

SAMSUNG  
Galaxy S10+

# Galaxy S10+: Samsung juega muy fuerte

Por Guillem Alsina



*Samsung no solamente se puso el listón muy alto con la anterior generación del Galaxy S, sino que también se lo ha puesto la competencia, especialmente Huawei con sus Mate 20/20 Pro y P30/P30 Pro, así que la cuestión era ver en qué había podido superar este ejemplar tanto a unos como a otros, y qué aportaba de nuevo.*

El Galaxy S10+ se presenta en la habitual caja negra de cartón de apertura superior. Una vez abierta, encajado en la tapa encontramos un compartimento que aloja la documentación en papel, consistente en la guía de inicio rápido, la garantía, la guía de bloqueo regional, información sobre Samsung Pay, y las instrucciones para transferir el contenido del teléfono desde el que estamos migrando (si es el caso) al nuevo. En la parte trasera de este compartimento encontramos el punzón para abrir la bandeja de las tarjetas SIM y micro SD del teléfono.

Bajo el terminal encontramos el cargador (con el cable USB-A a USB-C separado, pudiendo utilizarlo también para conectar el teléfono al ordenador) y dos adaptadores: un USB-A hembra a USB-C macho, y otro micro USB hembra a USB-C macho. Ambos pensados para ser empleados con el cable del cargador para la conexión o transferencia de datos.

Finalmente, y en un compartimento, tenemos los auriculares, firmados por AKG, y sus correspondientes siliconas de recambio (las gomas que entran dentro de los oídos) o para adaptarse al tamaño.

## Diseño

Si tuviera que definir con una sola palabra el diseño del S10+, al igual como el resto de los terminales de la gama S10, esta sería “elegancia”.

Personalmente, desde el S8 valoro mucho el diseño que la compañía surcoreana imprime a sus dispositivos, ya que lo encuentro un equilibrio perfecto entre el clasicismo (¿se puede aplicar este adjetivo algo tan reciente como un móvil?) y las tendencias de más rabiosa actualidad en el diseño de estos aparatos, con un minimalismo que los hace muy elegantes e intemporales, y una calidad en los materiales que se palpa a simple vista.

Si empezamos por los bordes, estos presentan formas muy redondeadas en las esquinas, con un diseño metálico muy en sintonía con el resto de la carcasa. En el borde inferior encontramos el conector minijack, el USB-C, el micrófono de voz, y el altavoz multimedia, por este orden y de izquierda a derecha. En el lateral derecho hallamos el botón de arranque y bloqueo/desbloqueo, mientras que si pasamos al superior encontramos el micrófono para cancelación de ruido y la bandeja de las tarjetas SIM y/o micro SD.

Finalmente, en el lado izquierdo encontramos los botones de subir y bajar el volumen, y un botón dedicado al asistente inteligente Bixby.

Su frontal se ve dominado por la pantalla, en la parte superior derecha de la cual podemos ver el “agujero” que aloja los dos objetivos de la cámara frontal de selfies. Es un diseño que a alguien se le puede antojar “raro”, pero al cual no cuesta en absoluto acostumbrarse. Ya venimos de lidiar con el *notch*, así que no nos asusta nada...

La trasera está dominada por el sistema de cámara principal, con tres objetivos y el flash. Estos se alinean en la parte superior, con el serigrafiado de la marca debajo, un poco por encima de lo que es la mitad de la trasera. Nuevamente, minimalismo que conduce a la elegancia.

No he listado en lector de huellas dactilares porque este, siguiendo la tendencia imperante, queda integrado en la pantalla.



