

# Curso Platega: Desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles con Android



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

## Sumario

- 1 Este manual de **Curso Platega: Programación en dispositivos móbiles: Android** é creado e editado por Ángel D. Fernandez 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.

- 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.

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

---

- [PDM Android: Coñecementos previos](#)
- [Material vivo](#)

## 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 Virtuales 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 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

## 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

**UNIDADE 4: Multimedia.**

---

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

---

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

---

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