# TRABAJO DE INFORMATICA

SISTEMAS OPERATIVOS

DIANA SOFIA PINTO SANDOVAL

PARA: PROF. YANETH VILLAMIZAR C

TECNOLOGICA FITEC

TECNOLOGIA GESTION FINANCIERA

INFORMATICA

BUCARAMANGA - 2012

**INTRODUCCION**

Un Sistema Operativo es el software encargado de ejercer el control y coordinar el uso del hardware entre diferentes programas de aplicación y los diferentes usuarios. Es un administrador de los recursos de hardware del sistema.

En una definición informal es un sistema que consiste en ofrecer una distribución ordenada y controlada de los procesadores, memorias y dispositivos de E/S entre los diversos programas que compiten por ellos.  
A pesar de que todos nosotros usamos sistemas operativos casi a diario, es difícil definir qué es un sistema operativo. En parte, esto se debe a que los sistemas operativos realizan dos funciones diferentes.

Proveer una máquina virtual, es decir, un ambiente en el cual el usuario pueda ejecutar programas de manera conveniente, protegiéndolo de los detalles y complejidades del hardware. Administrar eficientemente los recursos del computador.

Un computador se compone de uno o más procesadores o CPU, memoria principal o RAM, memoria secundaria (discos), tarjetas de expansión (tarjetas de red, modems y otros), monitor, teclado, mouse y otros dispositivos. O sea, es un sistema complejo. Escribir programas que hagan uso correcto de todas estas componentes no es una tarea trivial. Peor aún si hablamos de uso óptimo. Si cada programador tuviera que preocuparse de, por ejemplo, cómo funciona el disco duro del computador, teniendo además siempre presentes todas las posibles cosas que podrían fallar, entonces a la fecha se habría escrito una cantidad bastante reducida de programas.

Es mucho más fácil decir `escriba "Chao" al final del archivo "datos"', que   
1-Poner en determinados registros del controlador de disco la dirección que se quiere escribir, el número de bytes que se desea escribir, la posición de memoria donde está la información a escribir, el sentido de la operación (lectura o escritura), amén de otros parámetros;   
2-Decir al controlador que efectué la operación.   
3-Esperar. Decidir qué hacer si el controlador se demora más de lo esperado (¿cuánto es "lo esperado"?).   
4-Interpretar el resultado de la operación (una serie de bits).   
5-Reintentar si algo anduvo mal.   
6-etc.   
Además, habría que reescribir el programa si se instala un disco diferente o se desea ejecutar el programa en otra máquina.

Hace muchos años que quedó claro que era necesario encontrar algún medio para aislar a los programadores de las complejidades del hardware. Esa es precisamente una de las tareas del sistema operativo, que puede verse como una capa de software que maneja todas las partes del sistema, y hace de intermediario entre el hardware y los programas del usuario. El sistema operativo presenta, de esta manera, una interfaz o máquina virtual que es más fácil de entender y de programar que la máquina "pura". Además, para una misma familia de máquinas, aunque tengan componentes diferentes (por ejemplo, monitores de distinta resolución o discos duros de diversos fabricantes), la máquina virtual puede ser idéntica: el programador ve exactamente la misma interfaz.

La otra tarea de un sistema operativo consiste en administrar los recursos de un computador cuando hay dos o más programas que ejecutan simultáneamente y requieren usar el mismo recurso (como tiempo de CPU, memoria o impresora).

Además, en un sistema multiusuario, suele ser necesario o conveniente compartir, además de dispositivos físicos, información. Al mismo tiempo, debe tenerse en cuenta consideraciones de seguridad: por ejemplo, la información confidencial sólo debe ser accesada por usuarios autorizados, un usuario cualquiera no debiera ser capaz de sobrescribir áreas críticas del sistema, etc. (En este caso, un usuario puede ser una persona, un programa, u otro computador). En resumen, el sistema operativo debe llevar la cuenta acerca de quién está usando qué recursos; otorgar recursos a quienes los solicitan (siempre que el solicitante tenga derechos adecuados sobre el recurso); y arbitrar en caso de solicitudes conflictivas.

**Windows**

La primera versión de Microsoft Windows, versión 1.0, lanzada en noviembre de [1985](http://es.wikipedia.org/wiki/1985), compitió con el sistema operativo de Apple. Carecía de un cierto grado de funcionalidad y logró muy poca popularidad. Windows 1.0 no era un sistema operativo completo; más bien era una extensión gráfica de MS-DOS. Windows versión 2.0 fue lanzado en noviembre de 1987 y fue un poco más popular que su predecesor. Windows 2.03 (lanzado en enero de [1988](http://es.wikipedia.org/wiki/1988)) incluyó por primera vez ventanas que podían solaparse unas a otras. El resultado de este cambio llevó a [Apple](http://es.wikipedia.org/wiki/Apple) a presentar una demanda contra Microsoft, debido a que infringían derechos de autor.

Windows versión 3.0, lanzado en [1990](http://es.wikipedia.org/wiki/1990), fue la primera versión de Microsoft Windows que consiguió un amplio éxito comercial, vendiendo 2 millones de copias en los primeros seis meses. Presentaba mejoras en la interfaz de usuario y en la multitarea. Recibió un lavado de cara en Windows 3.1, que se hizo disponible para el público en general el 1 de marzo de 1992. El soporte de Windows 3.1 terminó el 31 de diciembre de 2001.

En julio de [1993](http://es.wikipedia.org/wiki/1993), Microsoft lanzó Windows NT basado en un nuevo kernel. NT era considerado como el sistema operativo profesional y fue la primera versión de Windows para utilizar la [Multitarea apropiativa](http://es.wikipedia.org/wiki/Multitarea_apropiativa). Windows NT más tarde sería reestructurado también para funcionar como un sistema operativo para el hogar, con Windows XP.

El 24 de agosto de [1995](http://es.wikipedia.org/wiki/1995), Microsoft lanzó Windows 95, una versión nueva para los consumidores, y grandes fueron los cambios que se realizaron a la interfaz de usuario, y también se utiliza multitarea apropiativa. [Windows 95](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_95) fue diseñado para sustituir no solo a Windows 3.1, sino también de Windows para Workgroups y MS-DOS. También fue el primer sistema operativo Windows para utilizar las capacidades Plug and Play. Los cambios que trajo Windows 95 eran revolucionarios, a diferencia de los siguientes, como Windows 98 y Windows Me. El soporte estándar para Windows 95 finalizó el 31 de diciembre de 2000 y el soporte ampliado para Windows 95 finalizó el 31 de diciembre de 2001.

El siguiente en la línea de consumidor fue lanzado el 25 de junio de [1998](http://es.wikipedia.org/wiki/1998), Microsoft [Windows 98](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_98). Sustancialmente fue criticado por su lentitud y por su falta de fiabilidad en comparación con Windows 95, pero muchos de sus problemas básicos fueron posteriormente rectificados con el lanzamiento de Windows 98 Edición en [1999](http://es.wikipedia.org/wiki/1999). El soporte estándar para Windows 98 terminó el 30 de junio de 2002, y el soporte ampliado para Windows 98 terminó el 11 de julio de 2006.

Como parte de su línea «profesional», Microsoft lanzó [Windows 2000](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_2000) en febrero de [2000](http://es.wikipedia.org/wiki/2000). La versión de consumidor tras Windows 98 fue Windows Me (Windows Millennium Edición). Lanzado en septiembre de 2000, Windows Me implementaba una serie de nuevas tecnologías para Microsoft: en particular fue el «Universal Plug and Play». Durante el 2004 parte del código fuente de Windows 2000 se filtró en internet, esto era malo para Microsoft porque el mismo núcleo utilizado en Windows 2000 se utilizó en Windows XP.

En octubre de 2001, Microsoft lanzó [Windows XP](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_XP), una versión que se construyó en el kernel de Windows NT que también conserva la usabilidad orientada al consumidor de Windows 95 y sus sucesores. En dos ediciones distintas, «Home» y «Professional», el primero carece por mucho de la seguridad y características de red de la edición Professional. Además, la primera edición «Media Center» fue lanzada en 2002, con énfasis en el apoyo a la funcionalidad de [DVD](http://es.wikipedia.org/wiki/DVD) y TV, incluyendo grabación de TV y un control remoto. El soporte estándar para Windows XP terminó el 14 de abril de 2009. El soporte extendido continuará hasta el 8 de abril de 2014.

En abril de 2003, [Windows Server 2003](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_Server_2003) se introdujo, reemplazando a la línea de productos de servidor de Windows 2000 con un número de nuevas características y un fuerte enfoque en la seguridad; lo cual fue seguido en diciembre de 2005 por Windows Server 2003 R2.

