

# Ejercicios UT1

## Ángel Mori Martínez Díez

---

1. Localiza en qué versión de Android se dio soporte nativo a los sensores y en cuál se incorpora Material Design.

Los sensores en la versión 2.3.0, Gingerbread, lanzada el 6 de diciembre de 2010. Material design en la 5.0, Lollipop, del 3 de noviembre de 2014

2. Investiga las diferencias que existen entre ART (Android Runtime) y Dalvik, que fue la máquina virtual utilizada originalmente por Android.

La Máquina Virtual Dalvik es un software de ejecución de procesos para los programas que han sido creados en Java Dalvik caché gasta mucho espacio de memoria.

ART fue modificado para mejorar la velocidad y el rendimiento de las aplicaciones, la batería y el sistema. Compile de forma diferente: compila los procesos y guarda el caché al momento de la instalación de la aplicación.

Es decir, en vez de ir compilando la aplicación mientras se usa, en ART la compilación se ha realizado y se ha guardado en el sistema con la instalación. Las aplicaciones inician mucho más rápido y son mucho más fluidas.

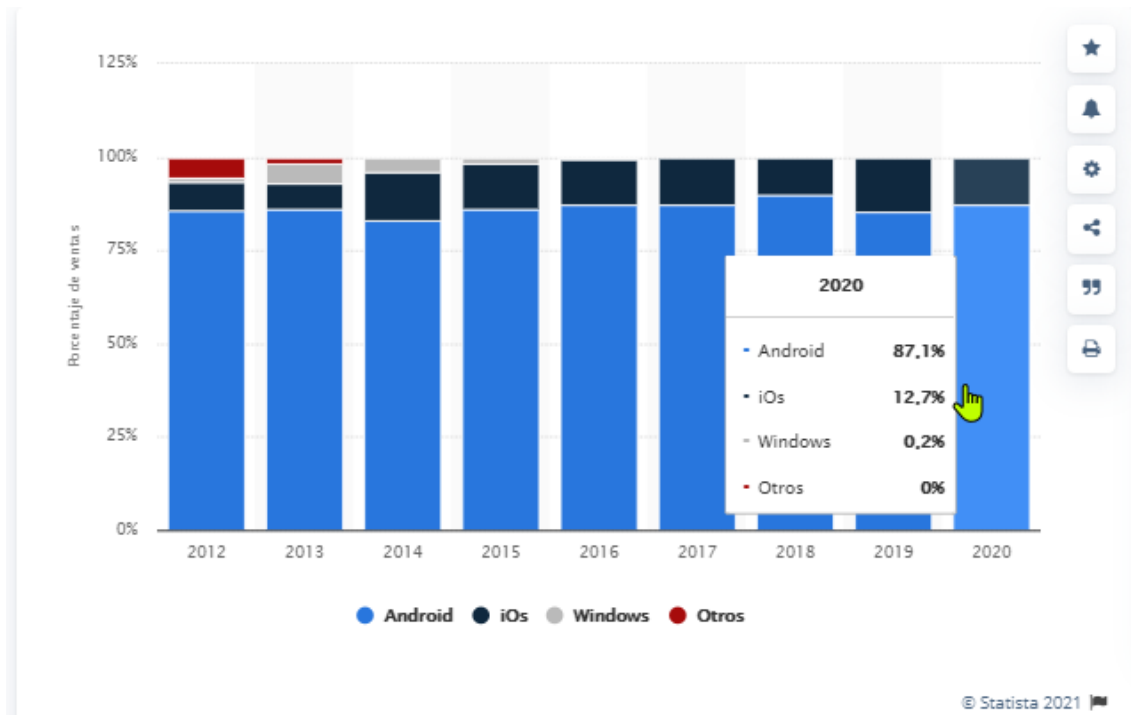
3. Realiza un estudio de los sistemas operativos móviles que más frecuentemente se venden en España y compáralo con EEUU.