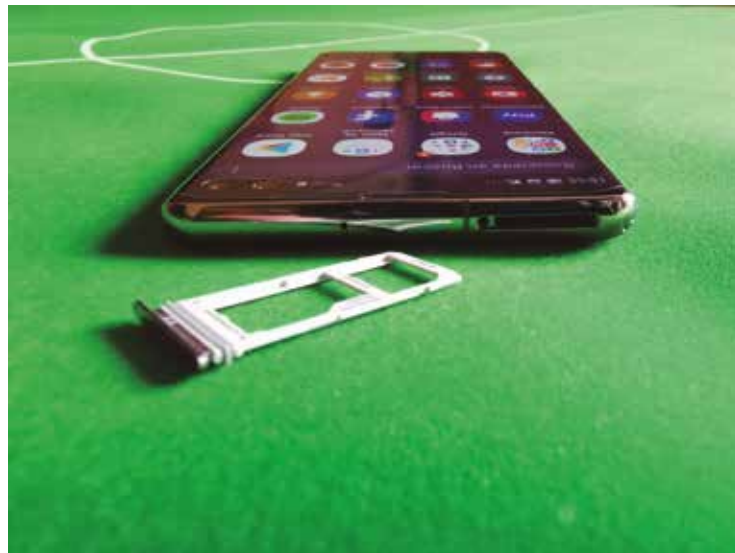
Una de las cosas que más me han llamado la atención de este terminal es que, pese a su volumen, es muy ligero en comparación con otros teléfonos de tamaño similar o, incluso, ligeramente inferior, algo que se agradece en el día a día al llevarlo en el bolsillo, pero que al principio -y acostumbrado a llevar terminales más pesados- puede resultar raro.

Yo mismo me tocaba el bolsillo con asiduidad los primeros días, temeroso de que me lo hubieran robado, al no notar su peso tanto como esperaba.

## Puesta en marcha

El asistente de puesta en marcha del teléfono está totalmente personalizado para ser consistente con el *look&feel* y la experiencia de usuario que Samsung quiere que vivamos, y que podría definir con una palabra: simplicidad.

Los distintos pasos, con sus indicaciones, quedan muy bien explicados con pocas palabras, lo cual se agradece, ya que se ha facilitado la comprensión pensando en quienes tienen menos experiencia con smartphones y menores conocimientos técnicos. También entra en consonancia con la nueva interfaz de usuario del sistema, de la cual hablaré más en profundidad a su momento.





Podemos seleccionar ciertas aplicaciones opcionales, como el cliente de correo electrónico de la propia Samsung, la calculadora de la surcoreana, Samsung Pay, o Spotify entre otras, que podremos instalar o declinar en función de su uso y/o nuestros intereses.

### Pantalla

Con una relación de ocupación respecto al cuerpo del 88,9%, la pantalla es, como siempre, uno de los puntos fuertes de este terminal. Por mi experiencia de estos días de uso puedo decir que la visualización es perfecta en cualesquiera circunstancias, con solamente jugar con el nivel de brillo, e independientemente del modo de resolución elegido.

Sus bordes son prominentemente redondeados, siguiendo la misma línea que la carcasa.

El modo de resolución puede ser seleccionado de entre tres posibilidades: HD+ (1520x720), FHD+ (2280x1080) y la máxima, WQHD+ (3040x1440). ¿Qué ventaja nos da esto? Cuanta menor resolución, menor consumo de batería, cuanto mayor resolución, mayor consumo pero mejor calidad. La resolución máxima es idónea para ver vídeos en alta calidad o jugar, mientras que las otras dos resoluciones son idóneas para el día a día. Por defecto, el teléfono viene configurado como FHD+.

Para cuidar nuestra vista si utilizamos intensivamente el terminal, tenemos un filtro de luz azul, y también un modo nocturno (modo oscuro).

En cuanto a los ángulos de visión, estos son amplios, pudiendo inclinar bastante el teléfono respecto a la vista sin perder calidad de visualización. Lo mismo podemos decir para el nivel de brillo, que puede llegar a ser muy alto, y que nos facilita en gran

medida la lectura desde ángulos cerrados y/o en condiciones de influencia directa de la luz solar.

Siguiendo con su filosofía Edge para aprovechar los bordes de la pantalla, que se curvan ligeramente hacia abajo acompañando la curvatura del terminal, si deslizamos con el dedo desde la parte central del borde derecho de la pantalla en dirección al centro de esta, abrimos el cuadro de *apps edge*, el cual podemos personalizar con los iconos de las apps que prefiramos, generalmente las que utilizemos más a menudo.

Y eso porque el cuadro de *apps edge* está pensado como un conjunto de accesos rápidos que reúna nuestras aplicaciones favoritas y de uso más habitual, con lo que nos ahorraremos tener que buscarlas entre el resto de los iconos.

