Educate
formación e-learning

C/ Dátiles, nº 16
29130 Alhaurín de la Torre (Málaga)

Tlf: 952 417 000 / Fax: 952 414 745

Crea tus aplicaciones Android con App Inventor 2

Duración: 70 horas.

Modalidad: online

Contenidos

- **1. Introducción sobre Android**
  - 1. Introducción
  - 2. Conociendo Android, ¿qué es?
  - 3. La plataforma
  - 4. Su posición en el mercado
  - 5. Sus componentes y arquitectura
  - 6. Resumen
  - Unidad 1. Manual pdf
  - Ejercicios
- **2. Conocer MIT App Inventor**
  - 1. Introducción
  - 2. ¿Qué es MIT App Inventor?
  - 3. ¿A quién va dirigido?
  - 4. ¿Qué alcance tiene?
  - 5. Requisitos e instalación
  - 6. ¿Cómo se accede a MIT App Inventor?
  - 7. Resumen
  - Unidad 2. Manual pdf
  - Ejercicos
- **3. La interfaz de desarrollo**

C/ Dátiles, nº 16
29130 Alhaurín de la Torre (Málaga)
Tlf: 952 417 000 / Fax: 952 414 745

- 1. Introducción
- 2. Crear un nuevo proyecto. El diseñador
- 3. La barra de menús de la aplicación
- 4. La barra de menús del proyecto
- 5. La paleta de componentes
- 6. El visor
- 7. Los componentes
- 8. Media
- 9. Las propiedades
- 10. El editor de bloques
- 11. Resumen
- Unidad 3. Manual pdf
- Ejercicios

- **4. Una primera aplicación con App Inventor**
  - 1. Introducción
  - 2. Crear el proyecto
  - 3. Elegir los componentes de la aplicación, añadirlos y establecer sus propiedades
  - 4. Implementar la lógica de la aplicación desde el editor de bloques
  - 5. Probar la aplicación
  - 6. Empaquetar la aplicación
  - 7. Resumen
  - Unidad 4. Manual pdf
  - Ejercicios
- **5. Conceptos básicos sobre fundamentos de programación. Los bloques**
  - 1. Introducción
  - 2. Variables
  - 3. Instrucciones
  - 4. Procedimientos y funciones

C/ Dátiles, nº 16
29130 Alhaurín de la Torre (Málaga)
Tlf: 952 417 000 / Fax: 952 414 745

- 5. Bloques de control
- 6. Interacción con la aplicación. Eventos
- 7. Resumen
- Unidad 5. Manual pdf
- Ejercicios

- **6. Aplicación práctica I**
  - 1. Introducción
  - 2. Descripción de la aplicación
  - 3. Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes
  - 4. Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento
  - 5. Resumen
  - Unidad 6. Manual pdf
  - Ejercicios
- **7. Aplicación práctica II**
  - 1. Introducción
  - 2. Descripción de la aplicación
  - 3. Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes
  - 4. Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento
  - 5. Resumen
  - Unidad 7. Manual pdf
  - Ejercicios
- **8. Monetización y comercio de aplicaciones**
  - 1. Introducción
  - 2. Difusión de aplicaciones y formas de ganar dinero con ellas
  - 3. Google Play
  - 4. Registro como desarrollador y publicación de aplicaciones en Google Play
  - 5. Resumen
  - Unidad 8. Manual pdf

C/ Dátiles, nº 16
29130 Alhaurín de la Torre (Málaga)
Tlf: 952 417 000 / Fax: 952 414 745

- Ejercicios