

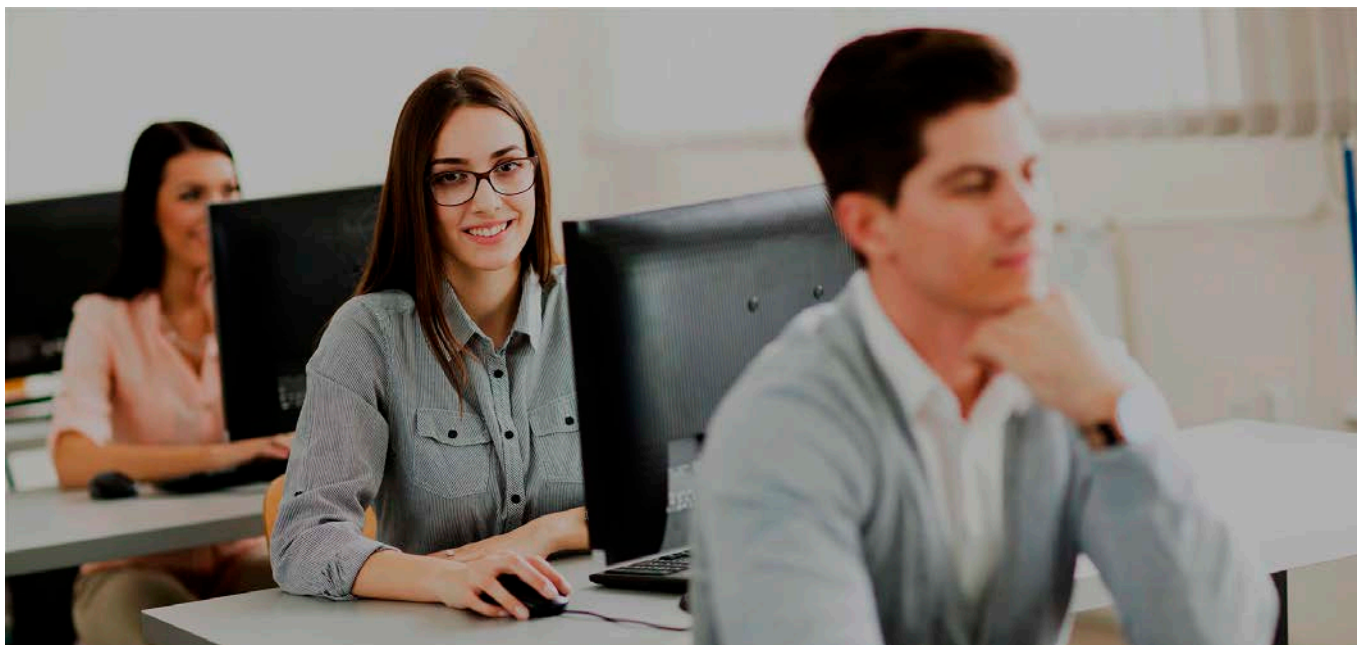
TÉCNICO SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN JAVA CON ANDROID

REQUISITOS: Se requieren conocimientos previos de **Windows** e **Internet**.

SOFTWARE: Los editores/programas utilizados en este curso son de acceso libres y gratuito, lo encontrará en su unidad de trabajo o bien sólo tendrá que descargarlo e instalarlo.

OBJETIVOS: Este curso introducirá al alumno en uno de los lenguajes de programación con mayor auge. Viendo la creación de applets (programas para páginas webs) y aplicaciones corporativas. El alumno entrará a la programación para dispositivos móviles **Android**, utilizando el paquete de desarrollo **Android (Android Software Development Kit)**.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL: Dirigido principalmente a personas interesadas en el diseño de aplicaciones para Java y dispositivos móviles.



