



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



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



- 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



Etiquetas personalizables con UIFont
Ejercicios sobre componentes gráficos básicos