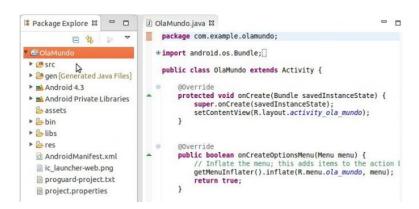
# Curso Platega: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android. Iniciación







Este manual de **Curso Platega: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android. Iniciación** é creado e editado por <u>Ángel D. Fernandez González</u> e <u>Carlos Carrión Álvarez</u> baixo a licenza <u>Creative Commons 3.0: (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/)</u>

- Copiar, distribuír e comunicar publicamente a obra, sempre mencionando ós autores.
- Uso non comercial.
- Compartir as modificacións baixo a mesma licenza.

Para calquera outro tipo de uso non contemplado na licenza anterior consulte ós autores: <u>Ángel D. Fernández</u> González ou Carlos Carrión Álvarez.

Este manual/curso está deseñado para o curso de formación do profesorado: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android. Iniciación (https://www.edu.xunta.es/fprofe/procesaConsultaPublica.do?DIALOG-EVENT-ver=ver&cod\_actividade=61009)

Dado que o tema é moi extenso, trátase de abrir un abano das posibilidades que nos ofrece a programación en dispositivos móbiles e en concreto con Android.

O seu seguimento será realizado a través da plataforma <u>PLATEGA (http://www.edu.xunta.es/platega/login/index.php)</u> da <u>Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria (http://www.edu.xunta.es)</u> da Xunta de Galicia (http://www.xunta.es).

Cada unha das partes do curso comeza indicando os obxectivos que persegue, así como, o escenario necesario para levalo a cabo.

#### Sumario

UNIDADE 0: Coñecementos de partida e observacións sobre o material

UNIDADE 1: Instalación JDK, Eclipse e Android SDK. Xestión dispositivos

UNIDADE 2: A interface de usuario.

UNIDADE 3: Ciclo de vida, Listeners, Diálogos e Intents

UNIDADE 4: LogCat. Adaptadores. Ficheiros.

UNIDADE 5: Menús - Fotos - Empaquetado e distribución de aplicacións

### UNIDADE o: Coñecementos de partida e observacións sobre o material

- PDM Android: Coñecementos previos
- Material vivo
- Observacións á edición do curso 17-18
- Xeración de apuntes off-line. (http://manuais.iessanclemente.net/index.php/PDM Avanzado Xeraci%C3%B3n de apuntes off-line)

## UNIDADE 1: Instalación JDK, Eclipse e Android SDK. Xestión dispositivos

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 1
- Introdución a Android: Versións, APIS e SDK
- Instalación JDK, Eclipse, Android SDK e ADT Plugin
  - Instalación en Ubuntu
  - Instalación en Windows
  - Instalación en OS X
  - Instalación ADT Bundle
- Instalación Android Studio (http://wiki.cifprodolfoucha.es/index.php?title=Instalaci%C3%B3n Android Studio)
- Dispositivos Virtuais de Android: AVD
- Dispositivos Virtuais de Android (Android Studio): AVD (http://wiki.cifprodolfoucha.es/index.php?title=Dispositivos\_Virtuais\_de\_Android:\_AV
  D)
- Android Debug Bridge: ADB
- Variables de contorno
- Dalvik Debug Monitor Server: (DDMS) Logcat
- O meu primeiro programa: Ola Mundo

#### UNIDADE 2: A interface de usuario.

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 2
- Xestión de proxectos en Eclipse
  - Cartafoles para a xestión de proxectos das distintas Unidades do curso
- Ficheiros e cartafoles dun proxecto Android: Ola Mundo. Activities, Layouts e Múltiples pantallas
- Interface gráfica (UI User Interface). Vistas (Views). Atributos básicos.
- Deseño de pantallas: Layouts
  - FrameLayout
  - LinearLayout
  - RelativeLayout
  - TableLayout

- Combinación de layouts
- Controis
  - TextView. Definición de recursos XML
  - EditText. Control de eventos I
  - Button. ToggleButton. Control de eventos II
  - CheckBox
  - RadioButton
  - Spinner
  - ImageView
  - Chronometer. Cliclo de vida I (finish())
  - Toast
- Xerar Views nun Layout en tempo de execución. Layout ScrollView
- Deseños diferentes en función da orientación do dispositivo
- Internacionalización
- Estilos e temas
- Librerías de compatibilidade

#### UNIDADE 3: Ciclo de vida, Listeners, Diálogos e Intents

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 3
- Ciclo de vida dunha aplicación
- Xestion de eventos III: Listeners e clases anónimas
  - O evento onLongClick
- Ventás de Diálogos
- Intents
  - Intents explícitos
  - Intents implícitos. Permisos. Filtros.

#### UNIDADE 4: LogCat. Adaptadores. Ficheiros.

- Depuración: LogCat
- Adaptadores
  - Spinner a través de adaptador
  - ListView
  - GridView
- Ficheiros

# UNIDADE 5: Menús - Fotos - Empaquetado e distribución de aplicacións

- Menús
- Cámara fotográfica
- Empaquetado e distribución

Obtenido de «https://manuais.iessanclemente.net/index.php? title=Curso\_Platega:\_Desenvolvemento\_de\_aplicacións\_para\_dispositivos\_móbiles\_con\_Android.\_Iniciación&oldid=62445»

Esta página se editó por última vez el 26 sep 2017 a las 15:03.

El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons: CC-BY-NC-SA, a menos que se indique lo contrario.