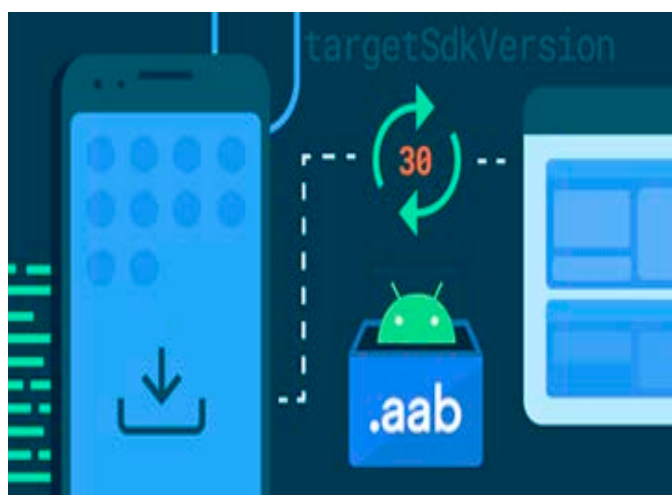
TÉCNICO SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN JAVA CON ANDROID

METODOLOGÍA: Enseñanza **ON-LINE**, **Teleformación** con **Tutor personal**. Desde el momento en que se recibe el material necesario para realizar el curso, dispondrá de un tutor personal que le guiará y ayudará a resolver los problemas que le surjan en el estudio. Podrá realizar cuantas consultas necesite relacionada con el curso.

PROFESORADO: La alta calidad de nuestros cursos se asegura mediante una cuidadosa selección de nuestro personal docente. Un profesorado titulado y estable aseguran una enseñanza que combina la excelencia académica con los últimos adelantos informáticos.

PROGRAMA DE CURSOS

- ↳ HTML
- ↳ CSS
- ↳ BOOTSTRAP
- ↳ JAVASCRIPT
- ↳ SQL
- ↳ JAVA
- ↳ ANDROID



HORARIOS: Puede dedicar tantas horas como quiera, lo único que deberá tener en cuenta es la duración máxima del curso, que siempre será la suficiente para que pueda terminarlo con comodidad y sin prisas.

DURACIÓN: 259 horas (11 meses máximo, a partir de la fecha de inicio).

CONTENIDO: HTML

1 - INTRODUCCIÓN A HTML

- ➔ DISEÑO DE PÁGINAS DE WEB
- ➔ EL LENGUAJE HTML
- ➔ NOVEDADES DE HTML 5
- ➔ ¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD WEB?
- ➔ ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO EN LA WEB
- ➔ NIVELES DE ADECUACIÓN DE WCAG
- ➔ ¿QUÉ ES LA USABILIDAD WEB?
- ➔ PROGRAMAS PARA CREAR PÁGINAS WEB
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER
- ➔ EL EDITOR VISUAL STUDIO CODE (VSCODE)
- ➔ GESTIÓN DE PROYECTOS CON VSCODE

2 - EL LENGUAJE HTML

- ➔ DOCUMENTO HTML
- ➔ ESTRUCTURA BÁSICA DE UN DOCUMENTO HTML
- ➔ EL ELEMENTO HEAD
- ➔ ELEMENTO BODY
- ➔ EJERCICIOS

3 - TEXTOS Y ENLACES

- ➔ ELEMENTOS PARA TEXTO
- ➔ LISTAS Y SANGRÍAS
- ➔ FORMATOS DE TEXTO
- ➔ CODIFICACIÓN DE CARACTERES
- ➔ INDICACIÓN DE RUTAS DE CARPETAS
- ➔ LOS ENLACES
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

4 - DISEÑO DE TABLAS, AÑADIR IMÁGENES

- ➔ LAS TABLAS EN HTML
- ➔ CREACIÓN DE TABLAS
- ➔ ELEMENTOS DE LA TABLA Y ATRIBUTOS DE CELDA
- ➔ LAS IMÁGENES
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A ESTILOS CSS Y CAPAS

