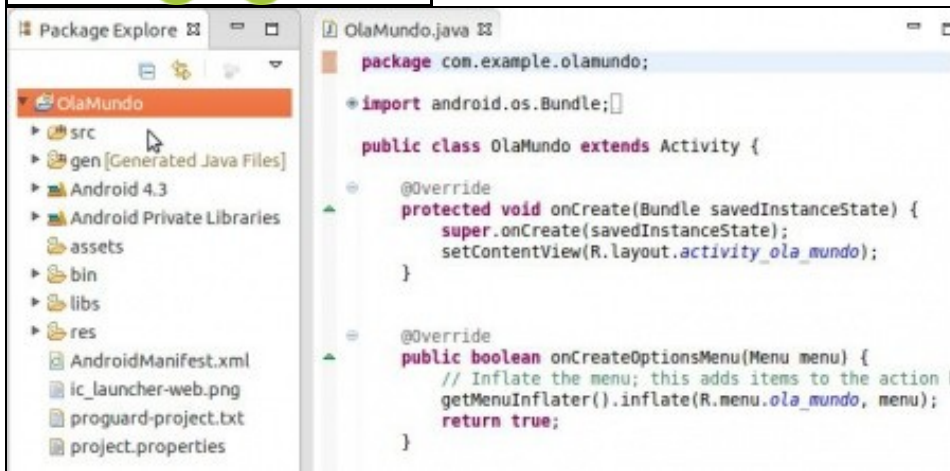


1 AP



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.

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](#)
- [Introdución 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](#)

1.4 UNIDADE 2: A interface de usuario.

- PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 2
- Xestión de proxectos en Eclipse
 - ◆ Sincronizar cartafol na nube con Ubuntu One (Obsoleto)
 - ◆ Xestión de proxectos Eclipse con Ubuntu One (ou non) (Obsoleto)
 - ◆ Cartafol para a xestión de proxectos das distintas Unidades do curso
- Ficheiros e cartafol 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

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).