

1 PDM: Android. Obxectivos e escenarios do UNIDADE 1

- Na actualidade pódese instalar simplemente o IDE Android Studio e xa se poden saltar os seguintes pasos.
- Aínd así, se alguén desexa usar o IDE Eclipse deberá instalar:



O **JDK** (Java Development Kit) de **Oracle**.



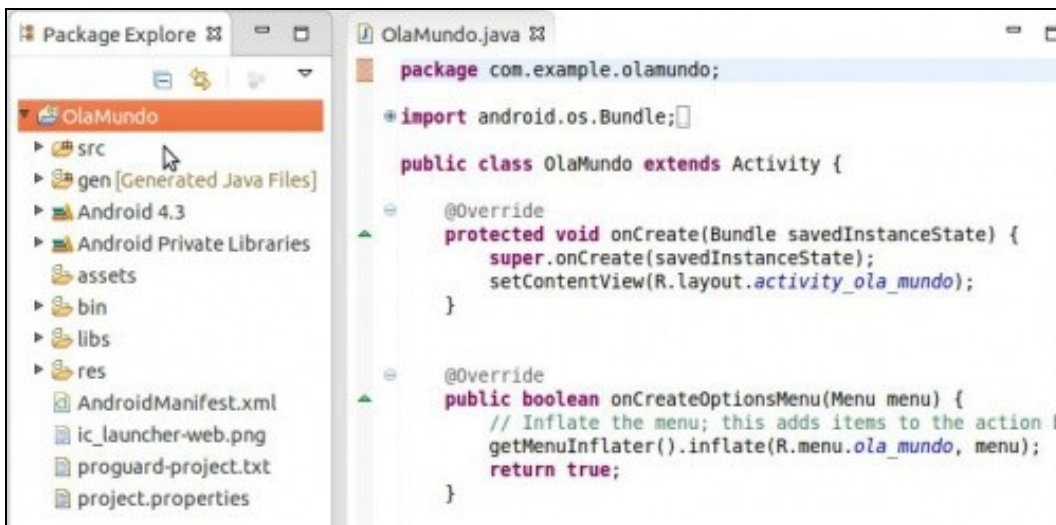
O **IDE** (Integrated Development Environment) de **Eclipse**.



O **SDK** (Software Development Kit) de **Android**



O **ADT Plugin** (Android Development Tools) para Eclipse. Permitirá facer uso dende o IDE Eclipse do SDK de Android.



- Estes compoñentes foron probados, para este curso, nos seguintes SOs:
 - ♦ **Windows:** 7 Enterprise, 8.1 Enterprise e 8.1 Enterprise Update. (32bits e 64 bits).
 - ♦ **Ubuntu Desktop:** 13.04, 13.10 e 14.04 (32bits e 64 bits).
 - ♦ **OSX:** 10.8(Mountain Lion), 10.9.5 (Mavericks).
- O usuario pode escoller a versión que desexe de sistema operativo para o desenvolvemento do curso.
- O material desta unidade está elaborado fundamentalmente sobre **Ubuntu Desktop 13.10 64bits**, e algúns apartados con **Windows 8.1 Enterprise de 64 bits**.
 - ♦ Serán indicadas no material aquelas configuracións particulares para calquera dos SOs distintos dos que se usaron para elaborar o material.
 - ♦ Aínda que o material está elaborado en Ubuntu, na súa maior parte, este é válido para calquera sistema operativo unha vez que xa temos instalado o conxunto Java + Eclipse + Android SDK.
- Xestionaranse dispositivos físicos como emulados e accederase a eles:



- Rematarase esta primeira unidade creando o primeiro programa en Android: **Ola Mundo**.



-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2017).