

## 6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Interfaz gráfica de usuario.	1.1 Creación de interfaz gráfica para usuarios. 1.2 Tipos de eventos. 1.3 Manejo de eventos. 1.4 Manejo de componentes gráficos de control.
2	Componentes y librerías.	2.1 Definición conceptual de componentes, paquetes / librerías. 2.2 Uso de librerías proporcionadas por el lenguaje. 2.3 Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario 2.4 Creación y uso de paquetes/librerías definidas por el usuario.
3	Programación concurrente (MultiHilos).	3.1 Concepto de hilo. 3.2 Comparación de un programa de flujo único contra uno de flujo múltiple. 3.3 Creación y control de hilos. 3.4 Sincronización de hilos computación.
4	Acceso a datos.	4.1 Introducción. 4.2 Conexión a origen de datos. 4.3 Manipulación de datos. 4.4 Visualización de datos.
5	Programación de dispositivos móviles.	5.1. Introducción a las tecnologías y herramientas móviles. 5.2 Clasificación y aplicaciones de los dispositivos móviles. 5.3 Entorno operativo de las aplicaciones móviles. 5.4 Desarrollo de aplicaciones móviles. 5.5. Aspectos de seguridad.

## 11. Fuentes de información

1. Aguilar, L. J. (2010). Programacion en c/c++ java y UML. México: McGraw Hill.
2. Bell, D. (2011). Java para estudiantes. México: Pearson.
3. Ceballos, F. J. (2010). JAVA 2: Curso de programación. Madrid: RA-MA.
4. Dean, J. (2009). Introducción a la programación con Java. México: McGraw Hill.
5. Deitel, D. y. (2010). Java Cómo Programar. México: Prentice Hall.
6. Friesen, J. (2011). Java para desarrollo android. España: Anaya Multimedia.
7. Huddleston, R. (2011). Android para todos. España: Anaya Multimedia.
8. Lauren Darcey, S. C. (2012). Android 4. Madrid: Anaya Multimedia.
9. Soriano, J. E. (2011). Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos. México: Marcombo, S.A.
10. Raynal, Michel. (2012). Concurrent Programming: Algorithms, Principles, and Foundations. Springer.