**Arquitectura del sistema operativo móvil**

Si un ordenador (o un Mac posterior al 2006) es una máquina x86, un dispositivo móvil es casi siempre un ARM. Casi contemporáneo a la creación del procesador Intel 8086, padre de los PC actuales, ¿qué tiene esta arquitectura que la haga más viable para estos tipos de dispositivos que la arquitectura PC, que la conocemos más que de sobra y la producción es muy barata?

Para empezar, un procesador ARM es del tipo RISC (Reduced Instruction Set Computing), es decir, el conjunto de instrucciones que se pueden ejecutar en un procesador de esta arquitectura es bastante pequeña en comparación con los de tipo complejo CISC (como es el PC). Son menos instrucciones y por lo tanto, menos versátil, pero también es mucho más óptimo en cuanto a rendimiento. Y además, como son mucho más sencillos son baratos de producir, ocupan poco espacio (por lo que tienen mayor grado de integración, es decir, le puedes encasquetar más núcleos fácilmente) y el consumo de energía es mucho menor (a día de hoy hay PCs de alto rendimiento que pueden llegar a consumir lo que un frigorífico en alta carga de trabajo). En otras palabras: son rápidos, son sencillos de fabricar y consumen poca energía, ideal para toda una nueva generación de dispositivos móviles que cada vez requieren más y más prestaciones para realizar tareas cada vez más complejas.