

1 Curso Platega: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android. Iniciación



```
OlaMundo.java
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;
    }
}
```



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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/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**

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

- PDM Android: Coñecementos previos
- Material vivo
- Observacións á edición do curso **17-18**
- Xeración de apuntes off-line.

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 Android Studio
- 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 (Android Studio): AVD
- Dispositivos Virtuais de Android: AVD
- Android Debug Bridge: ADB

- Variables de contorno
- Dalvik Debug Monitor Server: (DDMS) - Logcat
- O meu primeiro programa: Ola Mundo

1.4 UNIDADE 2: A interface de usuario.

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 2
- Xestión de proxectos en Eclipse
 - ◆ Cartafoles para a xestión de proxectos das distintas Unidades do curso
- 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
 - ◆ Combinación de layouts
- 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
- Librerías de compatibilidade

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.

1.6 UNIDADE 4: LogCat. Adaptadores. Ficheiros.

- Depuración: LogCat
- Adaptadores
 - ◆ Spinner a través de adaptador

- ◆ ListView
- ◆ GridView
- Ficheiros

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

- Menús
- Cámara fotográfica
- Empaquetado e distribución