

# 1 AP

A screenshot of an IDE showing the package explorer on the left and the OlaMundo.java file on the right. The package explorer shows the project structure for OlaMundo, including src, gen, Android 4.3, Android Private Libraries, assets, bin, libs, and res. The OlaMundo.java file contains the following code:

```
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).