

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
- Ejercicios

- **3. La interfaz de desarrollo**

- 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

- 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

- Ejercicios