



IFCD71. Android, desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Sku: IFCD71_EC

Horas: 50

OBJETIVOS

Capacitar para la generación solvente e independiente de código en lenguaje Kotlin y JavaScript con un plan formativo eminentemente práctico para el desarrollo, depuración y despliegue de aplicaciones para dispositivos móviles.

CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Reconocimiento de las diferencias entre codificar en Java y Kotlin
- 1.2. Diferenciación entre tipos de variables
- 1.3. Expresión escrita de declaraciones y expresiones de flujo de control
- 1.4. Implementación de funciones en Kotlin
- 1.5. Utilización de clases, objetos y otras estructuras disponibles en Kotlin
- 1.6. Iniciación en los conceptos básicos de Java
- 1.7. Conocimiento del estándar ECMAScript v6 (ES6) y sus nuevas funciones
- 1.8. Aplicación de los conceptos de ES6 en tus proyectos
- 1.9. Utilización de herramientas de compilación como Gulp y Webpack
- 1.10. Inicio de creación de aplicaciones para Android
- 1.11. Comprensión de los conceptos básicos de Java
- 1.12. Conocimiento de las herramientas disponibles para los desarrolladores de Android
- 1.13. Aplicación de los principios de depuración de apps
- 1.14. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

2. KOTLIN

- 2.1. Instalación de Android Studio con Kotlin
- 2.2. Tipos de datos básicos en Kotlin
- 2.3. Variables en Kotlin
- 2.4. Colecciones en Kotlin
- 2.5. Estructuras de control de flujo en Kotlin
- 2.6. Funciones en Kotlin
- 2.7. Clases y objetos en Kotlin
- 2.8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

3. JAVASCRIPT Y ECMASCRIPT V6

- 3.1. Aspectos básicos a tener en cuenta en la codificación web en JavaScript
- 3.2. Tipos básicos en ES6
- 3.3. Variables en ES6
- 3.4. Operadores en ES6
- 3.5. Funciones en ES6
- 3.6. Declaraciones en ES6
- 3.7. Estructuras de control de flujo en ES6
- 3.8. Eventos en ES6
- 3.9. Desestructuración (Destructuring) en ES6
- 3.10. Control, lanzamiento y prueba de excepciones
- 3.11. Conceptos básicos de programación orientada a objetos (POO) en JavaScript
- 3.12. [POO] Clases, herencia y agrupación en ES6
- 3.13. Callbacks y promesas en ES6
- 3.14. Datos y atributos en ES6
- 3.15. Nuevas sintaxis y características en ES6
- 3.16. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

4. FORMACIÓN TRANSVERSAL IMPRESCINDIBLE PARA ASEGURAR UN DESARROLLO Y DESPLIEGUE ADECUADO

- 4.1. Modelo de objeto de documento o Document Object Model (DOM)
- 4.2. Aprendizaje del uso de Gulp: Kit de herramientas JavaScript de código abierto utilizado como sistema de compilación de transmisión en el desarrollo web front-end
- 4.3. ¿Qué es el linting? O proceso de ejecutar un programa que analizará el código en busca de posibles errores o código sospechoso
- 4.4. Aprendizaje del uso de Babel CLI: Es una herramienta que nos permite transformar nuestro código JavaScript de última generación (o con funcionalidades extras) a JavaScript que cualquier navegador o versión de Node.js entienda
- 4.5. ¿Qué es el bundling? O la "paquetización" de nuestro código generado para ofrecerlo como un producto único de manera transparente para el usuario final
- 4.6. ¿Qué son los development web servers o dev servers? Realmente útiles para obtener una visión de nuestra web tal y como quedaría si la subiéramos a un servidor final de producción, en nuestra máquina y de una forma más rápida y sencilla
- 4.7. Recursos documentales adicionales sobre el estándar ES6
- 4.8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno