Equipos Windows:

1. node.js y npm
2. Visual Studio Code
3. Android Studio
4. Visual Studio Community 2017 agregando “Mobile development with .NET”
5. Git

Equipos MAC:

1. XCode 9.4 o la versión más reciente
2. Visual Studio Community 2017 para MAC
3. Git

|  |
| --- |
| 1. Instalación del ambiente de desarrollo. |
| Angular |
| **EQUIPO WINDOWS**  **Instalación de node.js y npm.**  **npm**: administrador de paquetes para JS, podemos encontrar bibliotecas como bootstrap, react y angular.   * Ir al sitio <https://nodejs.org/en/download/> y seguir las indicaciones. * Verificar la instalación en una ventana de comandos:   > node -v  > npm -v  **Instalación de Visual Studio Code.**  Editor de código fuente, ligero, potente disponible para Windows, MacOS y Linux, con soporte integrado para TS y Node.js y con una terminal embebida.   * Ir al sitio <https://code.visualstudio.com> y seguir las indicaciones.   **Instalación de la CLI (Command Line Interface) de angular.**  Herramienta para la ejecución de comandos para la creación y prueba de proyectos angular.   * En una ventana de comandos ejecutar:   > npm install -g @angular/cli  **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  Ir al sitio <https://git-scm.com/downloads> y seguir las indicaciones.  **EQUIPO MAC**  *No se ha probado, por ahora el curso se dará con equipos Windows.*  *May 28, 2018. LGF.* |
| Android |
| **EQUIPO WINDOWS**  **Instalación de Android Studio.**  IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android.   * Ir al sitio <https://developer.android.com/studio/#downloads> y seguir las indicaciones.   *Ya no es necesario instalar de manera individual Android SDK o Google Android emulator.*  **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  Ir al sitio <https://git-scm.com/downloads> y seguir las indicaciones.  **EQUIPO MAC**  **Instalación de Android Studio.**  *No se ha probado, por ahora el curso se dará con equipos Windows.*  *May 28, 2018. LGF.* |
| iOS |
| **EQUIPO MAC**  **Instalación de XCode.**  Abrir la App Store, buscar **Xcode**, dar click en obtener.  También se pueder ir al siguiente sitio y seguir las indicaciones.  Es posible que se requiera crear un Appli  **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  Ir al sitio <https://git-scm.com/downloads> y seguir las indicaciones.  **EQUIPO WINDOWS**  *Con una máquina virtual, por ahora se planea dar el curso en equipo MAC.*  *May 28, 2018. LGF.* |
| Xamarin.Android |
| **EQUIPO WINDOWS**  **Instalación de Visual Studio Community 2017.**  Xamarin está incluido en todas las ediciones de Visual Studio sin costo, no requiere licencia adicional.   * Ir al sitio <https://www.visualstudio.com/vs/> y descargar Visual Studio Community 2017. * Instalar Visual Studio agregando “Mobile development with .NET”. * Verificar la instalación dando click a Help en el menú.   *Se instala Android SDK API level 27, JDK8 (requerido a partir de API level 24, JDK9 no es soportado) y Google Android emulator.*  **Agregar Xamarin a Visual Studio, en caso de ya tener instalado Visual Studio.**  Si ya tiene instalado Visual Studio y no realizó el paso anterior.   * Ejecutar Visual Studio Installer, dar click en Modify, select “Mobile development with .NET” y click Modify.   **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  Ir al sitio <https://git-scm.com/downloads> y seguir las indicaciones.  **EQUIPO MAC**  *No se ha probado, por ahora el curso se dará con equipos Windows.*  *May 28, 2018. LGF.* |
| Xamarin.iOS |
| **EQUIPO MAC**  **Instalación de XCode.**  **Instalación de Visual Studio Community 2017 para MAC.**  *Para trabajar desarrollo para iOS se requiere tener instalado previamente xCode.*  Desde el equipo MAC Ir al sitio <https://www.visualstudio.com/>, descargar Community 2017 para Mac.  Dar doble-click al archivo con extensión dmg descargado.  Dar doble-click al Installer y seguir las indicaciones.  **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  **EQUIPO WINDOWS**  *\*Requiere una conexión remota a una MAC.*  *\*Se probó, es muy lento, por ahora el curso se dará con la MAC.*  **Instalación de Visual Studio Community 2017.**  **Agregar Xamarin a Visual Studio, en caso de ya tener instalado Visual Studio.**  **Crear una conexión a un equipo MAC que tenga instalado xCode y VisualStudio for MAC**  Habilitar *remote login* en la MAC   * On the Mac, open System Preferences and go to the **Sharing (Compartir)** pane. * Check **Remote Login (Sesión remota)** in the **Service** list. * Permitir a todos los usuarios   **Si aún no tiene git instalado, instalar git.**  *May 28, 2018. LGF.* |
| Xamarin.Forms |
| **EQUIPO WINDOWS**  *Mismas indicaciones que Xamarin.iOS*  **EQUIPO MAC**  *No se ha probado, por ahora el curso se dará con equipos Windows.*  *May 28, 18. I. LGF.* |