



### DESCRIPCIÓN

Al finalizar el curso tendrás los conocimientos para empezar a crear tus propias aplicaciones móviles, su estructura, instalar el entorno, emular tu aplicación, integrar y probar la app en tu dispositivo móvil, uso de los Layouts más utilizados, uso de un BackEnd, almacenar información y datos de tu App y conocer el manejo de permisos y dependencias.

### DIRIGIDO A:

- Estudiantes principiantes de programación, toma este curso.
- Profesionales de programación principiantes en el desarrollo de aplicaciones móviles para Android.
- Cualquier persona con deseos de aprender a crear una aplicación móvil.
- Si ya tienes experiencia en programación y creación de apps, este curso no es para ti

### REQUISITOS

- No necesitas experiencia en programación, tendrás todo lo que necesitas saber.
- Una computadora PC o MAC con al menos 10GB de almacenamiento libre y 4GB de memoria RAM.
- Todo el software es libre, no se requiere inversión en compra de software o licencia.

### TEMARIO:

#### 1. INICIANDO CON ANDROID

- Introducción
- Requisitos de Android Studio
- Descarga e instalación de Android Studio
- SDK de Android

#### 2. EMULADORES

- AVD Manager
- Seleccionar el Hardware
- Emulador personalizado
- Ejecutar una app en el emulador
- Ejecutar una app en el dispositivo móvil

#### 3. CONOCIENDO ANDROID STUDIO, ESTRUCTURA DE UN PROYECTO

- Sección proyecto y edición
- Carpeta Java y carpeta RES
- Porque utilizar XML
- Main Activity
- Android Manifest y Permisos
- Agregando una actividad
- Archivo R
- Conociendo strings.xml
- Conociendo dimens.xml
- Acceder a log
- Tipos de log
- Build Gradle
- Dependencias

#### 4. COMPONENTES INICIALES DE UNA APP

- Estados o ciclos de vida de una actividad
- Programando los estados de una actividad
- Layout
- Vista
- Menú
- Programando las acciones a nuestro Menú
- EditText
- EditText - Haciendo una operación de Suma
- Checkbox
- RadioButton
- Intents
- Lanzar una segunda Activity
- Enviar datos entre Actividades
- ListView

#### 5. LAYOUTS BÁSICOS

- ConstraintLayout
- RelativeLayout
- Explicación RelativeLayout
- LinearLayout

#### 6. MEMORIA INTERNA DEL DISPOSITIVO

- Creando el proyecto y definiendo la Actividad
- Definiendo los métodos privados
- Programando el botón Buscar
- Programando el botón Grabar
- Ejecutando la Aplicación
- Explicación de la App

#### 7. MANEJO DE ARCHIVOS EN LA MICROSD – APP AGENDA

- Explicación - Expandiendola App Agenda - Permisos
- Guardar archivo en la MicroSD
- Recuperar archivo de la MicroSD
- Probando la aplicación

#### 8. BASE DE DATOS SQLite

- Introducción a SQLite - Creando una tabla
- SQLite - Insertar registros
- SQLite - Recorrer registros de una tabla
- SQLite - Update y Delete
- SQLite - Creando un índice clave primaria
- App Agenda con SQLite - Creamos la clase SQLiteOpenHelper
- App Agenda con SQLite - Modificamos el método Grabar
- App Agenda con SQLite - Modificamos el método buscar
- App Aenda con SQLite - Listar registros en un ListView