

Android

Guía de desarrollo de aplicaciones para Smartphones y Tabletas (2a edición)

Verdadera **guía de aprendizaje**, este libro acompaña al lector en el desarrollo de **aplicaciones Android para Smartphones y Tabletas táctiles**. Está dirigido a aquellos desarrolladores que posean unos conocimientos mínimos sobre programación orientada a objetos, lenguaje **Java** y entornos de desarrollo integrados como **Eclipse** o **Android Studio**, y cubre todas las versiones de Android, **hasta la versión 4.4 inclusive**.

El libro presenta el proceso completo de creación de aplicaciones, desde la **preparación del entorno de desarrollo** hasta la **publicación de la aplicación**, y describe una gran selección de funcionalidades provistas por el sistema Android.

A lo largo de este libro descubrirá, en primer lugar, **la plataforma Android**, instalará **el entorno de desarrollo** y creará, sin esperar más, su primera aplicación Android. Estudiará, a continuación, cómo construir la **interfaz de usuario** y conocerá los componentes fundamentales de la aplicación. Aprenderá a desarrollar **interfaces complejas** que se **adapten a las pantallas de Tabletas y Smartphones** y a construir sus propios componentes reutilizables. A continuación, se presentarán la **persistencia de los datos**, la **programación concurrente**, la **seguridad** y la **comunicación de red**. Se dedica un capítulo a explicar cómo **integrar las redes sociales** en sus aplicaciones.

Para publicar aplicaciones con la mayor calidad posible, descubrirá cómo **agregar trazas** y **probar su aplicación**. Por último, se le guiará paso a paso para **publicar sus aplicaciones** a usuarios del mundo entero.

La obra termina presentando cómo determinar la **geolocalización** y el uso de **sensores integrados** en los dispositivos Android. Se abordan, también, con detalle aspectos avanzados tales como la **creación de AppWidget**, la **protección de aplicaciones de pago** (LVL), las **compras in-app** así como las **comunicaciones NFC**. Tras su lectura, será capaz de desarrollar y publicar aplicaciones de calidad, nativas Android (en distintas versiones, hasta la versión 4.4 inclusive) para Smartphones y Tabletas táctiles.

Por último, como complemento y para ilustrar de forma práctica el propósito del libro, el autor proporciona **para su descarga** en el sitio web www.ediciones-eni.com un proyecto completo que reúne todas las nociones presentadas en el libro. **Interfaz de usuario, listas, procesamientos asíncronos, geolocalización, NFC**, etc.: todos los módulos del proyecto son funcionales, se pueden explotar directamente y proveen una sólida base para sus desarrollos.

Los capítulos del libro:

Prólogo - El universo Android - Primeros pasos - Descubrir la interfaz de usuario - Los fundamentos - Completar la interfaz de usuario - Componentes principales de la aplicación - La persistencia de los datos - Construir interfaces complejas - Concurrencia, seguridad y red - Redes sociales - Trazas, depuración y pruebas - Publicar una aplicación - Sensores y geolocalización - La tecnología NFC - Funcionalidades avanzadas

Sébastien PÉROCHON - Sylvain HÉBUTERNE

Sylvain HÉBUTERNE es Arquitecto Android. Especializado en la programación orientada a objetos tras 15 años de experiencia, diseña aplicaciones Android a título personal y para agencias de comunicación. Estos proyectos, muy diversos, le permiten explotar todo el potencial de la plataforma Android así como las funcionalidades más avanzadas que provee su última versión.

Sébastien PÉROCHON es el fundador de Mobiquité, empresa especializada en el desarrollo y la formación a desarrolladores de aplicaciones móviles (Android, iPhone, iPad). Tras diez años de experiencia en el desarrollo de software, la dirección de proyectos y la gestión de equipos, Sébastien Pérochon está también muy implicado en las comunidades de desarrollo sobre Android.