

# PROGRAMACION CON ANDROID NIVEL BASICO

25  
HORAS

## DESCRIPCIÓN

---

Este curso pretende formar al alumno en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos Android. Se estudiarán con detalle todos aquellos puntos que conforman la base necesaria para que el alumno pueda empezar a construir aplicaciones en este entorno. Se aprenderán las bases que forman el núcleo principal de los componentes Android y se irá avanzado y profundizando en aquellos puntos que permitan una mejor comprensión del producto.

## OBJETIVOS

---

Al finalizar el curso el alumno será capaz de: - Conocer el nacimiento y evolución de este Sistema - Saber configurar e instalar el entorno no de desarrollo para empezar a practicar - Crear proyectos Android y conocer los componentes básicos del mismo. - Desarrollar interfaces de pantalla para que el usuario pueda interactuar con un dispositivo Android - Entender el concepto de INTENT y las llamadas entre Actividades - Desarrollar servicios - Conocer el modo de almacenamiento de los datos dentro de Android - Desarrollar Widgets y otros componentes personalizados

## CONTENIDOS

---

UNIDAD 1. Introducción a Android. - Historia de Android [SIN VIDEO] - Versiones [SIN VIDEO] - Fragmentación y situación actual de versiones [SIN VIDEO]

UNIDAD 2. Arquitectura y componentes de Android - Descripción de la arquitectura y componentes de Android [SIN VIDEO] - Máquina virtual Dalvik [SIN VIDEO] - Cómo desarrollar para Android

UNIDAD 3. Instalación de Android - Descarga e instalación de JDK - Instalación de Java - Instalación de los SDK de Android - SDK Manager - SDK Manager - Instalación de plataformas - Instalación de Eclipse - Instalación del plugin ADT para Eclipse - Configuración del plugin ADT de Eclipse

UNIDAD 4. Uso del entorno de desarrollo - Introducción al desarrollo con Eclipse. - Plugin de Eclipse. - Actualizar las SDK a través del Eclipse - El emulador de Android - Uso del emulador de Android - Otras herramientas: ADB,DDMS

UNIDAD 5. Creación de un proyecto Android - Mi primer proyecto - Estructura de un proyecto Android: directorios y ficheros principales - Android Manifest - Usar el fichero Manifest.XML - Componentes de una aplicación.

UNIDAD 6. Desarrollo de una interfaz de usuario - Interfaz de usuario con código - Interfaz de usuario con XML - Views y ViewGroups - Views y ViewGroups parte 2 - Views y ViewGroups parte 3 - Views y ViewGroups parte 4 - Tipos de ViewGroups - Tipos de ViewGroups parte 2 - Tipos de Views - Captura de Eventos - Captura de Eventos parte 2 - Estilos

UNIDAD 7 Activities - ¿Qué es una Actividad? Ciclo de Vida de una actividad [SIN VIDEO] - Métodos principales de una Activity - Creación de Activities - Creación de Activities Parte 2

UNIDAD 8. Intents - Llamar a otra actividad mediante un Intent - Llamar a otra actividad mediante un Intent pasando un parámetro - Intent Filters

UNIDAD 9 Otros recursos de diseño - Recursos de texto - Recursos de imagen - Recursos de colores - Menús - Menus, parte 2 - Diálogos - Toasts

UNIDAD 10 Persistencia de datos. Tipos de Almacenamiento - Preferencias - Preferencias Parte 2 - Sistema de Ficheros - SQLite. Creación de Base de Datos - SQLite. Lectura de datos - SQLite. Insercion y modificación de datos

UNIDAD 11 Content Providers. Compartir datos entre aplicaciones - Llamar a un Content Provider - Llamar a un Content Provider Parte 2 - Crear Content Providers personalizados - Usar Content Providers personalizados.

UNIDAD 12 Servicios - Crear un servicio - Invocar a un servicio. UNIDAD 13 Widgets - Como crear un Widget - Invocar a un Widget