- ➔ HTML Y CSS
- ➔ CREAR Y UTILIZAR ESTILOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS INCRUSTADOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS EXTERNOS
- ➔ ATRIBUTOS "ID" Y "CLASS"
- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

6 - LA ESTRUCTURA EN HTML 5

- ➔ CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PRIORIDADES EN LOS ESTILOS
- ➔ PREPARACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN
- ➔ VALIDACIÓN DE CÓDIGO HTML5 Y CSS
- ➔ AGREGAR UN ICONO PARA LA PÁGINA WEB
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

7 - IMÁGENES Y MULTIMEDIA

- ➔ ELEMENTOS PARA IMÁGENES
- ➔ ARCHIVOS MULTIMEDIA
- ➔ ARCHIVOS DE DESCARGA
- ➔ EJERCICIOS

8 - LOS FORMULARIOS

- ➔ DEFINICIÓN DE LOS FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

9 - MAPAS SENSITIVOS

- ➔ DEFINICIÓN DE UN MAPA
- ➔ ZONAS SENSITIVAS CON GIMP
- ➔ EJERCICIOS

10 - HTML Y JAVASCRIPT

- ➔ CREACIÓN DE PÁGINAS JAVASCRIPT
- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ EJERCICIOS

11 - PREPARAR Y PUBLICAR UNA WEB

- ➔ ESTRUCTURAR EL SITIO WEB EN EL ORDENADOR LOCAL
- ➔ ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PUBLICAR UNA PÁGINA EN INTERNET
- ➔ LA ETIQUETA
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: CSS

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ HTML5 Y CSS3
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN ESTE CURSO
- ➔ ENTORNO VISUAL STUDIO CODE

2 - ESTILOS CSS

- ➔ DENTRO DE LAS HOJAS DE ESTILO
- ➔ LAS CLASES
- ➔ SELECTORES ID
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

3 - MEDIDAS, COLORES E INSPECTOR DE ELEMENTOS

- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ USO DE COLOR
- ➔ EL INSPECTOR DE ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS

4 - ESTILOS PARA TEXTOS (I)

- ➔ LA TIPOGRAFÍA
- ➔ IMPORTAR: @FONT-FACE O @IMPORT
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

5 - ESTILOS PARA TEXTOS (II)

- ➔ LOS TEXTOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - ESTILOS PARA LISTAS Y CURSOR

- ➔ LAS LISTAS
- ➔ CURSOR
- ➔ EJERCICIOS

7 - ESTILOS PARA TABLAS

- ➔ LAS TABLAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - ESTILOS PARA FONDOS E IMÁGENES

- ➔ FONDO
- ➔ BLEND MODES
- ➔ DEGRADADOS, VISIBILIDAD U OPACIDAD
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - PROPIEDADES DE CAJA

- ➔ MODELO DE CAJA
- ➔ DIMENSIONES
- ➔ MÁRGENES
- ➔ BORDES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRABAJAR CON EL MODELO CAJA

- ➔ POSICIONAMIENTO
- ➔ FLOTAR Y DESPEJAR
- ➔ SUPERPOSICIÓN
- ➔ DESBORDAMIENTO
- ➔ RECORTE
- ➔ SOMBREADO
- ➔ EJERCICIOS

11 - DISEÑO WEB RESPONSIVE

- ➔ TIPOS DE DISEÑOS WEB RESPONSIVE
- ➔ HERRAMIENTAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ ETIQUETAS Y ELEMENTOS BÁSICOS RESPONSIVE
- ➔ PRÁCTICAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS

12 - VISUALIZACIONES

- ➔ PROPIEDAD DISPLAY
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO TABLA
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO CAJA FLEXIBLE
- ➔ VISUALIZACIÓN EN REJILLA
- ➔ COLUMNAS
- ➔ FORMAS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

