

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Experto en Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

Objetivos:

- Capacitar al alumno para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

¿Qué es Android? Nota histórica
Histórico de Versiones por API

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN, DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo
Añadiendo SDK Packages

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

Creación de nuestra primera aplicación: Hola Mundo
Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio

- Carpeta /app/
- Carpeta /gen/
- Carpeta /assets/
- Fichero

Elementos que componen una aplicación Android
Ejemplo de una pequeña aplicación Android



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

Conociendo el entorno

Compilando con LLVM

- Xcode
- Errores en LLVM: Fix-it

Compilación y ejecución de programas

- Creando un nuevo proyecto
- Explorando Xcode
- Compilando y ejecutando
- Control de errores
- Nuestra primera aplicación
- Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

Introducción a Swift

Aprendiendo con la práctica

Variables

- El punto y coma
- Nomenclatura de las variables
- Declarando variables en Swift

Tipos de datos

- Variables numéricas
- Cadenas de caracteres
- Tipos de datos en Swift
- Valores opcionales
- Valores obligatorios

Operadores

- El operador de incremento/decremento unitario
- Los paréntesis
- División
- División entera: módulo

Comentarios

- Hacer un comentario en Swift
- ¿Por qué un comentario?

Funciones

- La función main()
- Nuestra primera función en Swift



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



- Pasando argumentos a las funciones
 - Devolviendo valores
 - Variables protegidas
 - Cambiando el valor de un argumento
 - Mostrando en pantalla con Swift
- Sentencias condicionales
- La sentencia if/else
 - Operadores de comparación
 - Concatenando sentencias condicionales
- Estructuras de repetición
- Introducción a las estructuras de repetición en Swift
 - Estructuras for
 - Estructuras while
- Ejercicios prácticos de programación con Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

Tipos para colecciones de datos

- Arrays en Swift
- Diccionarios en Swift

Introducción a la PDOO

- Clases y objetos
- Creando nuestra primera clase en Swift

Búsqueda de clases y métodos en Swift

- Buscando métodos
- Clases y objetos en Interface Builder
- Interoperabilidad
- Kits

Gestión de Memoria

- Automatic Referente Counting en Swift
- Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

Recordando el entorno

UILabel

UIButton

UITextField

Uniéndolo todo

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Etiquetas personalizables con UIFont
Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

