

Introducción a Java con JavaME

Índice

1	Presentación.....	2
2	Duración.....	2
3	Profesores.....	2
4	Libro de apuntes.....	2
5	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.

Gran parte de los móviles que podemos encontrar en el mercado soportan Java. El tipo de aplicación que más se ha difundido en esta tecnología ha sido el de 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. Duración

12 horas:

- 10 horas presenciales (4 sesiones)
- 2 horas no presenciales

3. Profesores

[Boyan Ivanov Bonev](#)


















4. Libro de apuntes

[Libro de apuntes](#)



5. Sesiones

Número y nombre de sesión	Materiales
---------------------------	------------

1. Entorno Eclipse y plataforma JavaME	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
2. Herencia e interfaces. MIDlets e interfaz de usuario	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
3. Excepciones e hilos. Acceso a la red	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas
4. Flujos de E/S y serialización de objetos. RMS	 apuntes	 ejercicios	 plantillas	 soluciones	 traspas