

Temario Curso: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

Introducción e Historia

1. ¿Qué es Android? Nota histórica
2. Histórico de Versiones por API

Instalación

1. Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
2. Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo
3. Añadiendo SDK Packages

Estructura Básica de un proyecto en Android

1. Creación de nuestra primera aplicación: Hola Mundo
2. Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio
 - 2.1. Carpeta /app/
 - 2.2. Carpeta /gen/
 - 2.3. Carpeta /assets/
 - 2.4. Fichero
3. Elementos que componen una aplicación Android
4. Ejemplo de una pequeña aplicación Android

Introducción al entorno de desarrollo

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
 - 2.1. Xcode
 - 2.2. Errores en LLVM: Fix-it
3. Compilación y ejecución de programas
 - 3.1. Creando un nuevo proyecto
 - 3.2. Explorando Xcode
 - 3.3. Compilando y ejecutando
 - 3.4. Control de errores
 - 3.5. Nuestra primera aplicación
 - 3.6. Depurando

Características del lenguaje Swift

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
 - 3.1. El punto y coma
 - 3.2. Nomenclatura de las variables
 - 3.3. Declarando variables en Swift
4. Tipos de datos
 - 4.1. Variables numéricas
 - 4.2. Cadenas de caracteres
 - 4.3. Tipos de datos en Swift
 - 4.4. Valores opcionales
 - 4.5. Valores obligatorios
5. Operadores
 - 5.1. El operador de incremento/decremento unitario
 - 5.2. Los paréntesis
 - 5.3. División

- 5.4. División entera: módulo
- 6. Comentarios
 - 6.1. Hacer un comentario en Swift
 - 6.2. ¿Por qué un comentario?
- 7. Funciones
 - 7.1. La función main()
 - 7.2. Nuestra primera función en Swift
 - 7.3. Pasando argumentos a las funciones
 - 7.4. Devolviendo valores
 - 7.5. Variables protegidas
 - 7.6. Cambiando el valor de un argumento
 - 7.7. Mostrando en pantalla con Swift
- 8. Sentencias condicionales
 - 8.1. La sentencia if/else
 - 8.2. Operadores de comparación
 - 8.3. Concatenando sentencias condicionales
- 9. Estructuras de repetición
 - 9.1. Introducción a las estructuras de repetición en Swift
 - 9.2. Estructuras for
 - 9.3. Estructuras while
- 10. Ejercicios prácticos de programación con Swift
 - 10.1. Ejercicio 1
 - 10.2. Ejercicio 2
 - 10.3. Ejercicio 3
 - 10.4. Ejercicio 4

Características avanzadas del lenguaje Swift

- 1. Tipos para colecciones de datos
 - 1.1. Arrays en Swift
 - 1.2. Diccionarios en Swift
- 2. Introducción a la PDOO
 - 2.1. Clases y objetos
 - 2.1.1. Creando nuestra primera clase en Swift
 - 3. Búsqueda de clases y métodos en Swift
 - 3.1. Buscando métodos
 - 3.2. Clases y objetos en Interface Builder
 - 3.3. Interoperabilidad
 - 3.4. Kits
 - 4. Gestión de Memoria
 - 4.1. Automatic Reference Counting en Swift
 - 5. Ejercicios de programación avanzada
 - 5.1. Ejercicio 1
 - 5.2. Ejercicio 2

Elementos gráficos básicos

- 1. Recordando el entorno
- 2. UILabel
- 3. UIButton
- 4. UITextField
- 5. Uniéndolo todo
- 6. Etiquetas personalizables con UIFont
- 7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos
 - 7.1. Ejercicio 1
 - 7.2. Ejercicio 2