

# Diplomado-taller de JAVA con introducción a Android

JAVA es un lenguaje de programación, más usado en el mundo en el desarrollo de aplicaciones multiplataforma, más de 50 millones de dispositivos hechos en éste lenguaje. Además, es utilizado en el desarrollo de aplicaciones en Android.

Al concluir podrá desarrollar aplicaciones para la plataforma android, automatización de tareas, gestión de recursos, aplicado a diversas versiones del sistema operativo Android.

## Requisitos:

- Contar con laptop con *4 GB de RAM mínimo* (Indispensable)
- No es necesario contar con conocimiento previos en programación

## Contenido:

1. Introducción al lenguaje
  - 1.1. ¿Qué es JAVA?
  - 1.2. Historia de JAVA
  - 1.3. ¿Por qué JAVA?
2. Instalación y configuración del entorno de desarrollo
  - 2.1. Instalación de editor
  - 2.2. Configuración del PATH en sistema operativo
    - 2.2.1. Verificación de versión de la JVM
  - 2.3. Proceso de compilación
  - 2.4. Primer "Hola mundo" en JAVA
  - 2.5. Variables
    - 2.5.1. ¿Qué son las variables?
    - 2.5.2. Tipos primitivos
3. Estructuras de control
  - 3.1. Sentencia If, If-else
  - 3.2. Sentencias Switch-case
    - 3.2.1. Break
  - 3.3. Sentencia For
    - 3.3.1. Arreglos unidimensionales
  - 3.4. Sentencia While
  - 3.5. Sentencia Do-While
4. Introducción a Programación Orientada a Objetos (POO)
  - 4.1. Introducción a Clases y Objetos
  - 4.2. Comportamientos y atributos
  - 4.3. Alcance de variables
    - 4.3.1. *this*

**Ing. Alejandro Leyva**

Cel: +52 921 104 33 26

<https://alejandro-leyva.com>

[contacto@alejandro-leyva.com](mailto:contacto@alejandro-leyva.com)

Android Developer

- 4.4. Constructores
- 4.5. Sobrecarga de métodos
- 4.6. Sobrecarga de constructores
- 4.7. Métodos estáticos
- 4.8. Campos constantes
- 5. Herencia (POO avanzado)
  - 5.1. Extendiendo clases
  - 5.2. *super*
  - 5.3. La clase *Object*
  - 5.4. Sobreescritura de métodos
  - 5.5. Sobreescritura de constructores
  - 5.6. Clases internas
- 6. Manejo de errores
  - 6.1. Bloque try-catch
  - 6.2. Multi catch
  - 6.3. Bloque try-catch-finally
- 7. Colecciones
  - 7.1. Listas
  - 7.2. Mapas
- 8. Introducción a Android
- 9. Instalando entorno de desarrollo
  - 9.1. Conociendo Android Studio
- 10. Primera app
  - 10.1. Estructura de una aplicación
  - 10.2. Etapas de una actividad
- 11. Interfaz de Usuario
  - 11.1. Layouts
  - 11.2. Botones
  - 11.3. Eventos
  - 11.4. Etiquetas
- 12. Aplicación de Estadística Android
  - 12.1. Subiendo app

**Precio: \$2,600.00** público general. **Cupo limitado.**

**Precio estudiantes: \$2,400.00**

(Se aparta el lugar con el 50% y el resto a más tardar a la mitad del diplomado)

**Fecha del 27-Oct al 15-Dic. 8 Sesiones**

**Horario:** Sábados 8:00 - 14:00 hrs

**Diplomado de 48hrs**

**Ubicación:** Instalaciones de la UNIVEP. Adolfo Lopez Mateos #410 Col. Frutos de la Revolución. Coatzacoalcos, Veracruz.

**Documento de acreditación: Constancia de Capacitación**

**Ing. Alejandro Leyva**

Cel: +52 921 104 33 26

<https://alejandro-leyva.com>

[contacto@alejandro-leyva.com](mailto:contacto@alejandro-leyva.com)