



Invitan

Al curso de Desarrollo de aplicaciones para Android nivel Básico

OBJETIVO

El participante creará y publicará aplicaciones para los dispositivos móviles que cuenten con el sistema operativo Android. Para ello empleará las herramientas y el entorno de desarrollo proporcionado por el grupo Android Developers, con una duración de 16 horas.

Puedes registrarte en el sitio: www.exabyte.mx, al correo omendoza@exabyte.mx, o bien al teléfono: 4431853505.

El curso se llevará a cabo los días: 11 y 12 de Noviembre en las instalaciones del Centro Internacional de Investigación e Innovación Educativa, en Avenida Lázaro Cardenas 2239, Colonia Chapultepec Norte, Morelia, Mich, en la “Aula de Inteligencia Artificial”.

Temario

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Antecedentes
- 1.2. Historia de versiones
- 1.3. Arquitectura
 - 1.3.1. Bibliotecas
 - 1.3.2. Entorno de aplicación
 - 1.3.3. Aplicaciones



2. AMBIENTE DE TRABAJO

- 2.1. Android Studio
- 2.2. Configuración del SDKManager
- 2.3. Configuración y utilización de máquinas Virtuales (Android Virtual Devices)
- 2.4. Herramientas para el desarrollo
 - 2.4.1. Herramienta de análisis y rendimiento de una aplicación (DDMS)

2.4.2. Sistema de Logging y Logcat

2.4.3. Opciones y manejo del emulador

3. PRIMER PROYECTO EN ANDROID

3.1. Crear una aplicación

3.2. Estructura de un proyecto

3.2.1. Estructura de directorios y archivos

3.2.2. Archivo Manifest.xml

3.2.3. Ciclo de vida de una aplicación

3.2.4. Manejo de recursos de la aplicación

3.2.5. Elementos de una aplicación

3.2.2.1. Permisos


3.2.2.2. Metadata

3.2.2.3. Intentfilters


3.2.3.1. La clase Activity

3.2.3.2. Inicio de la actividad

3.2.3.3. Pausar y regresar a la actividad

- 
- 3.2.3.4. Detener y reiniciar actividad
 - 3.2.3.5. Recrear una actividad
 - 3.2.4.1. Recursos de sistema y aplicación
 - 3.2.4.2. Recursos en valores
 - 3.2.4.3. Recursos en drawable
 - 3.2.4.4. Recursos en assets
 - 3.2.5.1. View
 - 3.2.5.2. Activity
 - 3.2.5.3. Intent
 - 3.2.5.4. Service
 - 3.2.5.5. Content Provider

4. DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS

- 4.1. Esquemas de distribución de componentes
 - 4.1.1. FrameLayout
 - 4.1.2. LinearLayout
 - 4.2. Controles básicos
- 

4.3. Controles de selección

4.1.3. TableLayout

4.1.4. GridLayout

4.1.5. RelativeLayout

4.2.1. Botones

4.2.2. ImageView

4.2.3. TextView

4.2.4. EditText

4.2.5. CheckBox

4.2.6. RadioButton

4.2.7. Otros controles

4.3.1. ListView

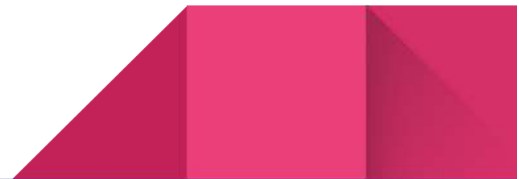
4.3.2. Spinner

4.3.3. GridView

4.4.1. Menú y Submenú

4.4.2. Menú Contextual

4.4. Menú



4.5. Despliegue de contenido Web (WebView)

5. ACTIVIDADES (Activities)

5.1. Invocación de componentes (Intent)

5.2. Paso de parámetros entre actividades (Bundle)

5.3. Manejo de mensajes

5.3.1. Toast

5.3.2. Barra de estado

5.3.3. Cuadros de diálogo

5.4. Notificaciones


6. GESTIÓN DE ARCHIVOS

6.1. Gestión de archivos en memoria interna

6.2. Gestión de archivos en memoria externa

7. DISTRIBUCIÓN DE UNA APLICACIÓN

7.1. Consideraciones antes de la versión final de la aplicación

- 
- 7.2. Estableciendo la versión de la aplicación
 - 7.3. Firmando la aplicación
 - 7.4. Registro del desarrollador en Google Play
 - 7.5. Consola del desarrollador de Google Play
 - 7.6. Publicar la aplicación

Costo \$4,500 más IVA

Podrán reservar haciendo el depósito o transferencia bancaria

BANCO: Bancomer

BENEFICIARIO: Educare play o Javier Ríos

CUENTA: 1189067019

CLABE INTERBANCARIA: 012476011890670196

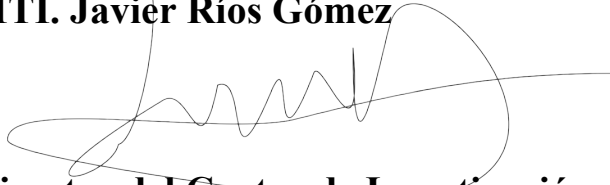
Tenemos también pago a través de Paypal y OXXO

Y Aceptamos Tarjeta de crédito.

**PROMOCIÓN CON TARJETA DE CRÉDITO A TRES MESES
DIRECTAMENTE CON EXABYTE, TRES PAGOS FIJOS DE \$1667.00**



MTI. Javier Ríos Gómez



Director del Centro de Investigación

E Innovación Educativa de Grupo Educare

En Morelia, Mich.



Avenida Lázaro Cárdenas 2239, Colonia Chapultepec Norte, Morelia,
Mich., Tel: 4431853505, riosgomezjavier@gmail.com,

Registrate: www.exabyte.mx

