

Apuntes de apoyo para el curso

Programación de dispositivos móviles

Guillermo Licea Sandoval
FCQI, Enero 2023



Competencia

- Aplicar los conceptos fundamentales de la plataforma Android, utilizando los lenguajes de programación Java y Kotlin y las herramientas de desarrollo proporcionadas por la compañía Google, para diseñar e implementar de manera organizada, aplicaciones móviles de mediana complejidad.

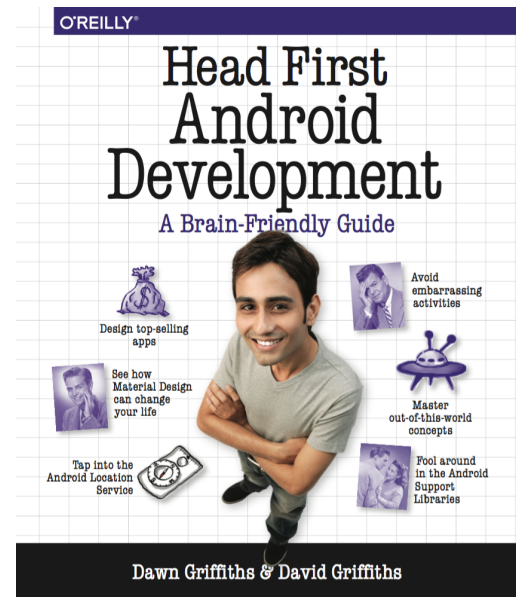
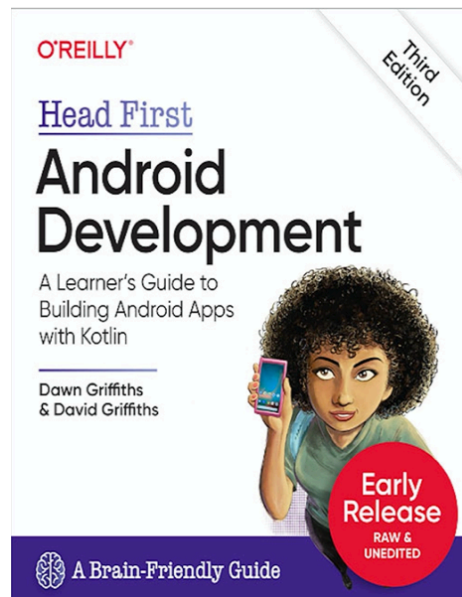
Evaluación

- Examen 20 %
- Prácticas 40%
- Proyecto 40%

Bibliografía

Head First Android Development. Third edition. D. Griffiths y D. Griffiths. O' Reilly, 2022.

Head First Android Development, second edition. D. Griffiths y D. Griffiths. O' Reilly, 2017.



Requisitos del proyecto

1. Debe programarse utilizando el lenguaje Java y/o Kotlin, en el entorno de desarrollo Android Studio.
2. Debe tener al menos 2 pantallas asociadas a 2 actividades (se pueden incluir fragmentos).
3. Debe funcionar en teléfono y tableta adaptando la interfaz de usuario (se debe aprovechar el tamaño de pantalla de la tableta para mostrar mas contenido).
4. Debe funcionar en las 2 orientaciones del teléfono y adaptar el contenido, según sea teléfono o tableta.

Requisitos del proyecto

5. Se debe almacenar el estado de la aplicación para que no se pierda al cambiar la orientación del dispositivo o al cambiar de aplicación y luego regresar.
6. Se debe almacenar los datos en una base de datos SQLite.
7. Se debe utilizar alguna característica del dispositivo (cámara, galería de fotos, acelerómetro, giroscopio, micrófono, mapas, etc.).
8. Se debe utilizar algún tipo de comunicación (correo-e, mensajes SMS, post a Facebook, Twitter, Instagram, etc.).

Requisitos del proyecto

9. Se debe entregar:

- a. El proyecto (código Java o Kotlin, XML, recursos, etc.).
- b. Un manual de usuario que describa como utilizar la aplicación.
- c. Un video donde se muestre el funcionamiento de la aplicación utilizando uno o varios ejemplos.