

## **Unidad 1. Tecnologías Móviles.**

---

1. Localiza en qué versión de Android se dio soporte nativo a los sensores y en cuál se incorpora Material Design.
2. Investiga las diferencias que existen entre ART ( Android Runtime) y Dalvik, que fue la máquina virtual utilizada originalmente por Android.
3. Realiza un estudio de los sistemas operativos móviles que más frecuentemente se venden en España y compáralo con EEUU.
4. ¿Qué es Flutter? Características principales
5. Define:
  - a. API( Application Programming Interface)
  - b. APP
  - c. Framework
  - d. Gadget
  - e. Kernel
  - f. Runtime
  - g. SMS
  - h. UI ( User Interface)
  - i. WAP( Wireless Application Protocol)