



Descripción

Este Workshop le permitirá tener una visión completa del desarrollo de aplicaciones para Android, empleando la herramienta oficial de desarrollo de Google: Android Studio. Aprenderá los conceptos básicos del desarrollo en Android creando aplicaciones usando activities, estilos, temas, widgets y diversos componentes. En el desarrollo del curso, creará aplicaciones desde galerías de fotos, reproductores de sonido y video. Aprenderá como acceder a una base de datos local en el dispositivo SQLite y a datos remotos, mediante servicios REST o directamente a SQLServer.

Dirigido a:

Desarrolladores que deseen crear aplicaciones para dispositivos móviles Android.

Conocimientos Previos

Se necesita conocimientos de algún lenguaje de programación, PHP, C#, Java o similares, además el conocimiento básico de acceso a una base de datos con alguno de estos lenguajes

Contenido

Sesión 1

1. **Introducción:** Descripción de la plataforma de desarrollo de Android. Entendiendo el proceso desde el prototipo, al diseño y la programación. Instalación y Configuración de Android Studio. Instalación y configuración del emulador Genymotion.
2. **Creando una aplicación.** Creación de un proyecto. El entorno de desarrollo de Android Studio. Estructura de un Proyecto en Android Studio. Ejecución del proyecto en el emulador Genymotion. Ejecutando en un dispositivo móvil

Sesión 2

3. **Operaciones básicas.** Recursos Layout, propiedades, métodos, eventos, controles, recursos string, imágenes y otros recursos. Personalizando básica de la aplicación.
4. **Programando en Android Studio.** Programando en Java para el proyecto en Android Studio. Variables, Tipos de datos, Arreglos y Estructuras de Control. Tipos de Layout. LinearLayout, RelativeLayout, etc.

Sesión 3

5. **Operaciones generales.** Navegando entre activities, Control del Inicio y Final de un activity, persistencia de datos con SharedPreferences. Habilitando permisos al usuario. Estableciendo el activity inicial. Mensajes emergentes. Ventanas de Alerta.

6. **Multimedia.** Leyendo sonido y video de ubicaciones los recursos, ubicaciones remotas y de la memoria SD, Animaciones. Animaciones de sprites. Creación de elementos gráficos por código. Dibujando y animando en el objeto Canvas.

Sesión 4

7. **Implementando el diseño.** Menús, Fragments. Implementando un diseño Photoshop en una aplicación Android. Estilos y Temas. Listas Simples y Complejas, Cuadrículas, Tablas.
8. **Acceso a datos.** Datos locales en la base de datos SQLite. Accediendo a datos remotos mediante JSON. Acceso a servicios REST. Acceso a una base de datos SQL Server.

Sesión 5

9. **Sensores y eventos Touch.** Empleando el acelerómetro, sensores de luz, sensor de proximidad.
10. **Control de servicios y accediendo a recursos del dispositivo.** Accediendo a servicios de Facebook, Twitter y Google Maps, Google Services, Firebase. Declarando, registrando, iniciando y deteniendo un servicio.

Sesión 6

11. **Publicación en Google Play.** Consideraciones para la publicación de su aplicación.

Metodología

Este es un curso taller donde el alumno desarrollará todos los temas en forma práctica, revisando conceptos teóricos básicos.

Costo:

540 Soles

Instructor

David Chura. Instructor en diversos institutos y universidades. Desarrollador Freelance de Aplicaciones Móviles, Web y Juegos. Empleando siempre las tecnologías mas novedosas en diversas áreas emergentes de la industria del software.