13 - CSS AVANZADO

- ➔ LA HERENCIA
- ➔ SELECTORES
- ➔ TRANSFORMACIONES
- ➔ TRANSICIONES
- ➔ ANIMACIONES
- ➔ FILTROS
- ➔ EJERCICIOS

14 - PREPROCESADORES CSS

- ➔ VARIABLES (CUSTOM PROPERTIES)
- ➔ PREPROCESADORES CSS
- ➔ CARACTERÍSTICAS DE LOS PREPROCESADORES
- ➔ PRINCIPALES PREPROCESADORES CSS
- ➔ LESS
- ➔ SASS
- ➔ EJERCICIOS

15 - GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE

- ➔ GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: BOOTSTRAP

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ ¿QUÉ ES BOOTSTRAP?
- ➔ DIFERENCIAS ENTRE FRONT-END Y BACK-END
- ➔ VENTAJAS DE UTILIZAR BOOTSTRAP
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER

2 - INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO

- ➔ ENTORNO VS CODE
- ➔ EXTENSIONES
- ➔ PALETA DE COMANDOS
- ➔ EMMET
- ➔ PREVISUALIZAR EL TRABAJO
- ➔ EJERCICIOS

3 - SASS (Syntactically Awesome StyleSheets)

- ➔ ¿ QUÉ ES SASS ?
- ➔ INSTALACIÓN DE SASS
- ➔ VARIABLES EN SASS
- ➔ ANIDAR SELECTORES
- ➔ COMENTARIOS
- ➔ MÓDULOS EN SASS
- ➔ MIXINS EN SASS
- ➔ HERENCIAS EXTENDS / PLACEHOLDERS
- ➔ ESTRUCTURAS DE CONTROL
- ➔ OPERADORES
- ➔ LAS FUNCIONES EN SASS
- ➔ OPTIMIZACIÓN DE CSS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - DISEÑO RESPONSIVE Y FLEXBOX CSS

- ➔ VIEWPORT
- ➔ MEDIA QUERIES
- ➔ FLEXBOX
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A BOOTSTRAP

- ➔ OBTENER BOOTSTRAP
- ➔ ESTRUCTURA HTML Y CSS EN BS5
- ➔ BREAKPOINTS
- ➔ CONTENEDORES
- ➔ SISTEMA DE CUADRÍCULAS (GRIDS)
- ➔ FLEX
- ➔ ELEMENTOS FLOTANTES
- ➔ GUTTERS
- ➔ ALTURA DE LOS ELEMENTOS
- ➔ ANCHO DE LOS ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

6 - TIPOGRAFÍA Y ESTILOS VISUALES

- ➔ TIPOGRAFÍA, ENCABEZADOS
- ➔ UTILIDADES PARA PÁRRAFOS Y TEXTOS
- ➔ LISTAS, COLORES, BORDES Y SOMBRAS
- ➔ BOOTSTRAP ICONS
- ➔ EJERCICIOS

7 - COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO

- ➔ IMÁGENES
- ➔ CABECERA DE PÁGINA
- ➔ TABLAS
- ➔ TARJETAS
- ➔ BOTONES
- ➔ MENÚS O BARRA DE NAVEGACIÓN
- ➔ EJERCICIOS

8 - FORMULARIOS

- ➔ VALIDAR FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COMPONENTES ADICIONALES

- ➔ MODALES
- ➔ ACCESIBILIDAD
- ➔ CARROUSEL
- ➔ BARRAS DE PROGRESO
- ➔ SPINNERS
- ➔ TOOLTIP
- ➔ POPOVER
- ➔ TOAST
- ➔ OFFCANVAS SIDEBAR
- ➔ MODO OSCURO
- ➔ INTERACCIONES
- ➔ BREADCRUMBS
- ➔ EJERCICIOS