Si hacemos la misma operación de deslizamiento pero desde el borde izquierdo de la pantalla en vez del derecho, lo que obtenemos es acceso al asistente inteligente Bixby. Vale decir que Samsung Pay puede utilizar el borde inferior de la misma forma. El *optimizador de vídeo* es una funcionalidad que mejora la calidad de imagen del vídeo, analizando de forma inteligente las imágenes. La mejora es sutil, realzando efectivamente el vídeo, aunque hay que pasar unas cuantas veces el mismo trozo de película con la opción activada o desactivada para discernir lo que realmente hace.

Algo que me intrigaba era saber cómo se integraría la cámara delantera en la pantalla con este "agujero", y si presentaría algún tipo de problema.

Para empezar, los iconos de Wi-Fi, batería e intensidad de la señal se muestran un poco desplazados a la izquierda, ya que la posición de las cámaras está en el extremo derecho de la parte superior de la pantalla (y que conste que no es ninguna referencia política...).

A través del panel de *Ajustes*, podemos seleccionar cómo se comportarán las aplicaciones respecto al agujero, con dos opciones: la primera es ocupar toda la pantalla, dejando la "isla" con los objetivos de las cámaras a un lado, y el otro es ennegrecer la barra que ocupan las cámaras, como si hubiera un borde sólido y no pantalla, perdiendo así un pequeño trozo de pantalla.

Esta "isla" con las cámaras delanteras debería afectar a aplicaciones como juegos y reproductores de vídeo. Pero se encuentra en una zona de pantalla que prácticamente no afecta al visionado, así que utilizar toda la pantalla no debería comportarnos ningún problema.

Es curioso que para un juego como Real Racing, el sistema ha tomado por defecto que ocupe toda la pantalla, mientras que para un reproductor de vídeo como el de Popcorn Time, lo ha configurado por defecto para que no ocupe la barra donde se encuentra la doble cámara frontal. Como he dicho, estas pre-

**El flash de la cámara frontal se realiza iluminando la pantalla en blanco, ofreciendo una calidad de iluminación pobre que contrasta con el potentísimo y excelente flash trasero**



A través del panel de Ajustes podemos seleccionar cómo se comportarán las aplicaciones respecto al “agujero” en la pantalla donde se encuentran los dos objetivos de la cámara de selfies

ferencias se pueden cambiar a través de los *Ajustes*.

## Cámaras

Samsung se encuentra entre las firmas que cuentan con una mejor calidad fotográfica para sus smartphones, especialmente en lo que se refiere a la gama alta. La dotación de este Galaxy S10+ es amplia, contando con un sistema de cámara triple principal (trasero) y, como novedad, doble secundario (delantero). Este último permite al S10+ realizar el efecto de desenfoque bokeh (enfocado en primer plano y desenfocado en el fondo) de una forma mucho mejor cuando nos hacemos selfies, que si contara con un solo objetivo.

Por lo que respecta a la app de cámara, esta sin duda hará las delicias de los usuarios más duchos en el terreno de la fotografía, pero es probable que un usuario neófito se pierda si intenta ir más allá de los modos automáticos, debido a la gran cantidad de opciones disponibles. Su disposición sigue las tendencias actuales, con el carrusel de selección de modo en la parte inferior de la imagen que vemos, justo encima del botón disparador, el de selección de cámara (delantero/trasera) y el acceso a la galería a partir de la miniatura de la última instantánea tomada. En la parte superior del cuadro de imagen, contamos con una serie de opciones correspondientes al modo en el que estamos trabajando, como la activación/desactivación del flash, el temporizador, o la relación de aspecto de la imagen.

Como modos, para la cámara principal trasera tenemos cinco de fotografía y cuatro de vídeo: Comida, Panorámica, Pro, Enfoque dinámico, Foto, Vídeo, Superlenta, Cámara lenta, y Cámara rápida. Para la cámara delantera contamos con tres: Enfoque dinámico, Foto y Vídeo.

En el caso del modo Enfoque dinámico, estamos hablando de la aplicación del antes mencionado efecto bokeh, para el cual tenemos hasta cuatro formas de aplicarlo, pudiendo modificar la intensidad del desenfoque del fondo.

Desde la app de cámara también podemos invocar al asistente Bixby Vision, que nos permite buscar objetos similares al que estamos enfocando con la cámara (búsqueda que lleva a cabo gracias a Google), o bien traduciendo textos escritos (nuevamente, gracias a Google Translate), indicando las calorías que tiene un plato de comida, o identificando lugares.