El 30 de enero de 2007, Microsoft lanzó [Windows Vista](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_Vista). Contiene una serie de características nuevas, desde un Shell rediseñado y la interfaz de usuario da importantes cambios técnicos, con especial atención a las características de seguridad. Está disponible en varias ediciones diferentes y ha sido objeto de muy severas críticas debido a su patente inestabilidad, sobredemanda de recursos de hardware, alto costo, y muy alta incompatibilidad con sus predecesores, hecho que no ocurría con éstos.

El 22 de octubre de 2009, Microsoft lanzó [Windows 7](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_7). A diferencia de su predecesor, Windows Vista, que introdujo a un gran número de nuevas características, Windows 7 pretendía ser una actualización incremental, enfocada a la línea de Windows, con el objetivo de ser compatible con aplicaciones y hardware que Windows Vista no era compatible. Windows 7 tiene soporte multi-touch, un shell de Windows rediseñado con una nueva barra de tareas, conocido como Superbar, un sistema red llamado HomeGroup, y mejoras en el rendimiento sobre todo en velocidad y en menor consumo de recursos.

CREADOR

El genio creador de Windows y Microsoft XP se llama BILL GATES y es uno de los hombres más adinerados del mundo. Vive en los Estados Unidos de América.

**LOGO**



**SIGNIFICADO**

En cuanto a su consulta sobre que significa el logo de Windows, le informo que es una explicación muy simple, el logotipo de windows, si lo observas con atención, es una ventana con cuatro divisiones, de ahí viene de la traducción, como sabemos windows en ingles es ventana, por lo tanto el logo remite a eso.  
En cuanto a los colores, se busco representar la mayor cantidad de colores posibles en su momento, y ademas es una ventana, que no esta estática, sino que esta avanzando continuamente, esa es la idea que intentaron transmitir.

**VENTAJAS**Ventajas del sistema operativo Windows:  
\* En general, la principal ventaja de este sistema operativo es su gran popularidad. Esto hace que haya muchas más aplicaciones y dispositivos compatibles con este. Además de que permite un mejor intercambio y compatibilidad entre las distintas computadoras, dado que la mayoría utiliza Windows. (es más difícil el intercambio de información entre diferentes sistemas).  
  
\* Otra ventaja es su facilidad de uso, además de la facilidad en general para instalar programas y controladores para dispositivos.

**DESVENTAJAS**

\* En cuanto a sus desventajas: es costoso, además de ser el blanco predilecto para ataques y virus, y muchos usuarios consideran que consume muchos recursos y tiene muchos errores (esto depende también de la versión de Windows que se trate).

**APLICACIONES IMPORTANTES O UTILIES**

**Visor de documentos de Office**

**Teracopy**

**Fences**

**CCleaner**

**Ninite**

**Notepad++**

**Microsoft Security Essentials**

**. AutoHotKey**

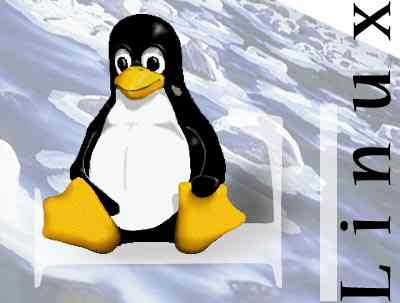
**Paint.NET**

**LINUX**

En abril de 1991, Linux Torvalds, de 21 años, empezó a trabajar en unas simples ideas para un núcleo de sistema operativo. Comenzó con un intento por obtener un núcleo de sistema operativo gratuito similar a Unix que funcionara con [microprocesadores](http://es.wikipedia.org/wiki/Microprocesador) [Intel 80386](http://es.wikipedia.org/wiki/Intel_80386). Luego, el [25 de agosto](http://es.wikipedia.org/wiki/25_de_agosto) de [1991](http://es.wikipedia.org/wiki/1991), Torvalds escribió en el grupo de noticias *comp.os.minix*:[[3]](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAcleo_Linux#cite_note-2)

Después de esto, muchas personas ayudaron con el código. En septiembre de 1991 se lanzó la versión 0.01 de Linux. Tenía 10.239 líneas de código. En octubre de ese año, se lanzó la versión 0.02 de Linux; luego, en diciembre se lanzó la versión 0.11. Esta versión fue la primera en ser *self-hosted* (autoalbergada). Es decir, Linux 0.11 podía ser compilado por una computadora que ejecutase Linux 0.11, mientras que las versiones anteriores de Linux se compilaban usando otros sistemas operativos. Cuando lanzó la siguiente versión, Torvalds adoptó la GPL como su propio boceto de licencia, la cual no permitía su redistribución con otra licencia que no sea GPL.

