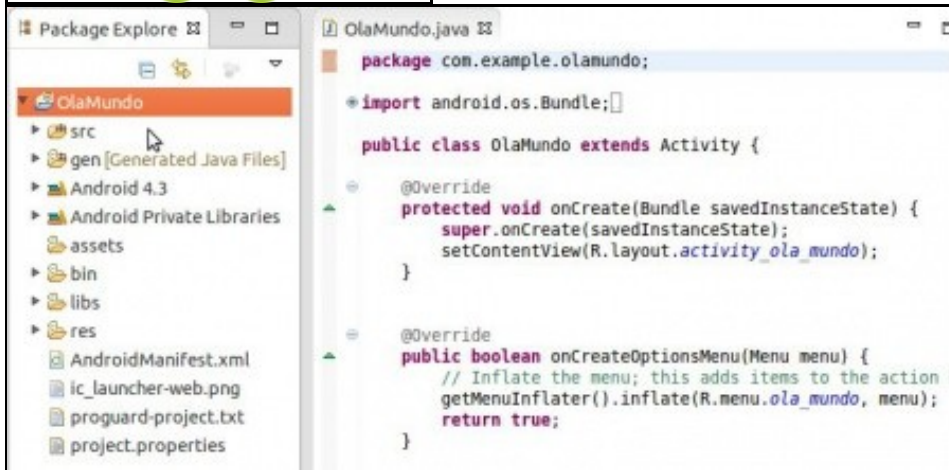


1 Curso Platega: Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos m3bveis com Android



```
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 bar
        getMenuInflater().inflate(R.menu.ola_mundo, menu);
        return true;
    }
}
```

1.1 Sumario

- Este manual de **Curso Platega: Programaci3n en dispositivos m3bviles: Android** 3 criado e editado por 3ngel D. Fernandez Gonz3lez e Carlos Carri3n 3lvarez baixo a licen3a Creative Commons 3.0:
 - ♦ Copiar, distribuir e comunicar publicamente a obra, sempre mencionando 3s 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.

- 2 UNIDADE 0: Coñecementos de partida e observacións sobre o material
- 3 UNIDADE 1: Instalación JDK, Eclipse e Android SDK. Xestión dispositivos
- 4 UNIDADE 2: A interface de usuario.
- 5 UNIDADE 3: O Ciclo de Vida dunha Actividade. Diálogos. Drag and drop. Animacións.
- 6 UNIDADE 4: Multimedia.
- 7 UNIDADE 5: Preferencias ? Archivos ? Bases de datos.
- 8 UNIDADE 6: Menús. Threads. Comunicación. Empaquetado e distribución.



Este manual de **Curso Platega: Programación en dispositivos móbiles: Android** 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](#).

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.

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

- PDM Android: Coñecementos previos
- Material vivo

1.4 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 Virtuales 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 2: A interface de usuario.

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 2
- Xestión de proxectos en Eclipse
 - ◆ Sincronizar cartafoles na nube con Ubuntu One (**Platega Edición 2015: Non mirar. Obsoleto**)
 - ◆ Xestión de proxectos Eclipse con Ubuntu One (ou non) (**Platega Edición 2015: Non mirar. Obsoleto**)
- Ficheiros e cartafoles dun proxecto Android: Ola Mundo. Activities, Layouts e Múltiples pantallas
- Interface gráfica (UI - User Interface). Vistas (Views). Atributos básicos.
- Deseño de pantallas: Layouts
 - ◆ FrameLayout
 - ◆ LinearLayout
 - ◆ RelativeLayout
 - ◆ TableLayout
- Controis
 - ◆ TextView. Definición de recursos XML
 - ◆ EditText. Control de eventos I
 - ◆ Button. ToggleButton. Control de eventos II
 - ◆ CheckBox
 - ◆ RadioButton
 - ◆ Spinner
 - ◆ ImageView
 - ◆ Chronometer. Ciclo de vida I (finish())
 - ◆ Toast
- Xerar Views nun Layout en tempo de execución. Layout ScrollView
- Deseños diferentes en función da orientación do dispositivo
- Internacionalización
- Estilos e temas
- Lanzar unha Activity

Aplicación a desenvolver

1.6 UNIDADE 3: O Ciclo de Vida dunha Actividade. Diálogos. Drag and drop. Animacións.

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 3
- Ciclo de vida dunha aplicación
 - ◆ Xestión de eventos III. onLongClick
- Ventás de Diálogos
- Drag & Drop
- Animacións

1.7 UNIDADE 4: Multimedia.

1.8 UNIDADE 5: Preferencias ? Archivos ? Bases de datos.

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

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