



# Desarrollo de Apps con Xamarin Forms.

Curso básico de introducción.

Por Angel Garcia.



# Programa del curso.

## Módulo 1.

- Qué es Xamarin Forms.
- Requerimientos de Hardware y Software.
- Creando nuestra primera app..
- Views & Controls.

## Módulo 2.

- Interfaces de usuario en Xamarin Forms (Layouts & Pages).
  - XAML.
  - Code behind.
- Patrón Model-View-ViewModel (MVVM).
- Data Binding,
- Navigation

## Módulo 3.

- ListViews.
- Behaviours.
- Triggers.
- Effects.
- Renderers.

## Módulo 4.

- Inyección de dependencias.
- Introducción a los frameworks MVVM en Xamarin Forms.
- Introducción a Prism.
- Consumiendo data desde un API Rest.

## Módulo 5.

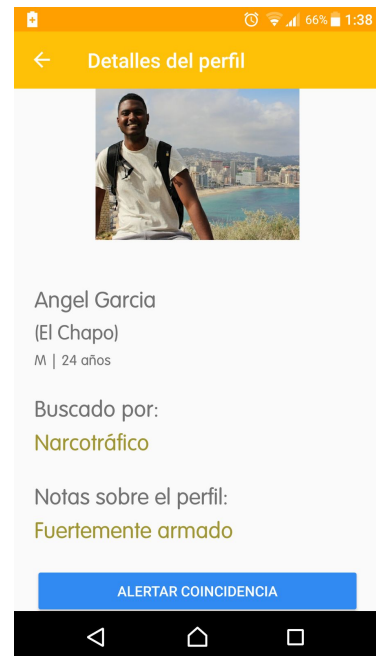
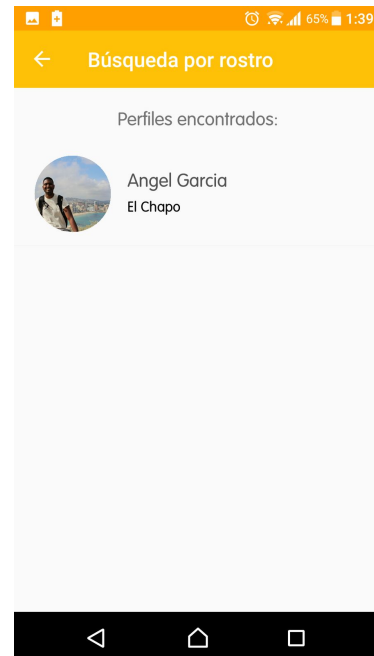
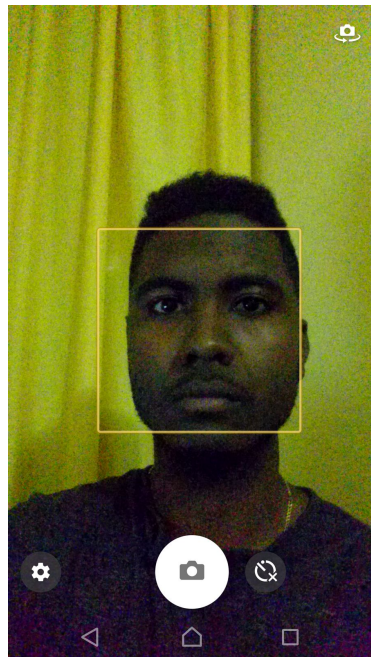
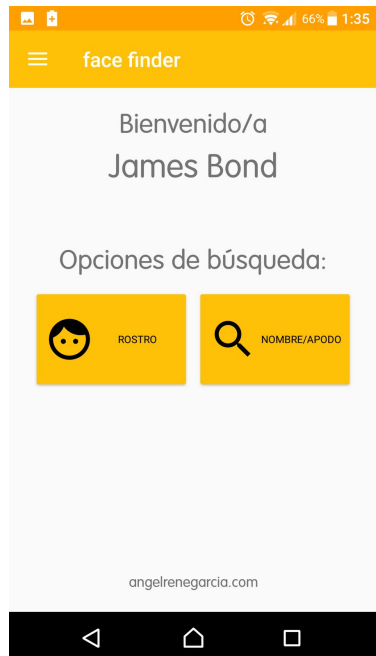
- Dependency Services.
- Usando funcionalidades nativas con plugins.
- Persistencia local con Realm.

## Módulo 6.

- Configuraciones específicas de iOS & Android.
- Visual Studio App Center (Crashes, Analytics, Building, Distribution).