CREADOR

**Linus Benedict Torvalds** ([28 de diciembre](http://es.wikipedia.org/wiki/28_de_diciembre) de [1969](http://es.wikipedia.org/wiki/1969), [Helsinki](http://es.wikipedia.org/wiki/Helsinki), [Finlandia](http://es.wikipedia.org/wiki/Finlandia)) es un [ingeniero de software](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingeniero_de_software) [finlandés](http://es.wikipedia.org/wiki/Finland%C3%A9s), conocido por iniciar y mantener el desarrollo del *"*[*kernel*](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAcleo_(inform%C3%A1tica))*"* (en español, [núcleo](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAcleo_(inform%C3%A1tica))) [Linux](http://es.wikipedia.org/wiki/Linux_(n%C3%BAcleo)), basándose en el sistema operativo libre [Minix](http://es.wikipedia.org/wiki/Minix) creado por [Andrew S. Tanenbaum](http://es.wikipedia.org/wiki/Andrew_S._Tanenbaum) y en algunas herramientas, varias utilidades y los [compiladores](http://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) desarrollados por el [proyecto GNU](http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecto_GNU). Actualmente Torvalds es responsable de la coordinación del proyecto. Pertenece a la comunidad [sueco-parlante](http://es.wikipedia.org/wiki/Hablantes_de_sueco_en_Finlandia) de [Finlandia](http://es.wikipedia.org/wiki/Finlandia). 

Tux es el nombre de la mascota oficial del kernel

de **linux** Creado por Larry Ewing en 1996, es un pequeño pingüino de aspecto risueño y cómico. La idea de que la mascota de **Linux** fuera un pingüino provino del mismo Linus tordvals, creador de **Linux**. Según se cuenta, cuando era niño le mordió un pingüino, y le resultó simpática la idea de asociar un pingüino a su proyecto.   
  
Existen dos versiones sobre el origen de su nombre. La primera sugiere que el nombre surge del hecho de que los pingüinos parecen vestir un esmoquin (que en inglés es tuxedo max, abreviado tux). La segunda es que las letras que componen Tux provienen de las palabras Torvalds Unix.  
  
Tux fue diseñado durante un concurso **para** elegir un logotipo **para** **Linux**. Las herramientas utilizadas **para** su creación fueron, por supuesto, un computador con el sistema operativo con kernel **linux** y el software libre de manipulación de imágenes [GIMP](http://es.wikipedia.org/wiki/GIMP). Algunas de las imágenes enviadas se encuentran aún disponibles en el sitio del concurso.

VENTAJAS Linux es básicamente un duplicado de UNIX, lo que significa que incorpora muchas de las ventajas de este importante sistema operativo.

Linux pueden correr varios procesos a la vez de forma ininterrumpida como un servidor de red al tiempo que un procesador de textos, una animación, copia de archivos o revisar el correo electrónico.

Seguridad porque es un sistema operacional diseñado con la idea de Cliente - Servidor con permisos de acceso y ejecución a cada usuario. Esto quiere decir que varios usuarios pueden utilizar una misma maquina al tiempo sin interferir en cada proceso.

Linux es software libre, casi gratuito. Linux es popular entre programadores y desarrolladores e implica un espíritu de colaboración.

Linux integra una implementación completa de los diferentes protocolos y estándares de red, con los que se puede conectar fácilmente a Internet y acceder a todo tipo de información disponible.

Su filosofía y sus programas están dictados por el movimiento ``Open Source'' que ha venido crecido en los últimos años y ha adquirido el suficiente fortaleza para hacer frente a los gigantes de la industria del software.

Linux puede ser utilizado como una estación personal pero también como un potente servidor de red.

Linux incorpora una gama de sistemas de interfaz gráfica (ventanas) de igual o mejor calidad que otras ofrecidas en muchos paquetes comerciales.

Posee el apoyo de miles de programadores a nivel mundial.

