

Curso online:

# PROGRAMACIÓN JAVA E INTRODUCCIÓN A ANDROID

## PROGRAMA DEL CURSO

### BLOQUE TEÓRICO

\* Curso de JAVA

#### 1. Introducción a Android

- Preparación para la unidad
  - ¿Qué es Android?
  - Un poco de historia
  - Arquitectura
  - Versiones de Android
  - El problema de la fragmentación
- Conclusiones
- Recapitulación
- Autocomprobación
- Solucionario
- Propuestas de ampliación
- Bibliografía

#### 2. Entorno de trabajo de Eclipse para Android

- Motivación
- Propósitos
- Preparación para la unidad
  - Arrancando eclipse
  - La perspectiva de edición (java)
  - El emulador y la perspectiva ddms
- Conclusiones
- Recapitulación
- Autocomprobación
- Solucionario
- Propuestas de ampliación
- Bibliografía

**MASTERD**formación

<http://www.masterdformacion.com/cursos-android>

### 3. Estructura básica de un proyecto Android

- Motivación
- Propósitos
- Preparación para la unidad
  - Creando el proyecto
  - Componentes del proyecto
  - “Hola mundo” al detalle
  - Probando nuestra aplicación
- Conclusiones
- Recapitulación
- Autocomprobación
- Solucionario
- Propuestas de ampliación
- Bibliografía

### 4. Fundamentos de las aplicaciones Android

- Motivación
- Propósitos
- Preparación para la unidad
  - Conceptos básicos
  - Componentes de las aplicaciones
  - Intents
  - Androidmanifest
  - Actividades y tareas
  - Procesos e hilos
  - Ciclo de vida de los componentes
  - Limpieza de procesos
  - Nuestro segundo programa
- Conclusiones
- Recapitulación
- Autocomprobación
- Solucionario
- Propuestas de ampliación
- Bibliografía

### 5. Interfaz de usuario en Android

- Motivación
- Propósitos
- Preparación para la unidad

- Entendiendo interfaz de usuario de android
- Layouts típicas
- Views y eventos de usuario
- Colecciones de datos y views
- Menús
- Diálogos y notificaciones
- Estilos y temas
- Conclusiones
- Recapitulación
- Autocomprobación
- Solucionario
- Propuestas de ampliación
- Bibliografía

## **BLOQUE PRÁCTICO**

- Prácticas de JAVA
- Práctica 1. Toma de contacto con Eclipse
- Práctica 2. Primera aplicación en Eclipse
- Práctica 3. Métodos
- Práctica 4. Objetos