

Android y Java para Dispositivos Móviles

Índice

1 Presentación.....	2
2 Número de horas.....	2
3 Profesores.....	2
4 Sesiones.....	2

1. Presentación

La tecnología de los dispositivos móviles ha avanzado rápidamente en los últimos años, llegando a tener los dispositivos de última generación una capacidad similar a la de los ordenadores de hace unos años, con un tamaño muy reducido y por lo tanto una portabilidad mucho mayor.

Cada dispositivo cuenta con su propia interfaz de programación, por lo que las aplicaciones desarrolladas en general funcionan únicamente en determinados modelos. Sin embargo, los móviles que soportan la interfaz Java estándar (plataforma Java ME, Java Micro Edition) nos permitirá desarrollar aplicaciones para cualquier dispositivo independientemente del modelo y la marca. El código de compila una vez, y se ejecuta en cualquier lugar.

Actualmente casi la totalidad de los móviles que podemos encontrar en el mercado soportan Java. La aplicación que más se ha difundido en esta tecnología han sido los juegos Java. Sin embargo, Java ME nos permitirá realizar cualquier otro tipo de aplicaciones, como por ejemplo aplicaciones que actúen como front-end de grandes aplicaciones de empresa (Java EE).

2. Número de horas

40




































































3. Profesores

Boyán Ivanov Bonev

Miguel Ángel Lozano Ortega

4. Sesiones

Número y nombre de sesión	Materiales				
1. Introducción a Java	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
2. Introducción a los MIDs. MIDlets	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas

3. Interfaz gráfica (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
4. Gráficos avanzados y 3D (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
5. Juegos (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
6. Multimedia (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
7. Almacenamiento con RMS (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
8. Conexiones de red (Java ME)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
9. Introducción a Android	 apuntes	 ejercicios		 soluciones	 traspas
10. Interfaz de usuario (Android)	 apuntes	 ejercicios		 soluciones	 traspas
11. Gráficos avanzados y 3D (Android)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
12. Sensores (Android)	 apuntes	 ejercicios		 soluciones	 traspas
13. Multimedia (Android)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
14. Ficheros y acceso a datos (Android)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
15. Servicios de red (Android)	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
16. Servicios avanzados	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas

(Android)					
-----------	--	--	--	--	--