# Proyecto final.

App de reconocimiento facial para identificar personas buscadas por las autoridades.





## Semana 1.

Qué es Xamarin Forms.

Requerimientos de Hardware y Software.

Creando nuestra primera app.

Sí, el típico “Hello World!”.

Views & Controls

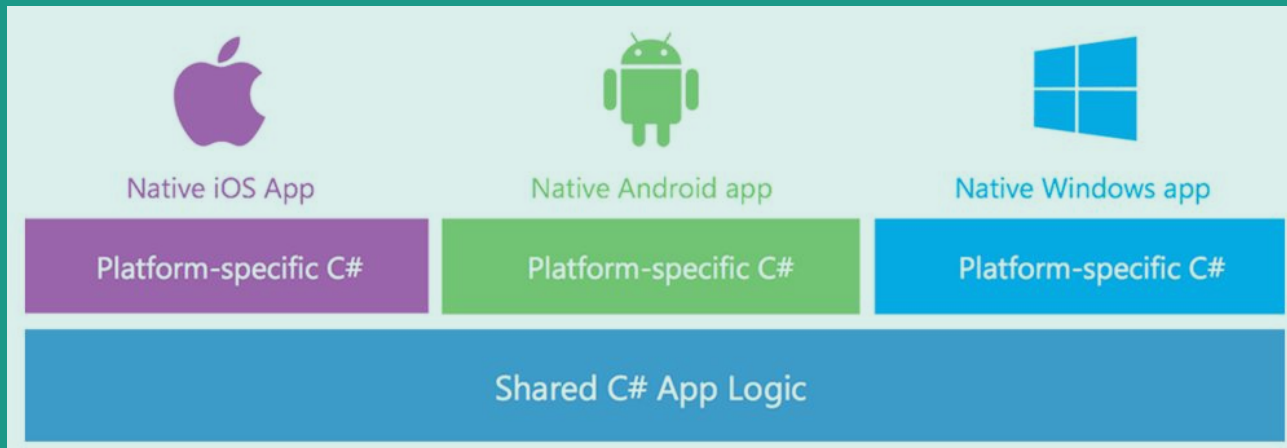
# Enfoque tradicional

Este es el modelo de desarrollo móvil comúnmente usado, en el que se tiene un código base por cada plataforma, en un lenguaje de programación diferente.



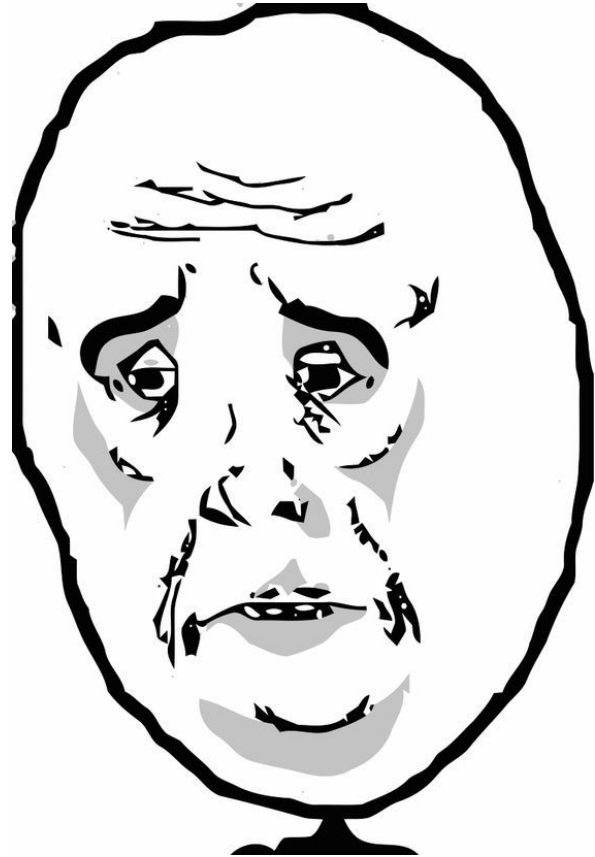
---

**Xamarin** es una plataforma de desarrollo de aplicaciones móviles para construir aplicaciones nativas de iOS, Android y Windows desde una base de código C#/.NET común.





**“Loco, yo na’ má’ sé  
un chin de C#...”**



# Xamarin.Forms!

Xamarin Forms es un UI framework que nos permite crear interfaces nativas que pueden compartirse entre todas las plataformas (iOS, Android & Windows).



