

# 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

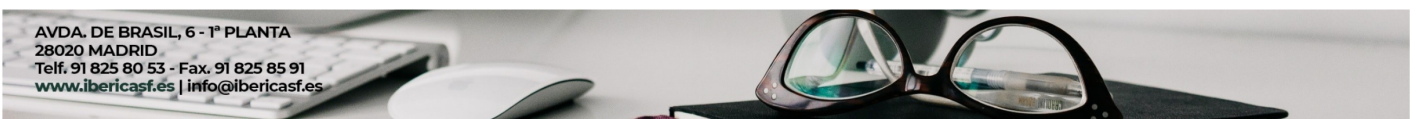
## UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTRODUCCIÓN A OBJECTIVE C

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