10 - UTILIDADES ADICIONALES

- ➔ PESTAÑAS TOGGLEABLES
- ➔ BADGES
- ➔ PAGINACIÓN
- ➔ REGLAS VERTICALES
- ➔ STACKS
- ➔ GAP
- ➔ TEXTO TRUNCADO
- ➔ AJUSTE MEDIA
- ➔ SCROLLSPY

11 - PROYECTO FINAL

- ➔ CURRÍCULUM VITAE
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 4

CONTENIDO: JAVASCRIPT

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ EDITOR NETBEANS
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN CURSO

2 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT

- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS OPERADORES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ LAS FUNCIONES EN JAVASCRIPT
- ➔ EJERCICIOS

3 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT (2)

- ➔ FUNCIONES INCORPORADAS
- ➔ LOS CUADROS DE MENSAJE
- ➔ CUADRO DE CONFIRMACIÓN (CONFIRM)
- ➔ CUADRO DE DIÁLOGO (PROMPT)
- ➔ CONDICIONALES (?, IF E IF...ELSE)
- ➔ LA INSTRUCCIÓN SWITCH
- ➔ LOS BUCLES
- ➔ LAS MATRICES
- ➔ MÉTODOS PROTOTYPE PARA ARRAYS
- ➔ EL BUCLE FOR...IN, FOR...OF
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - OBJETOS DE TIPOS DE DATOS

- ➔ OBJETO STRING
- ➔ OBJETO NUMBER
- ➔ OBJETO DATE
- ➔ OBJETO MATH
- ➔ EJERCICIOS

5 - DOM

- ➔ TIPOS DE NODOS
- ➔ CREAR, MODIFICAR Y ELIMINAR NODOS
- ➔ DOM Y ESTILOS CSS
- ➔ EJERCICIOS

6 - OBJETOS HTML

- ➔ EL OBJETO HIPERENLACE (LINK)
- ➔ LAS ÁREAS (AREA)
- ➔ OBJETO IMAGE
- ➔ LOS VÍDEOS
- ➔ EL OBJETO DIV
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

7 - OBJETOS DE FORMULARIO

- ➔ OBJETO FORM
- ➔ OBJETO BUTTON
- ➔ OBJETO TEXT
- ➔ OBJETO ÁREA DE TEXTO
- ➔ OBJETO CHECKBOX
- ➔ OBJETO RADIO
- ➔ OBJETO SELECT
- ➔ OTROS CONTROLES
- ➔ EJERCICIOS

8 - OBJETOS INTEGRADOS DE JAVASCRIPT

- ➔ LOS OBJETOS JAVASCRIPT
- ➔ OBJETO WINDOW
- ➔ OBJETO SCREEN
- ➔ OBJETO LOCATION
- ➔ OBJETO HISTORY
- ➔ OBJETO NAVIGATOR
- ➔ OBJETO DOCUMENT
- ➔ OBJETO MAP
- ➔ OBJETO SET
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COOKIES Y EVENTOS SESSION

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ SINTAXIS DE UNA COOKIE
- ➔ CREAR UNA COOKIE
- ➔ LEER UNA COOKIE
- ➔ BORRAR UNA COOKIE
- ➔ EJEMPLO (CONTADOR DE VISITAS)
- ➔ EJEMPLO (PERSONALIZAR FONDO)
- ➔ MÁS INFORMACIÓN SOBRE COOKIES
- ➔ USOS DE LAS COOKIES
- ➔ API WEB STORAGE
- ➔ EJERCICIOS

10 - FRAMEWORKS I: PROTOTYPE Y SCRIPTACULOUS

- ➔ PROTOTYPE
- ➔ SCRIPTACULOUS
- ➔ EJERCICIOS

11 - FRAMEWORKS II: DOJO Y JQUERY

- ➔ DOJO
- ➔ JQUERY
- ➔ JQUERY EFFECTS

CONTENIDO: SQL

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ BASES DE DATOS
- ➔ MODELO RELACIONAL DE BASES DE DATOS
- ➔ STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER
- ➔ MYSQL
- ➔ INICIAR Y FINALIZAR LA CLASE
- ➔ MYSQL WORKBENCH