Shared C# User Interface Code

Shared C# App Logic

[dzone.com/articles/xamarin-forms](http://dzone.com/articles/xamarin-forms)







## Requerimientos para usar Xamarin.

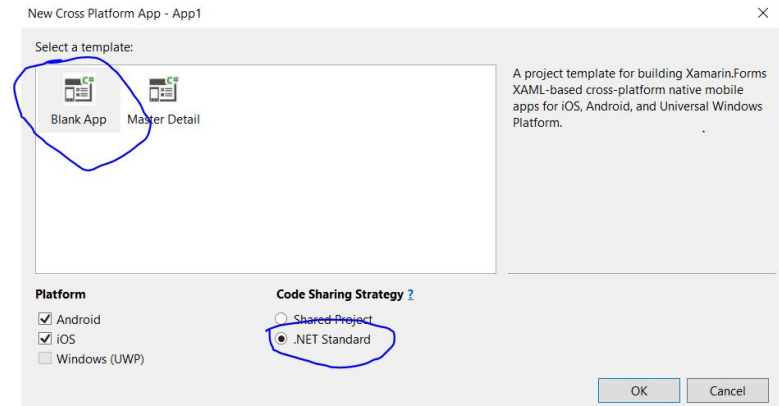
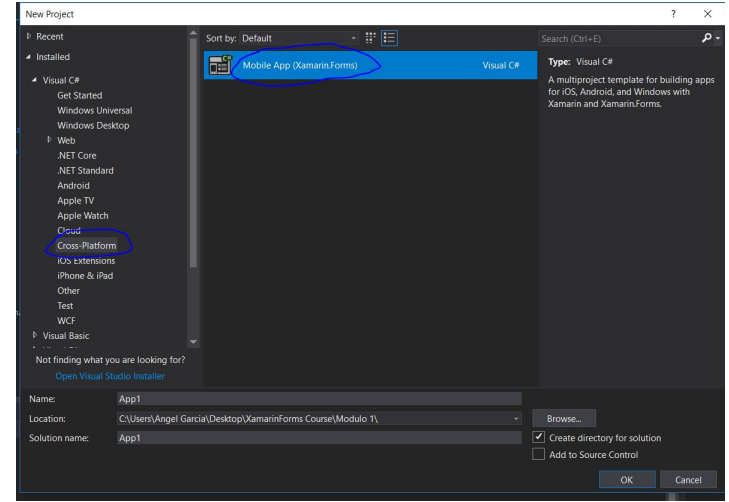
Para desarrollar para iOS en equipos Windows debe haber un equipo Mac accesible en la red, para la depuración y compilación remota.

Esto también funciona si ejecuta Visual Studio dentro de una máquina virtual de Windows en un equipo Mac.

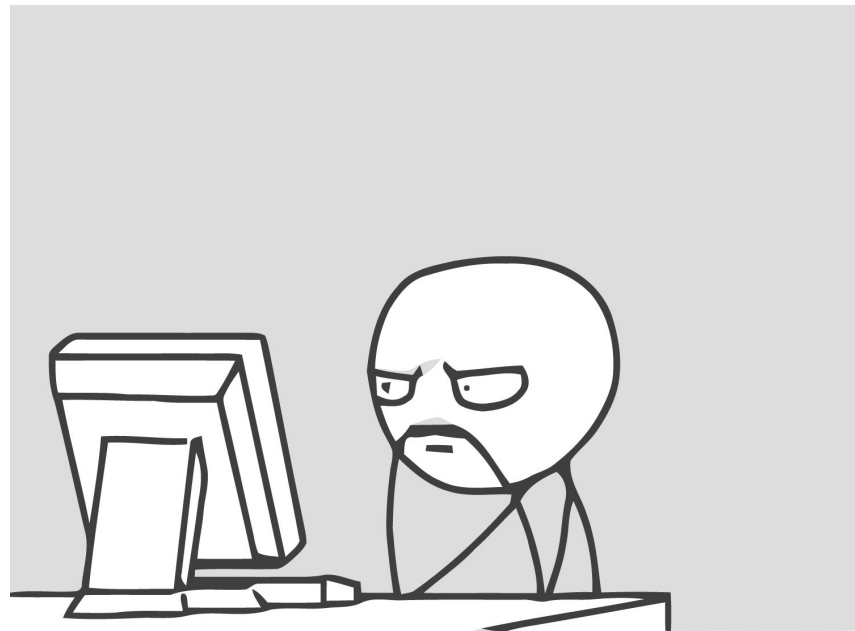
	macOS	Windows
IDE	Visual Studio for Mac	Visual Studio
Xamarin.iOS	Sí	Sí (con una Mac conectada)
Xamarin.Android	Sí	Sí
Xamarin.Forms	Sólo iOS y Android (macOS en preview)	Android, Windows/UWP (iOS con una Mac conectada)
Xamarin.Mac	Sí	Sólo abrir el proyecto y compilar

