

1 AP



```
package con.example.olamundo;

import android.os.Bundle;

public class OlaMundo extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_ola_mundo);
    }

    @Override
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        // Inflate the menu; this adds items to the action
        getMenuInflater().inflate(R.menu.ola_mundo, menu);
        return true;
    }
}
```



Este manual de **Curso Platega: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android. Iniciación** é creado e editado por Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez baixo a licenza [Creative Commons 3.0](#):

- Copiar, distribuír e comunicar publicamente a obra, sempre mencionando ós autores.
- Uso non comercial.
- Compartir as modificacións baixo a mesma licenza.

Para calquera outro tipo de uso non contemplado na licenza anterior consulte ós autores: [Ángel D. Fernández González](#) ou [Carlos Carrión Álvarez](#).

Este manual/curso está deseñado para o curso de formación do profesorado: [Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android](#).
Iniciación

Dado que o tema é moi extenso, trátase de abrir un abano das posibilidades que nos ofrece a programación en dispositivos móbiles e en concreto con Android.

O seu seguimento será realizado a través da plataforma [PLATEGA](#) da [Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria da Xunta de Galicia](#).

Cada unha das partes do curso comeza indicando os obxectivos que persegue, así como, o escenario necesario para levalo a cabo.

1.1 Sumario

- **1 UNIDADE 0: Coñecementos de partida e observacións sobre o material**
- **2 UNIDADE 1: Instalación JDK, Eclipse e Android SDK. Xestión dispositivos**
- **3 UNIDADE 2: A interface de usuario.**
- **4 UNIDADE 3: Ciclo de vida, Listeners, Diálogos e Intents**
- **5 UNIDADE 4: LogCat. Adaptadores. Ficheiros.**
- **6 UNIDADE 5: Menús - Fotos - Empaquetado e distribución de aplicacións**
- **7 UNIDADE 6: Menús. Threads. Comunicación. Empaquetado e distribución.**

1.2 UNIDADE 0: Coñecementos de partida e observacións sobre o material

- PDM Android: Coñecementos previos
- Material vivo
- Observacións á edición 2014-2015 do curso

1.3 UNIDADE 1: Instalación JDK, Eclipse e Android SDK. Xestión dispositivos

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 1
- Introducción a Android: Versións, APIS e SDK
- Instalación JDK, Eclipse, Android SDK e ADT Plugin
 - ◆ Instalación en Ubuntu
 - ◆ Instalación en Windows
 - ◆ Instalación en OS X
 - ◆ Instalación ADT Bundle
- Dispositivos Virtuais de Android: AVD
- Android Debug Bridge: ADB
- Variables de contorno
- Dalvik Debug Monitor Server: (DDMS) - Logcat
- O meu primeiro programa: Ola Mundo

1.5 UNIDADE 3: Ciclo de vida, Listeners, Diálogos e Intents

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 3
- Ciclo de vida dunha aplicación
- Xestión de eventos III: Listeners e clases anónimas
 - ◆ O evento onLongClick
- Ventás de Diálogos
- Intents
 - ◆ Intents explícitos
 - ◆ Intents implícitos. Permisos. Filtros.

- Intents I. Lanzar unha Activity
- Intents. Lanzar unha Activity
- Lanzar unha Activity
- Lanzar unha activity

- Drag & Drop
- Animacións

- PMDM - Android - Tarefa 3

1.6 UNIDADE 4: LogCat. Adaptadores. Ficheiros.

- PDM: Obxectivos
- Depuración: LogCat
- Adaptadores
 - ◆ Spinner a través de adaptador
 - ◆ ListView
 - ◆ GridView
- Ficheiros

- Unidade 4 - Práctica
- Unidade 4 - Práctica opcional A
- Unidade 4 - Práctica opcional B

- Condicións previas

1.7 UNIDADE 5: Menús - Fotos - Empaquetado e distribución de aplicacións

- Menús
- Cámara fotográfica
- Empaquetado e distribución de aplicacións

- Unidade 5 - Práctica

1.8 UNIDADE 6: Menús. Threads. Comunicación. Empaquetado e distribución.

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2013).

- Conclusións finais
- Documentación

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2013).