### EL MERCADO DE SMARTPHONES EN ESPAÑA

Usuarios de smartphones en 2022 (en millones)	33
Penetración de la telefonía móvil en España (líneas por cada 100 habs.)	116,5
Cuota de mercado del SO Android	87,1%
Cuota de mercado del SO iOS	12,7%

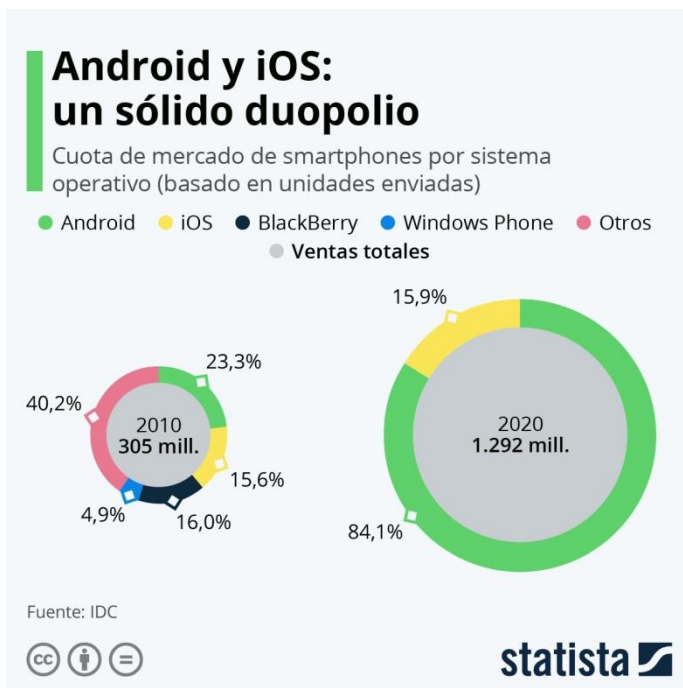
(<https://es.statista.com/temas/4086/consumo-y-uso-de-smartphones-en->

[espana/#:~:text=Si%20se%20atiende%20a%20las,Android%20frente%20a%20los%20iOs.\)](#)



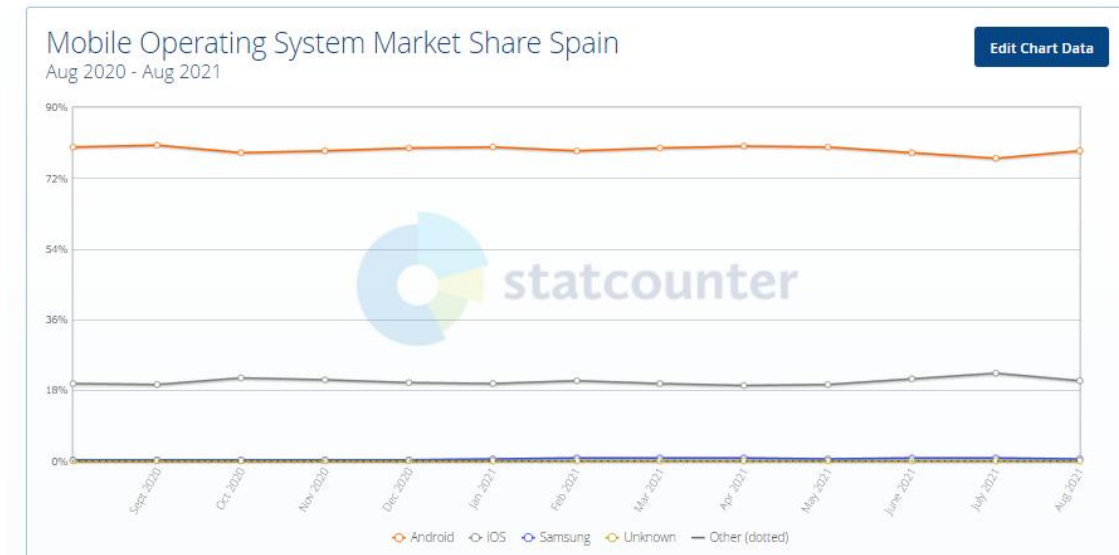
(<https://es.statista.com/estadisticas/473759/tasa-penetracion-sistema-operativo-smartphone-espana/>)

Y según un artículo de este año, de la misma web:

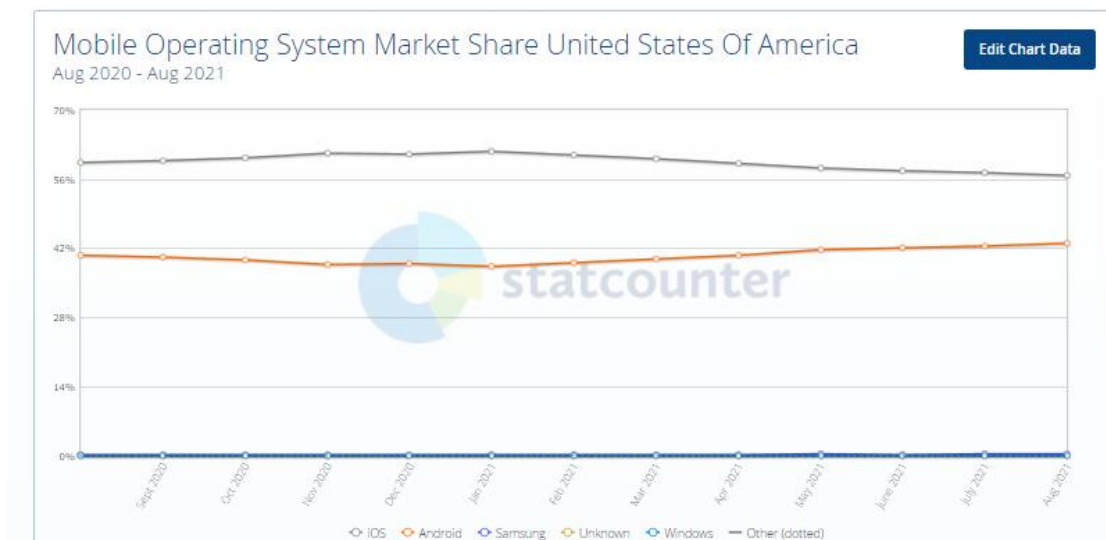


(<https://es.statista.com/grafico/18920/cuota-de-mercado-mundial-de-smartphones-por-sistema-operativo/>)

En <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/spain>, por otro lado, vemos que se quita un poco de cuota de mercado a Android para repartirla con otros sistemas operativos.



En esta misma web, podemos ver la gráfica de Estados Unidos:



(<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/united-states-of-america>)

Se puede apreciar claramente la diferencia. En España, predomina Android de forma totalmente clara, mientras que en Estados Unidos, comparten cuota de mercado casi a la par.

#### 4. ¿Qué es Flutter? Características principales

Es un framework de desarrollo de aplicaciones móviles creado por Google. Es de código abierto y se suele usar para desarrollar interfaces de usuario en Android, iOS y web.

Características principales:

- Misma interfaz de usuario y lógica de negocio para todas las plataformas.
- Reducción del tiempo de desarrollo del código
- Similar al rendimiento de las aplicaciones nativas
- Interfaz de usuario animada y personalizada a cualquier complejidad
- Motor de renderizado propio
- Implementación lógica simple específica de la plataforma
- La capacidad potencial de ir más allá de los dispositivos móviles

#### 5. Define:

- a. API(Application Programming Interface)

Interfaz de Programación de Aplicaciones. Son las funciones y los métodos que brinda una determinada biblioteca de programación.

- b. APP

Aplicación móvil.

- c. Framework

Es un marco de trabajo. Conjunto de ideas, pautas y acciones que permiten abordar una problemática concreta.

- d. Gadget

Dispositivo o aparato útil para hacer alguna cosa. También

- e. Kernel

Núcleo del sistema operativo. Se encarga de acceder al hardware.

- f. Runtime

Tiempo de ejecución de un programa.

- g. SMS

Mensaje corto de texto que se puede enviar desde un móvil a otro.

- h. UI ( User Interface)

Interfaz con la que el usuario usa la aplicación.

- i. WAP( Wireless Application Protocol)

Protocolo de aplicación sin hilos. Permite acceder a Internet desde un teléfono móvil.