El paquete incluye el código fuente, lo que permite modificarlo de acuerdo a las necesidades del usuario.

Utiliza varios formatos de archivo que son compatibles con casi todos los sistemas operacionales utilizados en la actualidad.

## Desventajas de Linux

1. Linux no cuenta con una empresa que lo respalde, por lo que no existe un verdadero soporte como el de otros sistemas operativos.
2. La pendiente de aprendizaje es lenta.
3. No es tan fácil de usar como otros sistemas operativos, aunque actualmente algunas distribuciones están mejorando su facilidad de uso, gracias al entorno de ventanas, sus escritorios y las aplicaciones diseñadas específicamente para él, cada día resulta más sencillo su integración y uso.
4. Documentación y terminología muy técnica.
5. Para usuarios corrientes, todavía no es un sistema de escritorio.
6. Funciona únicamente con proveedores de hardware que accedieron a la licencia GPL y en algunas instancias no es compatible con variedad de modelos y marcas.
7. Requiere consulta, lectura e investigación en lista, foros o en bibliografía dedicada al tema.
8. La configuración de dispositivos de entrada y salida no es trivial.
9. Muy sensible al hardware.
10. Muchas distribuciones e idiomas.
11. Hay que leer y entender código

**MAX OSX**

El 10 de Mayo de 1999 Apple liberó el primer Developer Preview de la versión “doméstica” de Mac OS X. Era una versión con las tecnologías justas para poder empezar a migrar aplicaciones, una versión muy similar a lo que Rhapsody fue en su momento. No se podía reemplazar como un sistema operativo completo, ya que estaba inacabado y muchas de sus características aún no funcionaban.

En Noviembre de ese mismo año se liberó una nueva Developer Preview (la DP2), muy conocida en la época porque los desarrolladores por fin veían el camino que pretendía seguir Apple. Aparece por primera vez el icono del “Finder”, situado en la esquina superior derecha:

**CREADOR**

Apple

. 

**SIGNIFICADO**

Versión llamativa y alegre, las nuevas versiones monocromas aportan valores más tecnológicos y modernos a la marca.

**VENTAJAS**

Apple diseña tanto hardware como software, lo que permite garantizar una buena experiencia de funcionamiento y atender los pequeños detalles

Un ejemplo lo es el conector del adaptador de corriente, llamado "MagSafe". Su diseño permite que en caso de tropiezo accidental, este se desconecte de la computadora fácilmente, evitando arrastrar a la Mac a un daño casi seguro.

En una Mac puedes tener lo mejor de los dos mundos: Mac OS / Windows (también Linux, pero es un tema para otro día)

Cambios en el procesador o "cerebro" utilizado en los models de Mac desde 2007 permiten que una Mac pueda, además de venir con MacOS instalado, también se le pueda instalar Windows, ejecutándolo tal como lo haría una PC convencional.

El sistema operativo utiliza muchos elementos visuales para comunicar, haciendo más fácil su uso

Todos los modelos vienen integrados con características (Bluetooth, webcam, conexiones de vídeo avanzado, etc.) que en otras computadoras serían opcionales

Generalmente están inmunes a ataques por virus y programas maliciosos

Se distinguen por su diseño, el cual incluye muchas innovaciones en el área técnica y de funcionamiento

Excelente en el manejo de contenido multimedios

Duración de batería es excepcional

Desventajas

*Tienden a ser más costosas que las PCs*

*Centros de reparación no son tan accesibles*

*Piezas pueden ser costosas (Ejemplo: US$80 por el adaptador de corriente para el cual no hay alternativas genéricas)*

*En algunas de ellas, la capacidad de expandirlas son limitadas*

*En el aspecto de juegos, la variedad no es tan extensa como en Windows*

**APLICACIONES INPORTANTES O UTILES**

[Mac OS X v10.5](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_v10.5) introdujo soporte seguro para aplicaciones y procesos firmados. Las [aplicaciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) y [procesos](http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_(inform%C3%A1tica)) firmados incluyen una [firma digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Firma_digital), la cual es usada por el sistema para verificar la autenticidad y la integridad del software y sus recursos.[[33]](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X#cite_note-kevin_white-32) El código es verificado tanto en el disco como cuando se está ejecutando. De este modo, si alguna parte del código de la aplicación o el proceso es inapropiadamente cambiada cuando está activo, el sistema automáticamente lo desactiva. La autenticación de código es usado por los llaveros, la aplicación de firewall personal, las preferencias de [Control Parental](http://es.wikipedia.org/wiki/Control_paterno) y la configuración del gestor de clientes para verificar las aplicaciones después de modificaciones.