La última opción es la de hacernos un *emoji* personalizado, lo que en Samsung han dado en llamar un AR *emoji*. A lo mejor, esto en el lejano oriente (mercados como los de Corea, China o Japón) tiene mercado, pero en occidente, a la mayoría nos duraría dos días simplemente por la curiosidad.

La idea es crear un *emoji* que se nos parezca, pero sinceramente, de las cuatro veces que lo he intentado, el *emoji* se me parecía cada vez menos: pelazo y cara estilizada. No estoy gordo, pero de vello capilar no ando precisamente sobrado...

Como curiosidad, señalar que la resolu-

ción de las fotografías se selecciona con la relación de aspecto de estas, contando con las posibilidades 4:3, 16:9, 1:1 y Full, que en este último caso sería la de 19:9 que coincide con la relación de aspecto de la pantalla, y de ahí su nombre, ya que “llena” toda la pantalla.

En fotografía nocturna, se defiende perfectamente en lo que respecta a la cámara principal (trasera), que cuenta con un flash potente, con el cual podemos iluminar bien cualquier espacio, y que se comporta especialmente bien en interiores.

No puedo decir lo mismo del flash delantero, y que consiste en la ya tan manida técnica de iluminar la pantalla en un color blanco intenso, con lo cual se consigue una iluminación tenue que no acaba de estar a la altura, lo que se nota especialmente en selfies grupales.

Tratándose del gama alta de Samsung, ¿hubiera sido mucho pedir un flash LED delantero?

## Sonido

Excepcional sin paliativos. Cabe destacar que cuando escuchamos música o disfrutamos de un videojuego, el sonido es en estéreo, a la vez a través del altavoz multimedia inferior y del altavoz superior por el cual escuchamos la voz de nuestro interlocutor cuando hablamos por teléfono. A máximo volumen, el Galaxy S10+ puede hacer la competencia a cualquier altavoz Bluetooth portátil de tamaño pequeño, con una calidad de sonido equivalente o superior.

### Cuando escuchamos música o jugamos, el sonido lo escuchamos en estéreo a través del altavoz multimedia inferior y del altavoz superior para llamadas de voz

Un problema común a los smartphones que he ido probando, aunque sean de gama alta, es que cuando nos acercamos a poner el volumen al máximo, el sonido se distorsiona en mayor o menor medida.

En el caso del Galaxy S10+, esto no pasa o pasa en muy poca medida, y hay que tener el oído muy bien afinado para poder notar alguna ligera distorsión cuando el sonido se encuentra a máximo volumen.

Pero si somos más discretos y preferimos guardarnos el sonido para nosotros solos, los auriculares AKG que acompañan al terminal nos ofrecen una calidad más que correcta, aunque personalmente recuerdo que en este aspecto eran ligeramente mejores los del Galaxy S9 o S8.

La diferencia es apenas apreciable, pero estos no me han dejado tan buen sabor de boca como sus predecesores, lo que no significa que no cumplan con nota alta. Y se agradece que el terminal mantenga el puerto minijack, sin sucumbir a la moda de eliminarlo, dejando solamente la opción de conectar unos auriculares mediante el puerto USB-C o por Bluetooth.

#### Batería

Si bien en este apartado, Samsung ha hecho un buen trabajo y el Galaxy S10+ nos permite aguantar sobradamente una jornada de trabajo regular, si trabajamos de forma intensiva con el móvil (por ejemplo, filmando vídeos y haciendo fotografías durante todo el día), podemos llegar muy apurados a última hora del día. Es comprensible que un terminal de estas características, con este hardware, consuma una cantidad de energía considerable, y una batería inferior a los 4.000 mAh seguramente hubiera puesto en jaque a los usuarios ya con jornadas medianamente normales.

Con un uso muy contenido, llegamos de sobras a final del día, pero muy probablemente (e incluso manteniendo el uso contenido) al día siguiente tendremos que cargarlo.

