

Diploma

ACADEMIA LAGASCA SERRANO, S.A., como entidad beneficiaria, otorga a

D. / Dña. ANDRES DE JESUS MOROS ARAUJO

el presente diploma por haber superado con evaluación positiva la acción formativa

con expediente nº **F220826AA**, código **7/2** denominación

IFCM018PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ANDROID

Que se ha impartido de forma **PRESENCIAL / AULA VIRTUAL** del **10/04/24** al **10/05/24** y con una duración de **60** horas.

Los contenidos impartidos se especifican al dorso.

Formación impartida al amparo del Sistema de Formación Profesional para el Empleo en el marco de la "ORDEN del Consejero de Economía, Hacienda y Empleo de convocatoria plurianual 2022-2023 de subvenciones para la financiación de programas de formación, dirigidos prioritariamente a trabajadores ocupados".

Y para que conste, se expide el presente Diploma en Madrid a **30 de septiembre de 2024**

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

1. INTRODUCCIÓN. HISTORIA, SU ARQUITECTURA Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.
2. ENTORNO DE TRABAJO. CICLO DE VIDA DE LAS APLICACIONES. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN.
3. ACTIVIDADES: SERVICIOS, INTENCIONES, PROVEEDORES DE CONTENIDOS.
4. CONTROLES COMUNES.
 - 4.1. Añadir un text View. Edit Text. Botones y listas.
 - 4.2. Widgets básicos de Android.
 - 4.3. Contenedores en Android: tipos de layouts
 - 4.4. Ciclo de vida una Activity. controles de selección en Android: los Adaptadores.
 - 4.5. Utilización de menús.
 - 4.6. Tipos de eventos: eventos de página, de botones, de teclado. Escuchar eventos de click.
 - 4.7. Uso de los sensores del dispositivo, el acelerómetro, el bluetooth, el sistema Multitouch de la pantalla.
 - 4.8. Localización GPS con Android: geolocalización. Usando preferencias en Android.
 - 4.9. Bases de datos y ficheros XML.
 - 4.10. Funcionalidades.
 - 4.11. Parchear ficheros.
5. SERVICIOS:
 - 5.1. Mapas en Android.
 - 5.2. Interfaz Gráfica.
6. CREAR UNA APLICACIÓN.
 - 6.1. Archivo de manifiesto.
 - 6.2. Configurar el Plugin ADT y el SDK Android. Crear una AVD.
 - 6.3. Interfaz de usuario en Android.
 - 6.4. Integrar un menú básico. Editar. Crear formularios.
 - 6.5. Estados de una aplicación. Uso del ArrayAdapter.
 - 6.6. Uso del CursorAdapter.
 - 6.7. Editor de bases de datos SQLite.
 - 6.8. Crear un servicio. Arrancar y parar el servicio. Conectar y desconectar el servicio.
 - 6.9. Aprender a instalar el IDE Eclipse.
 - 6.10. Api de Google Maps.
 - 6.11. Preparación de la aplicación: nombrar. Restos de trazas de código y debug.
 - 6.12. Firma.
 - 6.13. Publicación.
 - 6.14. Actualizaciones.