



Curso ON-LINE

DESARROLLO DE APLICACIONES EN ANDROID PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

OBJETIVOS

- Adquirir **conocimientos y destrezas para aprender a desarrollar aplicaciones** para dispositivos Android.

ÍNDICE

UD1. Introducción a Android

- 1.1 ¿Qué es Android?
- 1.2 Herramientas necesarias
- 1.3 Preparación del entorno
- 1.4 Descargando componentes
- 1.5 Configuración del entorno Eclipse
- 1.6 Hola mundo

UD2. Conceptos básicos

- 2.1 Máquina virtual Dalvik
- 2.2 Bloques
- 2.3 Activity
- 2.4 Broadcast Intent Receivers
- 2.5 Service
- 2.6 Content providers
- 2.7 Intents
- 2.8 Filtrado
- 2.9 Ciclo de vida
- 2.10 Salvando el estado

UD3. Entorno de programación para Android

- 3.1 Estructura de una aplicación Android
- 3.2 Recursos
- 3.3 El archivo AndroidManifest.xml
- 3.4 Ejecución de programas en dispositivo físico
- 3.5 Depuración de programas

UD4. Interfaces de usuario

- 4.1 Generalidades
- 4.2 LinearLayout
- 4.3 TableLayout



- 4.4 RelativeLayout
- 4.5 AbsoluteLayout
- 4.6 ListView
- 4.7 TabHost

UD5. Interacción con la aplicación

- 5.1 La caja de texto, la etiqueta y el botón
- 5.2 Otra pantalla por favor
- 5.3 Te aviso: Alertas y tostadas
- 5.4 AlertDialog
- 5.5 Toast

UD6. Flip: Un juego

- 6.1 Reglas de juego
- 6.2 Pantalla inicial
- 6.3 Menú
- 6.4 Iniciando la partida
- 6.5 El tablero

UD7. Persistencia básica

- 7.1 Preferencias
- 7.2 Ficheros
- 7.3 Ficheros de recurso
- 7.4 Ficheros externos
- 7.5 Red
- 7.6 Base de datos

UD8. Base de datos

- 8.1 Principios
- 8.2 Lista de la compra
- 8.3 SimpleCursorAdapter
- 8.4 Menú contextual

UD9. Intents

- 9.1 Desgranando el Intent
- 9.2 Datos del Intent
- 9.3 Propagación
- 9.4 Resolución
- 9.5 Filtros
- 9.6 Filtros por acción
- 9.7 Filtros por categoría



- 9.8 Filtros por tipo de dato
- 9.9 Ejemplos de llamadas implícitas
- 9.10 Mejorando Flip
- 9.11 Selección de avatar
- 9.12 Guardar configuración

UD10. Gráficos

- 10.1 Drawable
- 10.2 Animaciones
- 10.3 La pizarra
- 10.4 Menu: Salvando el trabajo
- 10.5 SlindingDrawer: La paleta

UD11. Widgets

- 11.1 Ejemplo de widget
- 11.2 Modificando el contenido
- 11.3 Alertas al usuario
- 11.4 Configuración del widget

UD12. Sensores y localización

- 12.1 Generalidades de los sensores
- 12.2 Acelerómetro
- 12.3 SurfaceView
- 12.4 Posición
- 12.5 Localización

UD13. Multitouch

- 13.1 Como funciona
- 13.2 Probando Multitouch

UD14. App Inventor

- 14.1 Preparación
- 14.2 La interfaz de trabajo
- 14.3 La programación
- 14.4 Una aplicación con varias Activity

UD15. Nuevas características en Android 3.0

- 15.1 Un vistazo del usuario
- 15.2 Un vistazo del programador

UD16. Programación Android 3.0. Parte 1

- 16.1 Fragments



16.2 Animaciones

UD17. Programación Android 3.0. Parte 2

17.1 Arrastrar y soltar

17.2 Action Bar

17.3 Añadir elementos

17.4 Ocultar el Action Bar

17.5 Añadir Action Items

17.6 Añadir pestañas