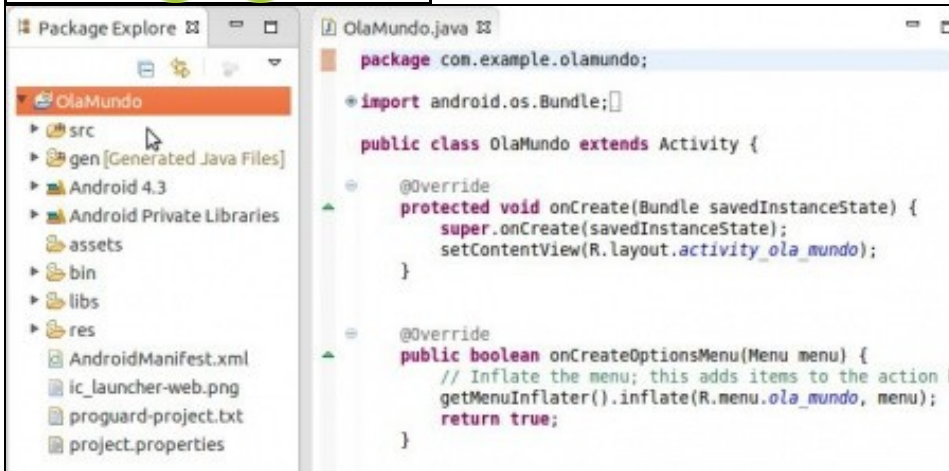


# AP



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.

## 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.**

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

---

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

## 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

## UNIDADE 2: A interface de usuario.

---

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 2
- Xestión de proxectos en Eclipse
  - ◆ Sincronizar cartafolios na nube con Ubuntu One (Obsoleto)
  - ◆ Xestión de proxectos Eclipse con Ubuntu One (ou non) (Obsoleto)
  - ◆ Cartafolios para a xestión de proxectos das distintas Unidades do curso
- Ficheiros e cartafolios 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
- Adapters
  - ◆ SpinnerAdapter
  - ◆ ListView
- Xerar Views nun Layout en tempo de execución. Layout ScrollView
- Deseños diferentes en función da orientación do dispositivo
- Internacionalización
- Estilos e temas

- Aplicación a desenvolver

- Aplicación a desenvolver U2\_A
- Unidade 2 - Práctica A

- PROBA

- - ◆ Configuración distinta para pata

- **Pendente futuro:**
  - ◆ Eclipse: vistas, importar clases/paquetes, formatar código, refactor->rename)
  - ◆ Para os controis incluír tamén a súa creación dende Java.
  - ◆ Explicar como funciona a axuda da páxina web.
  - ◆ Indicar a API dos elementos.
  - ◆ Imaxes non usadas
  - ◆ Exercicios

## 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

## 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

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

---

- Menús
- Cámara fotográfica
- Empaquetado e distribución de aplicacións

- Unidade 5 - Práctica

## 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).