

# CURSO PRÁCTICO: EXPERTO EN DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

SKU: EVOL-7049-iNO-B | Categorías: [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

## INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [100](#)

Acreditado por Universidad [NO](#)

Créditos ECTS [0](#)

## CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

### Objetivos

La tecnología de los dispositivos móviles ha avanzado rápidamente en los últimos años, llegando a ser actualmente auténticos ordenadores de bolsillo. Esta evolución nos da cada vez más posibilidades para desarrollar aplicaciones que aprovechen las características de estos dispositivos. La plataforma que más rápido está creciendo actualmente es Android, debido a que se trata de un Sistema Operativo abierto que cualquier fabricante puede adaptar e instalar en sus dispositivos, que está en constante evolución, y que aporta gran cantidad de servicios y aplicaciones. Es por ello que cada vez existe una mayor demanda de profesionales que dominen esta tecnología.

### Contenidos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

1. ¿Qué es Android? Nota histórica
2. Histórico de Versiones por API

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN, DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

1. Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
2. Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo
3. Añadiendo SDK Packages

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

1. Creación de nuestra primera aplicación: Hola Mundo
2. Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio
3. - Carpeta /app/



4. - Carpeta /gen/
5. - Carpeta /assets/
6. - Fichero
7. Elementos que componen una aplicación Android
8. Ejemplo de una pequeña aplicación Android

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO**

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. - Xcode
4. - Errores en LLVM: Fix-it
5. Compilación y ejecución de programas
6. - Creando un nuevo proyecto
7. - Explorando Xcode
8. - Compilando y ejecutando
9. - Control de errores
10. - Nuestra primera aplicación
11. - Depurando

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT**

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. - El punto y coma
5. - Nomenclatura de las variables
6. - Declarando variables en Swift
7. Tipos de datos
8. - Variables numéricas
9. - Cadenas de caracteres
10. - Tipos de datos en Swift
11. - Valores opcionales
12. - Valores obligatorios
13. Operadores
14. - El operador de incremento/decremento unitario
15. - Los paréntesis
16. - División
17. - División entera: módulo
18. Comentarios
19. - Hacer un comentario en Swift
20. - ¿Por qué un comentario?
21. Funciones
22. - La función main()



23. - Nuestra primera función en Swift
24. - Pasando argumentos a las funciones
25. - Devolviendo valores
26. - Variables protegidas
27. - Cambiando el valor de un argumento
28. - Mostrando en pantalla con Swift
29. Sentencias condicionales
30. - La sentencia if/else
31. - Operadores de comparación
32. - Concatenando sentencias condicionales
33. Estructuras de repetición
34. - Introducción a las estructuras de repetición en Swift
35. - Estructuras for
36. - Estructuras while
37. Ejercicios prácticos de programación con Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. - Arrays en Swift
3. - Diccionarios en Swift
4. Introducción a la PDOO
5. - Clases y objetos
6. - Creando nuestra primera clase en Swift
7. Búsqueda de clases y métodos en Swift
8. - Buscando métodos
9. - Clases y objetos en Interface Builder
10. - Interoperabilidad
11. - Kits
12. Gestión de Memoria
13. - Automatic Referente Counting en Swift
14. Ejercicios de programación avanzada

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

