



Programación en Android

Plan de Estudio

Descripción

Este programa trata de Java como lenguaje de programación orientado a objetos que se utiliza para desarrollos de software en múltiples plataformas. En particular, es uno de los lenguajes oficiales para el desarrollo de aplicaciones en Android. Durante este entrenamiento en Java desarrollaremos conocimientos y habilidades relacionadas al lenguaje, que incluyen los tipos de datos, estructuras condicionales, ciclos y estructuras de datos (arreglos y listas). También te familiarizarnos con los componentes orientados a objetos del lenguajes, tales como: los objetos, las clases, los métodos y los atributos.

Profundizamos en el paradigma de orientado a objetos en Java para enfocarnos en la herencia, el polimorfismo, interfaces, la herencia múltiple y los métodos de acceso. Culminamos este espacio didáctico, con una introducción a la programación en Android usando Java y el ambiente de desarrollo Android Studio. En esta propuesta instruccional te ofrecemos la oportunidad de crear una variedad de códigos usando Java, en particular podrán desarrollar varios programas en Android y tu primera Aplicación en esta plataforma.

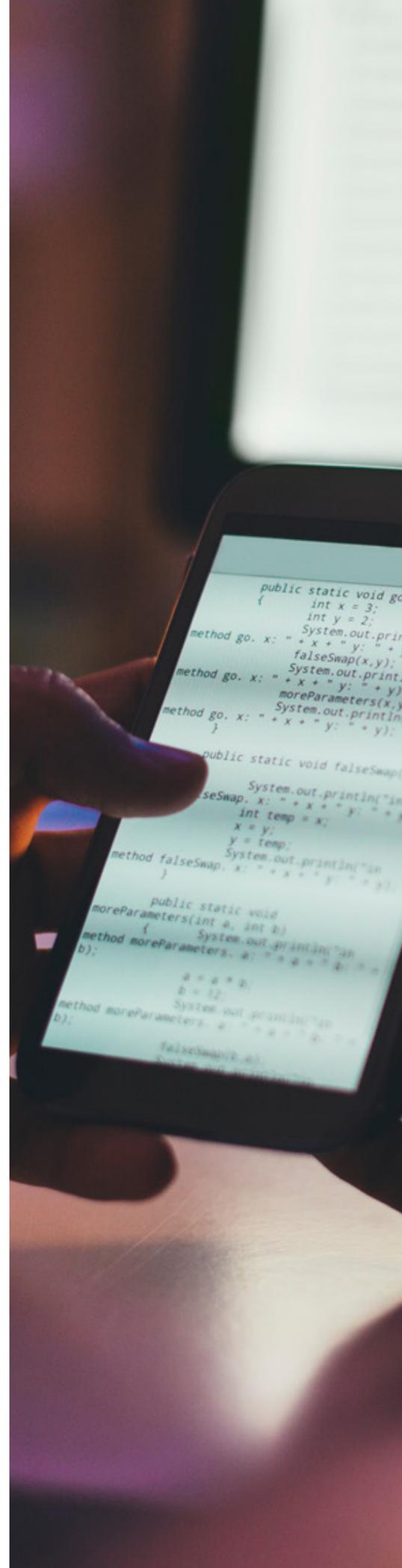
Objetivos de Aprendizaje

Objetivos de aprendizaje del programa:

1. Resumir las características del lenguaje de programación Java para el desarrollo de Aplicaciones Android.
2. Usar el lenguaje de programación Java para la construcción de programas de mediana complejidad.
3. Usar el Android Studio para crear aplicaciones Android básicas aprovechando las opciones elementales de la herramienta.
4. Aplicar los componentes básicos de una Aplicación Android para crear un programa elemental.

Estructura y Contenidos

El programa de Programación en Android consiste en 4 módulos que te detallamos a continuación.





Programación en Android

01 - Fundamentos de Java

Descripción:

Este módulo engloba los conceptos básicos del lenguaje Java.

Estructura:

1. Bases de Java para Android
2. Variables y Tipos de Datos
3. Condicionales y Ciclos
4. Estructuras de Datos

02 - Programación Orientada a Objetos

Descripción:

Este módulo abarca conceptos de la programación orientada a objetos.

Estructura:

1. Clases y Objetos
2. Constructores y Métodos
3. Encapsulación, Modificadores, Getters y Setters

03 - Herencia y Polimorfismos

Descripción:

En este módulo engloba los conceptos más importantes de la herencia y el polimorfismo.

Estructura:

1. Jerarquía de Clases (Herencia)
2. Polimorfismos e Interfaces
3. Alcance de los Métodos
4. Excepciones

04 - Ambiente de Programación Android

Descripción:

En este módulo trata de la introducción al entorno de desarrollo Android.

Estructura:

1. Una Mirada a Android
2. Ambiente de Desarrollo
3. Primera Aplicación Android



Portafolio

La aplicación que determinada para este programa permite a los usuarios de C4 Cafe Culture seleccionar alguna de las variedades de café que la empresa comercializa y conectar con un “experto cafetalero”, el cual emitirá entonces una descripción de la variedad de café seleccionada.
