

Desarrollo de Aplicaciones para iOS y Android

Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

Objetivos:

- Aprender a desarrollar una aplicación en el sistema operativo para móviles Android.
- Conocer los programas y entornos para su realización así como las etapas necesarias hasta su publicación y posterior comercialización.
- Conocer la estructura básica de un proyecto en Android.
- Conocer el entorno de trabajo eclipse para Android.
- Programar aplicaciones para iPhone, iPad y Mac.
- Aprender sobre el lenguaje Objective-C y algunas clases del Foundation Framework.
- Conocer las principales características del entorno de programación para dispositivos móviles con una serie de ejemplos recursos que muestran la facilidad de las herramientas de desarrollo.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

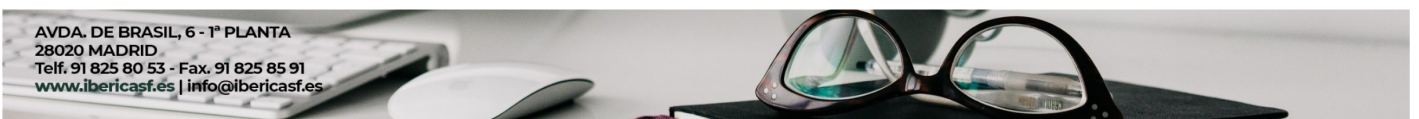
¿Qué es Android? Nota histórica
Histórico de Versiones por API

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



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ENTORNO DE TRABAJO ANDROID STUDIO

Android Studio

Otras herramientas integradas en el SDK

Editores de código en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

Creación de una interfaz gráfica

Layout

Los botones

- Button
- El Toggle Button
- El ImageButton
- Eventos del Botón

Imágenes y texto

- Las Imágenes, el ImageView
- Texto: TextView y EditText

Selectores

- Selectores simples: los checkboxes, los radio buttons
- Listas de Selectores el Spinner y el ListView
- Selectores metriciales: GridView

Ejercicio: creando una calculadora

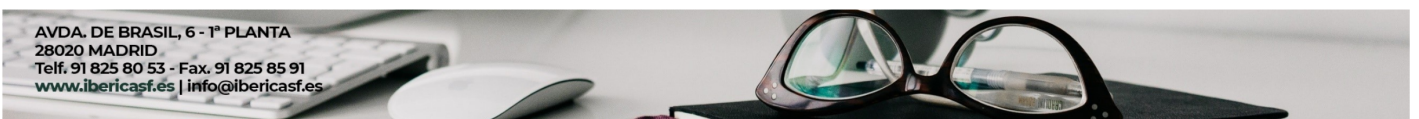
UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTRODUCCIÓN A OBJECTIVE C

Introducción

Compilando con LLVM

Compilación y Ejecución de Programas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (I)



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Introducción

Variables

Funciones

Mostrar en Pantalla

Sentencias Condicionales

Estructuras de repetición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (II)

Búsqueda de métodos

AwakeFromNib

Cadenas de caracteres

Arrays

Objetos y encapsulación

Gestión de Memoria