

Nombre	Desarrollo de aplicaciones Java para móviles Android	
Código: ORA-09-14	Edición: Mañana	Nº Expte.: FCTIC/2014/20/46
Nº de horas:72	Inicio previsto: 28 de abril de 2015	
Nº de alumnos: 16	Fin previsto: 21 de mayo de 2015	
Horario: 09:30h-13:45h	Lugar: Paterna -CRNFP PATERNA Políg. Ind. Fuente del Jarro (Fase II) C/ El Ferrol, s/n	

Descripción y objetivos:

Durante el curso se presenta a los asistentes los conocimientos necesarios para el desarrollo de aplicaciones en Java para dispositivos móviles de última generación, así como lo relativo a interfaz del sistema operativo, sistemas de ficheros, bases de datos, servicios, etc.

Tras la finalización del curso los asistentes estarán en disposición de los conocimientos necesarios para la realización del examen oficial: 1Z0-803 - Java SE 7 Programmer I requisito para la obtención de la credencial como **Oracle Certified Associate, Java SE 7 Programmer**.

Examen de certificación incluido:

1Z0-803 - Java SE 7 Programmer I.

Objetivos:

El alumnado al finalizar el curso estará capacitado para desarrollar aplicaciones de telefonía móvil utilizando la plataforma Java.

Profesorado:

Todo el profesorado contará con la experiencia en docencia y las certificaciones más adecuadas para impartir los contenidos de este curso TIC.

Dirigido a:

- Aquellos perfiles profesionales de la programación interesados en el desarrollo de aplicaciones de telefonía móvil.
- Diseñadores de soluciones de comunicación móvil y desarrolladores de Java interesados en migrar el código existente a la nueva plataforma.

Para un máximo aprovechamiento del curso se recomienda a los asistentes que dispongan conocimientos y experiencia mínima en la programación utilizando el lenguaje Java.

Otros requisitos:

Inglés técnico a nivel de lectura.

Programa completo:

Desarrollo de Aplicaciones Móviles Java

1. Introducción
2. El Stack
 - 2.1. Introducción al Stack
 - 2.2. Linux
 - 2.3. Librerías Nativas
 - 2.4. Dalvik VM
 - 2.5. App Framework
 - 2.6. Aplicaciones
3. Inicio Rápido
 - 3.1. Instalación del SDK
 - 3.2. Hola, Mundo!
 - 3.3. El Emulador
4. Componentes principales de construcción
 - 4.1. Introducción a los componentes principales de construcción
 - 4.2. Un Ejemplo del Mundo Real
 - 4.3. Activities
 - 4.4. Intents
 - 4.5. Services
 - 4.6. Content Providers
 - 4.7. Broadcast Receivers
 - 4.8. Application Context
5. Introducción a CoreSample
 - 5.1. La Aplicación CoreSample
 - 5.2. Diseño del Proyecto
 - 5.3. Parte 1: Interfaz de Usuario
 - 5.4. Parte 2: Preferencias, Sistema de Ficheros, Menús
 - 5.5. Parte 3: Servicios
 - 5.6. Parte 4: Trabajando con Databases
 - 5.7. Parte 5: Lists y Adapters
 - 5.8. Parte 6: Broadcast Receivers
 - 5.9. Parte 7: Content Providers
 - 5.10. Parte 8: System Services
6. Interfaz de Usuario
 - 6.1. Dos maneras de crear Interfaces de Usuario
 - 6.2. Views y Layouts
 - 6.3. Creando el Proyecto CoreSample
 - 6.4. StatusActivity Layout
 - 6.5. StatusActivity Java Class
 - 6.6. Logging
 - 6.7. Threading
 - 6.8. Otros Eventos UI
 - 6.9. Añadiendo Colores y Gráficos
 - 6.10. Recursos Alternativos
 - 6.11. Optimización de la Interfaz de Usuario

7. Preferencias, Sistema de Ficheros, Menú de Opciones
 - 7.1. Preferencias
 - 7.2. Menú de Opciones
 - 7.3. Preferencias Compartidas
 - 7.4. Sistema de Ficheros
8. Servicios
 - 8.1. CoreSample Application Object
 - 8.2. UpdaterService
 - 8.3. Looping en el Service
 - 8.4. Obteniendo datos del servidor
9. Bases de Datos
 - 9.1. Acerca de SQLite
 - 9.2. DbHelper
 - 9.3. Primer Ejemplo
 - 9.4. Actualizar UpdaterService
 - 9.5. Refactoring Status Data
10. Lists y Adapters
 - 10.1. TimelineActivity
 - 10.2. Layout básico de TimelineActivity
 - 10.3. Acerca de los Adapters
 - 10.4. Timeline Adapter
 - 10.5. ViewBinder: Una mejor alternativa
 - 10.6. Actualizando el fichero Manifest
 - 10.7. Base Activity
11. Broadcast Receivers
 - 11.1. Acerca de los Broadcast Receivers
 - 11.2. BootReceiver
 - 11.3. El TimelineReceiver
 - 11.4. Broadcasting Intents
 - 11.5. El Network Receiver
 - 11.6. Añadiendo Permisos Personalizados
12. Content Providers
 - 12.1. Creando un Content Provider
 - 12.2. Usando Content Providers con Widgets
13. Servicios del Sistema
 - 13.1. Compass Demo
 - 13.2. Location Service
 - 13.3. Actualizando CoreSample para usar el Location Service
 - 13.4. Intent Service
 - 13.5. Envío de Notificaciones.

Equipamiento:

Equipamiento informático de un ordenador por alumno, con pantalla TFT y red local de 100 Mbps. Software, manuales oficiales y otros materiales de la multinacional relativos al curso, necesarios para la consecución de los objetivos de la formación ofertada.