Leopard también introdujo el servicio de aplicaciones en [cuarentena](http://es.wikipedia.org/wiki/Cuarentena), el cual muestra una advertencia cuando el usuario intenta abrir una aplicación descargada de una fuente externa.[[33]](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X#cite_note-kevin_white-32) Esto da al [usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_final) la oportunidad de verificar que desea abrir una nueva aplicación, o cancelar la apertura si se sospecha sobre la seguridad de la misma. [Mac OS X v10.6](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_v10.6) refuerza aún más esta característica con el mantenimiento de una lista de [programas maliciosos](http://en.wikipedia.org/wiki/es:Categor%C3%ADa:Programas_maliciosos) conocidos. Si intenta abrir cualquier software en esta lista, el sistema presentará un cuadro de diálogo de advertencia que sugiere que tal archivo debe ser suprimido.

**ANDROID**

En julio de 2005, Google adquirió Android Inc., una pequeña compañía de Palo Alto, California fundada en 2003.[[24]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-AndroidInc-23) Entre los cofundadores de Android que se fueron a trabajar a Google están [Andy Rubin](http://es.wikipedia.org/wiki/Andy_Rubin) (co-fundador de Danger),[[25]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-AndyRubin-24) [Rich Miner](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Rich_Miner&action=edit&redlink=1) (co-fundador de Wildfire Communications, Inc.),[[26]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-25) [Nick Sears](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Nick_Sears&action=edit&redlink=1) (alguna vez VP en [T-Mobile](http://es.wikipedia.org/wiki/T-Mobile)),[[27]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-Nick-26) y Chris White (quien encabezó el diseño y el desarrollo de la interfaz en WebTV).[[28]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-27) En aquel entonces, poco se sabía de las funciones de Android Inc. fuera de que desarrollaban software para teléfonos móviles.[[24]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-AndroidInc-23) Esto dio pie a rumores de que Google estaba planeando entrar en el mercado de los teléfonos móviles.

En Google, el equipo liderado por Rubin desarrolló una plataforma para dispositivos móviles basada en el [kernel de Linux](http://es.wikipedia.org/wiki/Kernel_de_Linux) que fue promocionado a fabricantes de dispositivos y operadores con la promesa de proveer un sistema flexible y actualizable. Se informó que Google había alineado ya una serie de fabricantes de hardware y software y señaló a los operadores que estaba abierto a diversos grados de cooperación por su parte.[[29]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-EngadgetMobileOS-28) [[30]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-WSJ-29) [[31]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-DT-30)

La especulación sobre que el sistema Android de Google entraría en el mercado de la telefonía móvil se incrementó en diciembre de 2006.[[32]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-McKay-31) Reportes de BBC y The Wall Street Journal señalaron que Google quería sus servicios de búsqueda y aplicaciones en teléfonos móviles y estaba muy empeñado en ello. Medios impresos y en línea pronto reportaron que Google estaba desarrollando un teléfono con su marca.[[33]](http://es.wikipedia.org/wiki/Android#cite_note-LIgPhone-32)

En septiembre de 2007, «InformationWeek» difundió un estudio de Evalueserve que reportaba que Google había solicitado diversas patentes en el área

**CREADOR**

Android, es un [sistema](http://www.vinagreasesino.com/articulos/sistema-operativo-android.php) operativo, que está directamente dirigido a [**dispositivos móviles**](http://www.vinagreasesino.com/articulos/sistema-operativo-android.php)**.** Google le compró esta compañía a su original creador **Adroid Inc**, y hoy en día son los de **Open Handset Alliance**, que es un consorcio que esta compuesto por alrededor de 48 compañías de [**Software**](http://www.vinagreasesino.com/articulos/sistema-operativo-android.php)**, Telecomunicaciones y Hardware**. los que la están desarrollando.

**LOGO**



**SIGNIFICADO**

El logotipo de Android fue diseñado con la fuente Droid, hecha por Ascender Corporation.[]El verde es el color del robot Android que representa el sistema operativo. El color print es PMS 376C y color GBN en hexadecimal es #A4C639, como se específica en la Android Brand Guidelines.

