



# Estructura De Una Aplicación Android

**Sku:** 3673EC

**Horas:** 10

## OBJETIVOS

Adquirir los conocimientos necesarios sobre la estructura de ANDROID. Conocer los distintos componentes de un proyecto App

## CONTENIDOS

1. DESCRIPCIÓN DE LA ARQUITECTURA DE UNA APLICACIÓN 2. COMPONENTES 3. COMPORTAMIENTO 3.1. UNA APLICACIÓN COMO RECETA 3.2. UNA APLICACIÓN COMO CONJUNTO DE CONTROLADORES DE EVENTOS 3.2.1. TIPOS DE EVENTOS 3.2.2. EVENTOS INICIADOS POR EL USUARIO 3.2.3. EVENTOS DE INICIALIZACIÓN 3.2.4. EVENTOS DEL TEMPORIZADOR 3.2.5. EVENTOS DE ANIMACIÓN 3.2.6. EVENTOS EXTERNOS 3.3. LOS MANEJADORES DE EVENTOS PUEDEN REPETIR BLOQUES 3.4. LOS MANEJADORES DE EVENTOS PUEDEN RECORDAR COSAS 3.5. LOS MANEJADORES DE EVENTOS PUEDEN HABLAR CON LA WEB 4. PRINCIPIOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE 4.1. DISEÑO PARA GENTE REAL CON PROBLEMAS REALES 4.2. CONSTRUYA UN PROTOTIPO RÁPIDO Y MUESTRELO A SUS POTENCIALES USUARIOS 4.3. DESARROLLO INCREMENTAL 4.4. DISEÑAR ANTES DE CODIFICAR 4.5. COMENTE SU CÓDIGO 4.6. DIVIDE, CREA CAPAS 4.7. COMPRENDA SU LENGUAJE: ESBOZAR CON LÁPIZ Y PAPEL 5. DEPURAR UNA APLICACIÓN 5.1. OBSERVANDO VARIABLES 5.2. PRUEBA DE BLOQUES INDIVIDUALES 5.3. DESARROLLO INCREMENTAL CON DEBBUGING 5.4. ACTIVACIÓN Y DESACTIVACIÓN DE BLOQUES 6. COMPONENTES DE LA APLICACIÓN 6.1. ACTIVIDADES 6.2. SERVICIOS 6.3. RECEPTORES DE EMISIÓN 6.4. PROVEEDORES DE CONTENIDO 7. ANATOMÍA DE LA APLICACIÓN ANDROID 7.1. EL ARCHIVO DE ACTIVIDAD PRINCIPAL 7.2. EL ARCHIVO MANIFIESTO 7.3. EL ARCHIVO STRINGS 7.4. EL ARCHIVO R 7.5. EL ARCHIVO LAYOUT 8. ORGANIZACIÓN DE RECURSOS Y ACCESO 8.1. ORGANIZAR RECURSOS 8.2. RECURSOS ALTERNATIVOS 8.3. ACCESO A LOS RECURSOS 8.3.1. ACCESO A LOS RECURSOS EN CÓDIGO 8.3.2. ACCESO A RECURSOS EN XML 9. ACTIVIDADES 10. SERVICIOS 11. RECEPTORES DE TRANSMISIÓN 11.1. CREACIÓN DEL RECEPTOR DE DIFUSIÓN 11.2. REGISTRO DEL RECEPTOR DE DIFUSIÓN 11.3. DIFUSIÓN DE INTENCIONES PERSONALIZADAS 12. PROVEEDORES DE CONTENIDO

12.1. URI DE CONTENIDO 12.2. CREAR PROVEEDOR DE CONTENIDO