

El Mundo Android

Hasta la fecha hay muchos seguidores de las aplicaciones androide comúnmente denominadas app, para teléfonos móviles, pero ¿cómo nace este sistema operativo?

Andy Rubin llevaba desde 1989 hasta 2003 trabajando como ingeniero en telecomunicaciones y en el mundo de los teléfonos móviles. Su cabeza era un hervidero, y de ahí salió Android Inc., su proyecto para crear algo nuevo y diferente, aunque no creo que tuviera en mente lo que hoy es Android, pero sin duda dio todos los pasos correctos, y luchó mucho pasando por decepciones y fracasos.

En Agosto de 2005, cuando Android Inc. contaba con 22 meses de vida, Google adquirió la empresa, pero esta vez se ve que Andy estaba contento con esta venta, no como ocurrió con Danger Inc. De hecho Andy pasa a formar parte del equipo de Google, y es donde acaba como todos sabemos como vicepresidente de ingeniería de Google supervisando el desarrollo de Android.

Android ya tenía toda una base para empezar a trabajar y formarse. Un proceso que había durado nada más y nada menos que 16 años había construido una sólida base sobre la que todo iba a empezar a funcionar.

Los teléfonos móviles, como cualquier aparato electrónico tienen dos partes: el hardware (teclado, pantalla, altavoz) y el software (pantalla de espera, leer mensajes, agenda, juegos).

Hay un software especializado, el sistema operativo que controla a otras aplicaciones, pero sobre todo, se encarga de gestionar el hardware, los dispositivos. En las computadoras podemos diferenciar claramente el sistema operativo (Windows, Linux, Mac OS) del resto de programas.

En los teléfonos móviles, al principio esto era totalmente transparente para el usuario. Se podía hacer una serie de cosas muy limitadas, que ya venían instaladas de fábrica. Aunque las funciones eran más o menos comunes, cada teléfono móvil era distinto, ya que se manejaba con el software propio de cada fabricante, que podía ser muy distinto al de otro.

Más tarde los teléfonos móviles nos permitieron instalar pequeñas aplicaciones, sobre todo juegos en Java. Ahí comenzábamos a diferenciar entre software propio y lo que podíamos instalar. Aunque como el sistema operativo aún dependía del fabricante, debíamos asegurarnos de que lo que pretendíamos instalar iba a funcionar en nuestra terminal.

Con la evolución de las terminales móviles y PDAs, se hizo necesario poder instalar y desinstalar aplicaciones más complejas acorde a las necesidades de los usuarios. Y no tenía sentido tener que crear la aplicación para el sistema de cada fabricante. Por lo que aparecieron los verdaderos sistemas operativos, que funcionaban en con distintos fabricantes.

Los primeros sistemas operativos para teléfonos móviles fueron Symbian (de Panasonic, Siemens AG, Nokia, Sony-Ericsson entre otras), Palm (sobre todo para PDAs), BlackBerry y Windows Mobile (de Microsoft). Apple revolucionó el mundo de la telefonía móvil con el lanzamiento de su familia iPhone, con el sistema operativo iPhone OS, y su pantalla multitáctil.

El último sistema operativo en aparecer fue Android. Por lo tanto al encender un teléfono móvil con Android, estaremos arrancando Android como sistema operativo. Y sobre él el resto de programas.

La principal diferencia entre Android y el resto de sistemas operativos es que es software libre, basado en Linux, y la mayor parte



es de código abierto. Esto quiere decir que no deberás pagar nada por él, y que cualquiera puede añadirle mejoras. En los sistemas propietarios, sólo el fabricante puede hacer modificaciones.

La popularidad de los smartphones de Android explotó en el año 2011, con nuevas activaciones de dispositivos, siendo más de medio millón en todo el mundo al día. Así que no es sorprendente que hayan sacado un montón de aplicaciones para estos dispositivos, incluyendo una gran variedad de descargas totalmente gratis.

Se realizó una búsqueda a través de las nuevas apps que son gratis. Las categorías van desde productividad, sociales, aplicaciones para compartir, edición de fotos, y por supuesto, juegos.

El precio, no todas las aplicaciones son gratuitas. Las que así lo sean, mostrarán la etiqueta GRATUITO o FREE en inglés. Las que sean de pago mostrarán su precio, en la moneda del proveedor. Antes de pagar, se mostrará una conversión aproximada a nuestra moneda local.

Es recomendable no pasar muchas horas en juegos, pero debes utilizarlo para potenciar tu conocimiento, debido a que existen aplicaciones educativas que te permiten interactuar desde tu teléfono móvil para consultar bibliotecas digitales, matemáticas, medicina, simulaciones, aplicaciones para primaria, secundaria, mapas para utilizarlos en viajes, televisión on line, radios de todos los países, traductores de idiomas, cursos de capacitación para empresas, capacitación del manejo de máquinas, muchos países están aprovechando estas tecnologías para mostrar sus países con videos, fotografías, cartografías, pero también están aprovechando el desarrollo de aplicaciones app para comenzar a generar sus propios ingresos, existen online aplicaciones para el desarrollo de app gratuitos y de fácil construcción, también si quieres profundizar debes conocer el lenguaje de programación Java.

La cantidad de aplicaciones gratuitas hace que pases horas de horas, viendo aplicaciones, a cual mejor, pero para no perder mucho tiempo escoge aquellas que tienen 5 estrellas. Puedes bajar todas las aplicaciones de Google Play.