La configuración de batería en los Ajustes nos permite seleccionar uno de cuatro posibles modos de trabajo: alto rendimiento (consumo máximo pero rendimiento máximo), optimizado, ahorro energía medio, y ahorro de energía máximo. Este último limita mucho la funcionalidad del teléfono,

pero es el indicado si nos encontramos lejos de cualquier cargador y necesitamos reservar toda la energía posible sin perder la posibilidad de llamar o que nos llamen.

Las pruebas las he realizado con el modo optimizado, que es el que viene activado por defecto. Con el modo ahorro máximo

**La carga inalámbrica inversa (para cargar otros dispositivos desde la batería del S10+) funciona incluso en terminales y dispositivos que no son Samsung**



llegamos muy cómodamente a final del día y podemos incluso aguantar dos días con una sola carga. Eso sí, la funcionalidad que nos dará el teléfono se verá seriamente limitada (con buena lógica), cosa que no creo que queramos al adquirir un terminal de estas características.

Para concluir sobre el consumo energético, quedémonos con la idea de que aguanta un día con un uso regular, y si hacemos un uso intensiva de él, vamos a poder pasar algún apuro para llegar a última hora de la noche.

Una de las funcionalidades más publicitadas de la nueva gama Galaxy S10 por parte de Samsung es la compartición de alimentación de forma inalámbrica. Esta funciona poniendo en dispositivo a cargar en contacto con la parte trasera del S10.

Dicha funcionalidad no viene activada por defecto, es decir, no bastará con acercar cualquier otro teléfono, smartwatch o dispositivo que sea a la parte trasera del teléfono para empezar a cargar, sino que hay que activarla explícitamente, y desactivarla para continuar funcionando con normalidad.

El porqué de esta forma de funcionar es simple: para evitar, por ejemplo, que cualquier persona se nos acerque lo suficiente como para "robar" alimentación

de nuestro teléfono. La activación es sumamente simple, pues solamente debemos desplazar hacia abajo el menú superior de accesos directos, y activar el icono titulado Wireless PowerShare. A partir de ese momento, y hasta que cancelemos la operación, estaremos compartiendo batería.



Por cierto, y como nota de versatilidad: no solamente funciona con dispositivos Samsung, sino que podemos utilizar la capacidad de carga inalámbrica inversa para cargar dispositivos de otros fabricantes. Yo lo he probado con un Huawei Mate 20 Pro, y ha funcionado perfectamente.

## Rendimiento

Con la prueba de AnTuTu, su puntuación global es de 339.888 puntos, lo que lo sitúa por encima del 87% de los restantes terminales. El mejor resultado lo obtiene en el apartado de GPU (algo que pude ver reflejado cuando lo probé con un videojuego, como os explicaré seguidamente), mientras que el peor es el de la velocidad de acceso a la memoria RAM, un aspecto que varios flagships descuidan, pero que no afecta al rendimiento global.

Vale decir que en materia de CPU, donde ha derrotado al 77% de los terminales, me esperaba incluso más, que estuviera dentro del 5% de ca-

becera. La versión que he probado monta el microprocesador Exynos 9820, que es la que se vende en Europa, mientras que la versión para el mercado americano y China se basa en el Qualcomm 855.

Las animaciones que forman parte de los tests de AnTuTu se reproducen con una fluidez prodigiosa todas ellas, lo que ya da una idea de la potencia que es capaz de desatar el nuevo buque insignia de Samsung.

Pero como mejor se comprueba el rendimiento es con un juego que le pida mucho al hardware del terminal. Particularmente, para este menester me decanto por Real Racing 3, un juego de carreras de coches cuyos detalles gráficos son mayores y más trabajados según la potencia gráfica y la capacidad de procesamiento en general.

No hace falta jugar muchas partidas para darse cuenta de las evidentes diferencias -y me atrevería a calificarlas de abismales- que separan la calidad de imagen y el rendimiento que ofrece en este terminal.

Para empezar, la experiencia de juego es totalmente fluida cuando jugamos con la máxima calidad gráfica. Pero es que incluso esta presenta diferencias respecto a otros smartphones de gama alta: por

ejemplo, las texturas del asfalto, en las que se notan gran cantidad de marcas de neumáticos (algo que he aprendido con este juego es que, cuantas más marcas, mayor potencia del hardware gráfico), además de apreciar diferencias de tonos en partes diferentes del asfalto que hasta ahora no había visto en ningún otro terminal.

