

IFCM018PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ANDROID

SKU: EVOL-6756-iNO-B | Categorías: [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [60](#)

Acreditado por Universidad [NO](#)

Créditos ECTS [0](#)

Más información [CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD](#)

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Objetivos

Este Curso IFCM018PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ANDROID le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Hostelería y turismo. Con este CURSO IFCM018PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ANDROID el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y programar aplicaciones de dispositivos móviles android.

Contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. HISTORIA, SU ARQUITECTURA Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENTORNO DE TRABAJO. CICLO DE VIDA DE LAS APLICACIONES. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDADES: SERVICIOS, INTENCIONES, PROVEEDORES DE CONTENIDOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONTROLES COMUNES.

1. Añadir un text View Edit Text Botones y listas
2. Widgets básicos de Android
3. Contenedores en Android: tipos de layouts
4. Ciclo de vida una Activity controles de selección en Android: los Adaptadores
5. Utilización de menús
6. Tipos de eventos: eventos de página, de botones, de teclado Escuchar eventos de click
7. Uso de los sensores del dispositivo, el acelerómetro, el bluetooth, el sistema Multitouch de la pantalla
8. Localización GPS con Android: geolocalización Usando preferencias en Android
9. Bases de datos y ficheros XML
10. Funcionalidades



11. Parchear ficheros

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SERVICIOS:

1. Mapas en Android
2. Interfaz Gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREAR UNA APLICACIÓN.

1. Archivo de manifiesto
2. Configurar el Plugin ADT y el SDK Android Crear una AVD
3. Interfaz de usuario en Android
4. Integrar un menú básico Editar Crear formularios
5. Estados de una aplicación Uso del ArrayAdapter
6. Uso del CursorAdapter
7. Editor de bases de datos SQLite
8. Crear un servicio Arrancar y parar el servicio Conectar y desconectar el servicio
9. Aprender a instalar el IDE Eclipse
10. Api de Google Maps
11. Preparación de la aplicación: nombrar Restos de trazas de código y debug
12. Firma
13. Publicación
14. Actualizaciones

