

## INTRODUCCIÓN A PROGRAMACIÓN ANDROID



**Área:** PÁGINAS WEB / PROGRAMACIÓN

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 60 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### DESTINATARIOS

Todas las personas que quieran aprender programación android.

### OBJETIVOS

A lo largo de los temas, se desarrollan ejemplos teórico-prácticos de casi todos los conceptos necesarios para comprender la estructura Android de manera deductiva-explicativa. Recomendación: conocimientos básicos de programación y lenguaje java (o cualquier otro lenguaje de programación a objetos).

### CONTENIDOS

#### 1 Introducción

- 1.1 Android desde dentro
- 1.2 Entorno de ejecución de Android
- 1.3 Framework de aplicaciones

#### 2 Instalación del entorno en programación

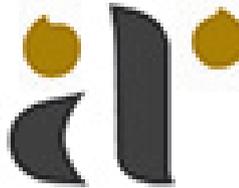
- 2.1 Introducción
- 2.2 Descarga e instalación de Eclipse
- 2.3 Descarga e instalación de las Android Development Tools (ADT)
- 2.4 Ejecutar una aplicación Android de prueba
- 2.5 PERSPECTIVAS (vistas predefinidas del framework)
- 2.6 Ejecución de los programas
- 2.7 Cuestionario: Instalación del entorno en programación

#### 3 Estructura de un proyecto Android

- 3.1 Carpetas del programa
- 3.2 Archivo AndroidManifest
- 3.3 Cómo empezamos
- 3.4 Cuestionario: Estructura de un proyecto Android

#### 4 Uso de Eclipse

- 4.1 Combinaciones de teclas
- 4.2 Explorador de paquetes en vista jerárquica
- 4.3 Cuestionario: Uso de Eclipse



## 5 Conceptos básicos

- 5.1 Componentes de una aplicación
- 5.2 Actividades
- 5.3 Servicios
- 5.4 Receptores de Mensajes de Distribución
- 5.5 Proveedores de contenidos
- 5.6 Intents
- 5.7 Intent-filters
- 5.8 AndroidManifest
- 5.9 Cuestionario: Conceptos básicos

## 6 Controles y eventos

- 6.1 Controles y eventos
- 6.2 Práctica - Captura del clic de un botón
- 6.3 Práctica - Control CheckBox
- 6.4 Práctica - Control ImageButton
- 6.5 Práctica - Control ListView
- 6.6 Práctica - Control Spinner
- 6.7 Práctica - Controles RadioGroup y RadioButton
- 6.8 Cuestionario: Controles y eventos

## 7 Activities e Intents

- 7.1 Práctica - Lanzar un segundo Activity
- 7.2 Práctica - Lanzar un segundo Activity y pasar parámetros
- 7.3 Cuestionario: Activities e Intents

## 8 Layouts

- 8.1 Layouts
- 8.2 Layouts en XML
- 8.3 Práctica - LinearLayout
- 8.4 Práctica - ScrollView y LinearLayout
- 8.5 Icono de la aplicación
- 8.6 Archivo de personalización Strings
- 8.7 Cuestionario: Layouts

## 9 Menu de opciones

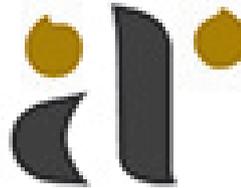
- 9.1 Menu de opciones
- 9.2 Práctica - Menu de opciones
- 9.3 Práctica - Menú de opciones con submenú
- 9.4 Práctica - Menú de opciones con iconos
- 9.5 Cuestionario: Menu de opciones

## 10 Cuadro de diálogos y notificaciones

- 10.1 Cuadro de diálogos y notificaciones
- 10.2 Práctica - Cuadro de diálogo simple
- 10.3 Práctica - Cuadro de diálogo con botones de confirmar y cancelar
- 10.4 Práctica - Notificaciones
- 10.5 Cuestionario: Cuadro de diálogos y notificaciones

## 11 Almacenamiento

- 11.1 Almacenamiento
- 11.2 Práctica - Almacenamiento de datos mediante la clase SharedPreferences
- 11.3 Práctica - Almacenamiento de datos en la memoria interna
- 11.4 Práctica - Almacenamiento de datos en una tarjeta SD
- 11.5 Base de datos SQLite
- 11.6 Práctica - Almacenamiento en una base de datos SQLite
- 11.7 Cuestionario: Almacenamiento



## 12 Multimedia

- 12.1 Reproducción de audio
- 12.2 Reproducción de video
- 12.3 Grabar sonido
- 12.4 Práctica - Reproducción de audio
- 12.5 Práctica - Reproducción de audio desde archivo Internet
- 12.6 Práctica - Grabación de audio
- 12.7 Cuestionario: Multimedia

## 13 Gadgets

- 13.1 Práctica - Tomar instantánea con cámara
- 13.2 Práctica - Envío de mensajes sms
- 13.3 Práctica - Posicionamiento con gps
- 13.4 Cuestionario: Gadgets
- 13.5 Cuestionario: Cuestionario final

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.