# Vamo' al mambo!

1. Abrimos VS.
2. File > New > Project
3. Elegimos Cross-Platform (C#)
4. Luego Mobile App (Xam. Forms)
5. Escogemos el template por defecto: **Blank App**
6. Y en el Code Sharing Strategy elegimos **.NET Standard**
7. Build & Run!

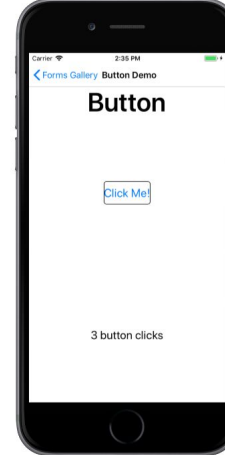
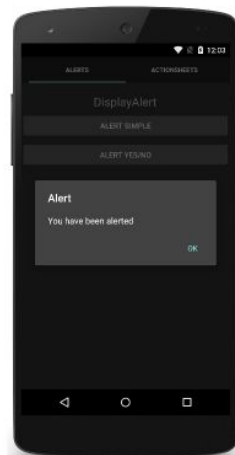
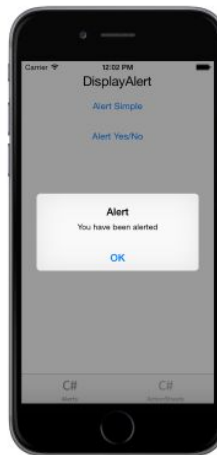
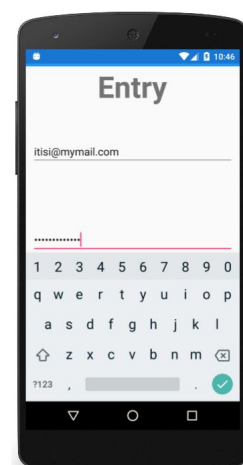
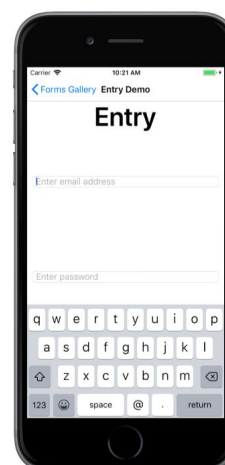
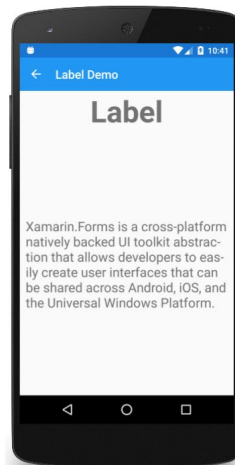
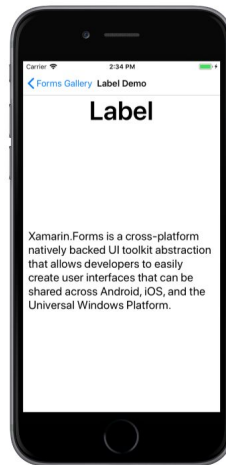


— **“Pero, házlo tú a ver...”**



# Views & Controls.

Las vistas son objetos de interfaz de usuario, como etiquetas y botones, controles deslizantes que se conocen normalmente como *controles* o *widgets* en otros entornos de programación de gráficos.





## Controles disponibles en Xamarin Forms.

ActivityIndicator

BoxView

Button

DatePicker

Editor

Entry

Image

Label

ListView

Map

OpenGLView

Picker

ProgressBar

SearchBar

Slider

Stepper

TableView

TimePicker

WebView

EntryCell

ImageCell

SwitchCell

TextCell

ViewCell



# Lectura pa' la casa.

Introducción a Xamarin Forms.

<https://miguelgomez.io/xamarin/xamarin-forms-apps-nativas-introduccion/>

Documentación oficial de los controles.

<https://docs.microsoft.com/es-es/xamarin/xamarin-forms/user-interface/controls/views>



# Gracias por su atención.



Sus preguntas, dudas o sugerencias son bienvenidas.

[angelrenegarcia13@gmail.com](mailto:angelrenegarcia13@gmail.com)