**VENTAJAS**

[]Dada la posibilidad de que **Android** pueda instalarse prácticamente en todo tipo de dispositivos, sean móviles, portátiles e incluso microondas, hace que **Android** siempre esté presente en los terminales más potentes del mercado.

Por otra parte, otro tipo de sistemas operativos se ven obligados a estar rezagados a terminales más obsoletos o estar limitados a una determinada marca de fabricante.

El hecho de que **Android** esté liberado con licencia Apache y código abierto lo convierte en un sistema operativo totalmente libre para que un desarrollador no solo pueda modificar su código sino también mejorarlo.

**Android** da completa libertad al propietario de un terminal a instalar lo que le venga en gana, sea desde **Android** Market como un ejecutable aparte (apk) no limitando la libertad del usuario ni imponiendo software propietario para poder instalar música, archivos, documentos entre otros

Sin fronteras

**Android** no se reservará nunca el derecho a escoger una determinada operadora para imponer al usuario el hecho de contratarla para poder disfrutar de él.

**Android** no solo cuenta con la comunidad más grande mundial de desarrolladores sino también el mayor movimiento de estos con multitud de eventos.

Precisamente por el hecho de que **Android** puede ser instalado en teléfonos de cualquier fabricante o incluso en otros dispositivos.

**DESAVENTAJAS**

**Android no siempre cierra todas las aplicaciones así que hace falta tener una aplicación que cierre las aplicaciones abiertas.** En la Market

**Duración de la batería:** la batería en un móvil Android se gasta muy, pero que muy rápidamente**.**

**Android es poco intuitivo:** no he visto sistema operativo más complicado que Android. Sudassangre para configurar el teléfono.

**Necesidad de instalar aplicaciones externas**

**Android está totalmente fragmentado**

**APLICACIONES IMPORTANTES**

FRAMEWORK DE APLICACIONES: Todos los desarrolladores de aplicaciones Android, tienen acceso total al código fuente usado en las aplicaciones base.

**LIBRERIAS**: Android incluye en su base de datos un set de librerías, que son expuestas a todos los desarrolladores a través del framework de las aplicaciones Android Sistema C library, librerías de medios, librerías de gráficos, 3D, SQlite, etc.

**RUNTIME DE ANDROID**: Android incorpora un set de librerías que aportan la mayor parte de las funcionalidades disponibles en las librerías base del lenguaje de programación Java. La Máquina Virtual está basada en registros, y corre clases compiladas por el compilador de Java que anteriormente han sido transformadas al formato .dex (Dalvik Executable) por la herramienta ''dx''.

Open Advanced Task Killer

Ring droid

DoubleTwist Player

Juice Defender

Listen

Biowallet Signature

Moov

Foursquare

Evernote

TweetDeck

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **WINDOWS** | **LINUX** | **MAX OSX** | **ANDROID** |
| Windows es gratis, o almenos esa es la idea que tiene mucha gente, y la piratería del sistema operativo es, seguramente, una de las bases para que sea el sistema operativo más utilizado. Hace mucho tiempo que tiene competencia (**Linux)** y poco a poco va haciéndose un hueco (aún muy pequeño) en el mercado. Pero **Windows tiene y seguramente tendrá una posición dominante.** Hoy explicaremos algunos puntos clave que hace **Windows mejor que linux** | En estos momentos [openSUSE](http://www.opensuse.org/en/) es la mejor distribución para portátiles, terreno en el que brilla especialmente gracias a sus magníficas herramientas de conectividad. La gestión de los planes de energía es muy granular, lo que permite personalizarlos enormemente según las necesidades que podamos t incluye una selección de herramientas muy completa para la producción de audio, vídeo y gráficos, e incorpora multitud de códecs para los formatos multimedia más comunes.ener. | **Por la interfaz**. Apple ha logrado hacer una interfaz única, muy diferente a las diferentes versiones de Windows o a los escritorios KDE o Gnome de Linux (en parte, KDE se parece a Windows, mientras que Gnome es también algo diferente).La interfaz es una parte fundamental del software, la que interactua con el usuario y la que éste ve. Apple ha logrado hacer una interfaz sencilla, y que con detalles como cerrar cualquier aplicación con siempre la misma combinación de teclas, se ha ganado a una parte de los usuarios. | **Mapas y navegación**: Google Map es, con diferencia, el mejor software de navegación del mercado, mientras que la aplicación de mapas de iPhone apenas ha cambiado desde 2007**Barra de notificación**: la barra de notificación de Google hace que las implementaciones de otras plataformas p**Widgets**: es difícil imaginarse hoy en día utilizando un smartphone sin widgets. En Android puedes tener en la misma pantalla las actualizaciones de Google Voice, tus feeds preferidos, Twitter, Facebook, |