Incluso, al pasar con el coche por fuera de la pista, se levanta una nube de polvo de comportamiento muy realista, que en otros teléfonos se queda en algo meramente anecdótico.

Y todo esto sin entrar en los diversos detalles que marcan la diferencia de calidad entre lo que he visto en este terminal y en los demás.

¿Cómo se traduce esto en el día a día? Pues como intuitivamente podemos imaginar, la fluidez cuando trabajamos con el Galaxy S10+ es total y absoluta, casi sobra decirlo puesto que es una condición *sine qua non* para cualquier flagship.

## Software

En la nueva gama Galaxy S10, Samsung estrena la interfaz One UI en su versión 1.1 en la gama S, la cual substituye a la anterior Samsung Experience (la cual heredaba de TouchWiz). Busca ser más fácil

para el usuario, facilitando su manejo con una sola mano, y ello se nota en elementos que presentan un tamaño ligeramente mayor, como los iconos y el texto.

Un elemento que ha cambiado especialmente respecto a la interfaz precedente de Samsung ha sido el panel de Ajustes, que se ha simplificado. No obstante, esta simplificación -que me parece ver que también ha acarreado alguna reestructuración- me ha dejado un poco perdido, ya que me ha costado encontrar ciertos elementos, con lo que me he visto obligado a utilizar mucho el buscador de la parte superior del panel.

Por ejemplo, para buscar los ajustes de la batería, que no he sabido encontrar entre los grupos iniciales que me propone el panel de ajustes, con simplemente buscar batería

## SAMSUNG Galaxy S10+

### FICHA TÉCNICA

**Sistema operativo:** Android 9 Pie con interfaz One UI 1.1

**Microprocesador:** Exynos 9820 de ocho núcleos a 2,7 GHz

**Memoria RAM:** 8 GB

**Pantalla:** AMOLED dinámica fabricada en Gorilla Glass 6 de 6,3" con resolución máxima de 3040x1440 píxeles y relación de aspecto 19:9

**Cámaras:** principal (trasera) triple, 12+16+12 Mpx con aperturas f/1,5 y f/2,4 (apertura dual); f/2,2; f/2,4; zoom óptico de 2x (digital 10x), autofocus, OIS. Secundaria (frontal) doble, 10+8 Mpx con aperturas f/1,9; f/2,2; autofocus

**Memoria interna:** 128 GB la versión básica (que es la probada), con opciones de 512 GB y 1 TB

**Memoria externa:** Micro SD, soporte para hasta 512 GB. Comparte slot con la SIM2

**Batería:** 4.100 mAh con carga inalámbrica y compartición de carga.

**Medidas:** 157,6x74,1x7,8 mm

**Peso:** 175 gr

### En el apartado software, se estrena en la serie S la nueva interfaz One UI, la cual busca simplificar la operativa respecto a la anterior

he tenido al alcance de la mano diversas opciones, entre las que he podido encontrar lo que buscaba.

Entre el software añadido por la multinacional surcoreana como valor añadido a su nuevo flagship tenemos, en primer lugar, Samsung Pay, el sistema de pago por el móvil de la compañía. Al acabar de configurarlo, este nos pregunta si queremos que sea el sistema de pago por defecto, en detrimento de Google Pay, aunque el icono de esta última brilla por su ausencia, y tampoco la encontramos en la lista de aplicaciones instaladas.