2 - TABLAS Y REGISTROS

- ➔ CREAR BASE DE DATOS
- ➔ CREAR TABLAS
- ➔ INSERTAR REGISTROS
- ➔ RESTRICCIONES DE TABLA Y DE CAMPO
- ➔ CAMPOS COMO LISTAS O ESTRUCTURAS
- ➔ MODIFICAR TABLAS
- ➔ ÍNDICES
- ➔ EJERCICIOS

3 - CONSULTAS

- ➔ CONSULTAS BÁSICAS
- ➔ FILTRAR REGISTROS
- ➔ OPERACIONES CON TEXTO
- ➔ FUNCIONES AGREGADAS
- ➔ EJERCICIOS

4 - GESTIÓN DE DATOS

- ➔ INSERTAR, ACTUALIZAR O ELIMINAR
- ➔ USO DE CONDICIONALES
- ➔ ENCRIPITAR/DESENCIPITAR
- ➔ EJERCICIOS

5 - RELACIONES ENTRE TABLAS

- ➔ CLAVES PRIMARIA - FORÁNEA
- ➔ RELACIÓN UNO A VARIOS
- ➔ ELIMINACIÓN Y ACTUALIZACIÓN EN CASCADA
- ➔ RELACIÓN UNO A UNO
- ➔ RELACIÓN VARIOS A VARIOS
- ➔ MODELOS EN MYSQL WORKBENCH
- ➔ EJERCICIOS

6 - CONSULTAS AVANZADAS

- ➔ CONSULTAS POR UNIÓN
- ➔ CONSULTAS COMBINADAS
- ➔ OPERADORES EN SUBCONSULTAS
- ➔ SUBCONSULTAS
- ➔ EJERCICIOS

7 - VISTAS

- ➔ CREACIÓN DE VISTAS
- ➔ ACTUALIZACIÓN DE VISTAS
- ➔ MODIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN DE VISTAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES

- ➔ PROCEDIMIENTOS
- ➔ SENTENCIAS CONDICIONALES
- ➔ BUCLES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ EJERCICIOS

9 - TRATAMIENTO DE ERRORES, CURSORES

- ➔ TRATAMIENTO DE ERRORES
- ➔ CURSORES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRIGGERS

- ➔ CREACIÓN DE UN TRIGGER
- ➔ TRIGGERS BEFORE
- ➔ TRIGGERS AFTER
- ➔ FORZAR ERROR EN TRIGGER
- ➔ EJERCICIOS

11 - PRIVILEGIOS

- ➔ CREAR UN USUARIO
- ➔ MODIFICAR NOMBRE DE USUARIO
- ➔ CAMBIAR LA CONTRASEÑA
- ➔ ELIMINAR UN USUARIO
- ➔ ASIGNAR PRIVILEGIOS CON GRANT
- ➔ CONSULTAR PRIVILEGIOS DE USUARIO
- ➔ GRANT OPTION
- ➔ QUITAR PRIVILEGIOS CON REVOKE
- ➔ PRIVILEGIOS Y TRIGGERS
- ➔ PRIVILEGIOS Y VISTAS
- ➔ PRIVILEGIOS Y PROCEDIMIENTOS
- ➔ EJERCICIOS

12 - TRANSACCIONES

- ➔ USO DE TRANSACCIONES
- ➔ SAVEPOINT
- ➔ AISLAMIENTO DE TRANSACCIONES
- ➔ EJERCICIOS

13 - ANEXO INSTALACIÓN MYSQL

CONTENIDO: JAVA

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ HISTORIA
- ➔ ¿QUÉ ES JAVA?
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER

