutter
- Swift
- React Native
- Ionic
- Angular
- Kotlin

6 Entornos de desenvolvemento integrado

- Android Studio
- Qt IDE
- Xcode (IOS)
- Eclipse
- JetBrains Rider
- Visual Studio
- DroidScript

1

¹Fontes:

- fingent.com
- wikipedia.org
- oppizi.com