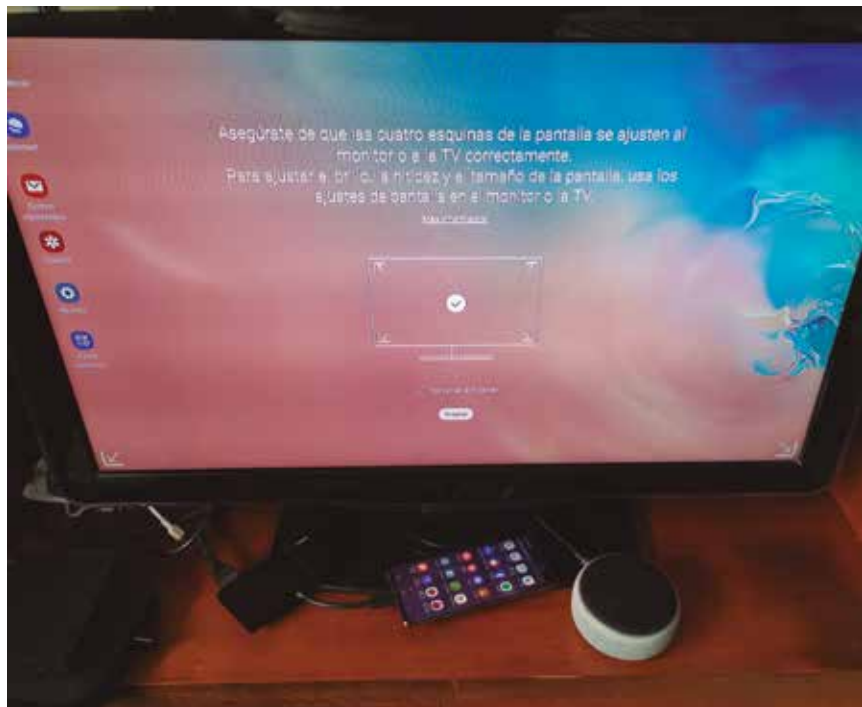
Otras aplicaciones de Samsung que encontraremos son la tienda de aplicaciones Galaxy Store (que se complementa con la Google Play con algunos contenidos exclusivos para los terminales de la surcoreana), el Game Launcher (que nos permite gestionar las apps lúdicas), Health, Galaxy Wear, y una serie de aplicaciones menores que cubren funcionalidades habituales del sistema operativo: gestor de mensajes SMS, navegador web, grabadora de voz, galería de fotos, calendario, y calculadora.

También se incluyen las apps de Google: Chrome, Gmail, Maps, YouTube, Drive, Play Películas, Duo y Fotos. Y de Microsoft tenemos Office Mobile, OneDrive y LinkedIn. Completan la dotación Facebook y Spotify.

Samsung Knox se ocupa del apartado de seguridad del móvil, como en los demás dispositivos de Samsung. Algo que me ha agradado del sistema es que los permisos para la instalación de aplicaciones procedentes de fuentes desconocidas, se lo damos a las apps a través de las cuales descargamos estas aplicaciones. Así, por ejemplo, si tenemos previsto descargar aplicaciones directamente desde la web, damos permiso a Chrome para que instale y ejecute aplicaciones, y ya podremos sin ningún tipo de problema.

#### Entorno DeX

Punto y aparte merece el entorno gráfico de escritorio, que se activa cuando conectamos el teléfono a un monitor externo mediante una base DeX de Samsung. Y aunque la fabricante surcoreana recomienda encarecidamente utilizarlo con su propio hardware, yo lo probé con un dock USB-C de Startech.com, y funcionó a las mil maravillas. La gran pregunta relativa a este entorno es: ¿puede sustituir realmente a un ordenador de sobremesa? Para un perfil que no requiera compatibilidad con



aplicaciones de Windows o macOS, sin lugar a duda. Como smartphone muy potente, el Samsung Galaxy S10+ tiene la capacidad de ejecutar todo el software con el que trabajamos de forma simultánea en un PC, como navegador web, procesador de texto, hoja de cálculo, cliente de correo electrónico, o redes sociales.

Y eso es lo que nos proporciona DeX, encapsulando en ventanas las mismas apps Android que utilizamos en el teléfono, y añadiendo a la interfaz los elementos necesarios para trabajar cómodamente en un monitor grande: menú de inicio, barra de tareas, gestor de ventanas,...

#### Conclusión

Samsung ha caminado hacia la excelencia durante los últimos años con sus series Galaxy S y Note. La cuestión no es ya si la ha alcanzado, si no si ha llegado a la perfección.

Debo confesar que desde que apareciera el Galaxy S8, Samsung ha pasado de no gustarme a encantarme, por lo menos en lo que se refiere a los terminales de gama alta. El S10+ me parece una obra cumbre de la telefonía móvil moderna, sobre todo por su rendimiento y su calidad, tanto en materiales, como en acabados, como en el software integrado.

Detalles como la carga inversa o el escritorio DeX son solo la guinda de un pastel muy completo y sabroso, que no se ve empañado en ningún momento por los escasos -y casi anecdóticos-, como la ausencia de flash delantero- puntos negativos. ▶