2 - ENTORNO DE DESARROLLO

- ➔ PROGRAMAS DEL JDK
- ➔ EL EDITOR NETBEANS IDE
- ➔ CREAR UN PROYECTO
- ➔ CREAR UN PACKAGE
- ➔ CREAR UNA CLASE
- ➔ EL PRIMER PROGRAMA
- ➔ ABRIR, CERRAR Y GUARDAR CLASES
- ➔ EJERCICIOS

3 - INICIÁNDONOS EN LA PROGRAMACIÓN

- ➔ TIPOS SIMPLES DE DATOS
- ➔ OPERADORES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ ALCANCE DE LAS VARIABLES
- ➔ EJERCICIOS

4 - ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN

- ➔ LECTURA DE TECLADO (BUFFEREDREADER)
- ➔ TOMA DE DECISIONES
- ➔ BUCLES
- ➔ MATRICES (ARRAYS)
- ➔ ENUMERACIONES
- ➔ LECTURA DE TECLADO (SCANNER)
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 1

5 - OBJETOS EN JAVA

- ➔ ¿QUÉ ES UN OBJETO?
- ➔ CLASES
- ➔ ENCAPSULACIÓN
- ➔ HERENCIA
- ➔ POLIMORFISMO
- ➔ LOS GENÉRICOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - COLECCIONES

- ➔ INTERFACE COLLECTION
- ➔ INTERFACE LIST
- ➔ INTERFACE SET
- ➔ INTERFACE MAP
- ➔ GESTIÓN DE COLECCIONES
- ➔ COLECCIONES Y TIPOS
- ➔ EJERCICIOS

7 - TRATAMIENTO DE ERRORES

- ➔ EXCEPCIONES
- ➔ DEBUGGER
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 2

8 - INTERFAZ GRÁFICA 1

- ➔ AWT
- ➔ SWING
- ➔ DISEÑAR DESDE NETBEANS
- ➔ LAYOUTS
- ➔ EJERCICIOS

9 - INTERFAZ GRÁFICA 2

- ➔ ARQUITECTURA MODELO-VISTA-CONTROLADOR (MVC)
- ➔ MÁS COMPONENTES SWING
- ➔ PANELES
- ➔ MENÚS
- ➔ VARIOS LAYOUTS
- ➔ EJERCICIOS

10 - GRÁFICOS Y SONIDOS

- ➔ ELEMENTOS GRÁFICOS
- ➔ IMÁGENES
- ➔ SONIDOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 3

11 - FICHEROS

- ➔ ACCESO A FICHEROS
- ➔ JFILECHOOSER
- ➔ FICHEROS DE TEXTO
- ➔ CLASES SERIALIZABLES
- ➔ ARCHIVOS ALEATORIOS
- ➔ EJERCICIOS

12 - BASES DE DATOS

- ➔ MYSQL
- ➔ CLASES DE JDBC
- ➔ BASES DE DATOS ACCESS (UCANACCESS)
- ➔ EJERCICIOS

CONTENIDO: JAVA

13 - MULTI-THREAD

- ➔ THREADS EN JAVA
- ➔ GRUPOS DE THREADS
- ➔ COMUNICACIÓN ENTRE THREADS
- ➔ EJERCICIOS

14 - COMUNICACIONES

- ➔ TRABAJO EN RED
- ➔ CLASE URL
- ➔ SOCKETS
- ➔ SMTP
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 4

CONTENIDO: ANDROID

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ LA TECNOLOGÍA ACTUAL
- ➔ EL SISTEMA OPERATIVO ANDROID
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN DOSSIER

2 - EMPEZANDO CON ANDROID STUDIO

- ➔ ¿QUÉ ES ANDROID STUDIO?
- ➔ EL ENTORNO DE TRABAJO
- ➔ EL SDK MANAGER
- ➔ EL AVD MANAGER
- ➔ ESTRUCTURA DE UN PROYECTO
- ➔ CREACIÓN DE UNA PRIMERA APP: HOLA MUNDO
- ➔ PROBAR UNA APLICACIÓN
- ➔ EJERCICIOS

