



**La mejor formación a tu alcance.**

# 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 mejor formación a tu alcance.

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 mejor formación a tu alcance.

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



**FOESCO**  
FORMACIÓN ESTATAL CONTINUA

Telf.: 910 323 794  
[cursos@foesco.com](mailto:cursos@foesco.com)