**DIFERECIA Y SIMILITUDES**

La principal características es el sistema de ventanitas que utiliza para su explorador de archivos, otra es la gran compatibilidad que existe sobre él ya que básicamente domina el mercado por ser mucho mas fácil de usar que "linux". Lo malo es que en comparación con Linux es inestable, lento y sobre todo muy caro.  
Linux: tú de partida no mencionas con cual lo comparas linux mint, ubuntu, red hat, debian, open suse, mandriva etc.  
La gran ventaja que posee es que es gratuito (excepto algunas disribuciones como red hat), lo otro es que es muy estable y tiene un excelente rendimiento, también te da opción de elegir bajo que entorno quieres usarlo kde o gnome, pero se le critica una falta de compatibilidad lo que no es verdad ya que todo es posible en linux, y si no lo encuentras buscalo en google y lo encontraras para linux,

Todos tienes algo en común y algo q los diferencian, todos son buenos y muy uliles para todas las necesidades que tenemos.

**CUAL ES EL MAS ACEPTADO EN EL MERCADO Y POR QUE**

Windows ha sido a través de los año el sistema más común en todas las computadoras, hasta hace algunos años el 99% de las computadoras personales utilizaban Windows. Otra ventaja es su facilidad de uso, además de la facilidad en general para instalar programas y controladores para dispositivos.

Mayor sincronización entre el usuario y el ordenador, gracias al soporte de pantallas multitáctiles y la herramienta de reconocimiento de voz.  
Ocupará menos memoria, tanto su nuevo kernel como el Sistema Operativo en sí.  
Soportará diversas plataformas de procesadores: 32 y 64 bits.  
Es un Sistema Operativo abierto; estará a disponibilidad de cualquier mercado o uso dependiendo de la necesidad del usuario (Hogar, educación, comercio).  
Ahorrará energía pues no requiere de tanto soporte de hardware o integración de tantos componentes.  
Empresas desarrolladoras de Hardware podrán impulsar el comercio de sus productos, un vivo ejemplo es la empresa Dell que lanzará al mercado junto al Windows 7 su pantalla táctil pues abrá un sistema operativo que la soporta.

**CONCLUSIONES**

* Existen varios sistemas de los cuales podemos escoger al que mejor se adapte a nuestra necesidad.
* Windows es el sistema con más reconocimiento el más vendido en el mercado y el q tenemos en la mayoría de nuestros computadores.
* Por medio de este trabajo me di cuenta que existían más sistemas operativos y aprendí un poco de ellos almenos de los más reconocidos.

**BIBLIOGRAFÍA**

<http://www.euram.com.ni/pverdes/verdes_informatica/informatica_al_dia/que_es_un_so_144.htm>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows>

<http://respuesta.mexicotop.com/Sucesos/logo-windows-disea-o-significado>http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/C/13116.php

<http://www.gizmodo.es/2010/06/20/10-aplicaciones-para-windows-que-deberian-estar-para-mac.html>

<http://tuxfiles.wordpress.com/2010/08/29/las-10-aplicaciones-opensource-mas-importantes-de-los-ultimos-tiemos/>

<http://www.applesfera.com/curiosidades/las-versiones-preliminares-kodiak-y-mac-os-x-100-cheetah-especial-historia-mac-os-x>

<http://guia.mercadolibre.com.mx/porque-comprar-una-mac-que-ventajas-tiene-osx-respecto-a-windows-12936-VGP>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X#Aplicaciones>

<http://movilae.com/ventajas-inconvenientes-android-google/>

<http://www.abc.es/20110413/tecnologia/abci-mejores-aplicaciones-para-android-201104131223.html>

<http://mundogeek.net/archivos/2010/02/06/la-mejor-distribucion-linux/>

<http://www.applesfera.com/os-x/es-mac-os-x-el-mejor-sistema-operativo>

<http://tareas-uasd.superforo.net/t892-ventajas-y-desventajas-de-windows-7>