3 - INTERFAZ USUARIO: LAYOUTS

- ➔ LAYOUTS Y VISTAS
- ➔ ENTENDER LAS UNIDADES
- ➔ TIPOS DE LAYOUT
- ➔ EJERCICIOS

4 - INTERFAZ USUARIO: VISTAS

- ➔ DIFERENTES TIPOS DE VISTAS
- ➔ CREAR UN MENÚ DE OPCIONES
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTERFAZ USU.: PERSONALIZACIÓN

- ➔ USO DE RECURSOS Y OTRAS VISTAS
- ➔ EJERCICIOS

6 - INTERFAZ USU.: MEDIANTE CÓDIGO

- ➔ DEFINIR LA I. U. MEDIANTE CÓDIGO
- ➔ PREFERENCIAS USUARIO EN XML
- ➔ INTERFAZ CON CALIFICADORES
- ➔ EJERCICIOS

7 - ACTIVIDADES

- ➔ CICLO DE VIDA ACTIVIDAD
- ➔ LANZAR ACTIVIDADES
- ➔ EJERCICIOS

8 - INTERFACES DINÁMICOS

- ➔ VISTAS Y CONTENIDO DINÁMICO
- ➔ GRÁFICOS EN ANDROID
- ➔ ANIMACIONES

9 - PERMISOS Y PROVEEDORES

- ➔ PERMISOS Y SEGURIDAD
- ➔ PROVEEDORES DE CONTENIDOS
- ➔ LEER INFORMACIÓN DE UN CONTENT PROVIDER
- ➔ MODIFICAR INFORMACIÓN CONTENT PROVIDER
- ➔ EJERCICIOS

10 - MANEJO DEL DISPOSITIVO

- ➔ EVENTOS EN LA PANTALLA TÁCTIL
- ➔ AUDIO Y VÍDEO
- ➔ SENSORES
- ➔ EJERCICIOS

11 - GOOGLE MAPS

- ➔ CONFIGURACIÓN DE UN PROYECTO
- ➔ AÑADIENDO MAPAS AL PROYECTO
- ➔ IMPLEMENTAR FUNCIONALIDADES EN MAPS
- ➔ EJERCICIOS

12 - HILOS EN EJECUCIÓN

- ➔ HILOS EN EJECUCIÓN:HILO PRINCIPAL
- ➔ HILOS EN EJECUCIÓN: LA CLASE THREAD
- ➔ HILOS EN EJECUCIÓN: LA CLASE ASYNCTASK
- ➔ CREAR SERVICIOS EN SEGUNDO PLANO
- ➔ EJERCICIOS

13 - NOTIFICACIONES

- ➔ MENSAJES TOAST
- ➔ ESTILOS DE NOTIFICACIONES
- ➔ EJERCICIOS

14 - ALMACENAMIENTO

- ➔ PERSISTENCIA DE LA INFORMACIÓN
- ➔ PREFERENCIAS COMPARTIDAS (SHAREDREFERENCES)
- ➔ ALMACENAMIENTO INTERNO
- ➔ ALMACENAMIENTO EXTERNO
- ➔ EJERCICIOS

15 - DATOS ESTRUCTURADOS

- ➔ DATOS ESTRUCTURADOS, SEMIESTRUCTURADOS Y NO ESTRUCTURADOS
- ➔ ACCESO A FICHEROS XML
- ➔ BASE DE DATOS LOCAL CON SQLITE
- ➔ BASE DE DATOS REMOTO CON MYSQL
- ➔ EJERCICIOS

16 - PROYECTO FINAL: CEPI-TAXIS

- ➔ OBJETIVOS
- ➔ DEFINICIÓN DEL PROYECTO: CEPITAXIS
- ➔ IMPLEMENTACIÓN
- ➔ FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN
- ➔ VERSIONES DE ANDROID Y NIVELE APLI