



La mejor formación a tu alcance.

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 mejor formación a tu alcance.

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



FOESCO
FORMACIÓN ESTATAL CONTINUA

Tel.: 910 323 794
cursos@foesco.com



La mejor formación a tu alcance.

- 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 Reference Counting en Swift

Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

Recordando el entorno

UILabel

UIButton

UITextField

Uniéndolo todo



FOESCO
FORMACIÓN ESTATAL CONTINUA

Telf.: 910 323 794
cursos@foesco.com



La mejor formación a tu alcance.

Etiquetas personalizables con UIFont
Ejercicios sobre componentes gráficos básicos



FOESCO
FORMACIÓN ESTATAL CONTINUA

Telf.: 910 323 794
cursos@foesco.com

