

DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES CON ANDROID

LINEA	:	PROFESIONAL – LIBRO
AREA	:	DESARROLLADORES
EDITORIAL	:	EDITORIAL MACRO
AUTOR	:	JORGE SANTIAGO NOLASCO
ISBN	:	978-612-304-106-9
NUMERO DE PÁGINAS	:	
EDICION	:	1ª EDICION – MAYO 2013

DESCRIPCIÓN:

La presente publicación “*Desarrollo de Aplicaciones Móviles con Android*”, tiene como objetivo constituir un texto básico para aquellos que quieren incursionar en el mundo de Android y desean mantenerse a la vanguardia tecnológica.

Está estructurado en 19 capítulos, en los cuales se desarrolla temas relacionados a la plataforma móvil de Android desde los conceptos generales hasta la estructura misma de la aplicación, los fragmentos, elementos y características de la interfaz de usuario, estilos, temas, sistemas de gestión de base de datos (SQLite,MySQL), la plataforma software JADE, entre otros.

Se emplea una metodología práctica y visual que facilita el aprendizaje del lector de una manera sencilla y directa; asimismo presenta ejemplos de aplicación que ayudan a reforzar lo aprendido.

INDICE

CAPÍTULO 1: TECNOLOGÍAS MÓVILES

- 1.1. Introducción a las Tecnologías móviles
- 1.2. Lenguaje Java

CAPÍTULO 2: MIS PRIMEROS PASOS CON ANDROID

- 2.1. Definición de Android
- 2.2. Arquitectura
- 2.3. Dalvik
- 2.4. Requerimientos mínimos de hardware
- 2.5. Versiones de Android
- 2.6. Fragmentación en Android
- 2.7. Mostrar la versión actual de un dispositivo móvil
- 2.8. Dispositivos Android en el mercado
- 2.9. Noticias sobre Android
- 2.10. Aplicaciones
- 2.11. Paquetes Android
- 2.12. Requerimiento de software
- 2.13. Instalación de los paquetes
- 2.14. Android Virtual Devices (AVD)
- 2.15. Herramienta alternativa
- 2.16. Rootear un dispositivo móvil

CAPÍTULO 3: MI PRIMERA APLICACIÓN

- 3.1. Crear la primera aplicación
- 3.2. Explorar la aplicación
- 3.3. Modificar texto
- 3.4. Atributos de diseño
- 3.5. Fichero activity_main.xml
- 3.6. Llevar el aplicativo al dispositivo móvil para ser instalado y ejecutado

3.7. App gratuita o pagada

3.8. Recomendaciones para el desarrollo de aplicaciones Android

CAPÍTULO 4: ESTRUCTURA DE UNA APLICACIÓN ANDROID

4.1. Actividad (Activity)

4.2. Intents

4.3. Vistas (Views)

4.4. Servicios (Services)

4.5. Proveedores de contenido (Content Providers)

4.6. Receptores de difusión (Broadcast Receivers)

CAPÍTULO 5: FRAGMENTOS

5.1. Concepto de fragmento

5.2. Uso de fragmentos

5.3. Crear fragmentos

5.4. Presentación de los fragmentos en forma vertical

5.5. Barra de acciones

CAPÍTULO 6: INTERFAZ DE USUARIO

6.1. Vista (View)

6.2. Layout

6.3. Tipos de botones

6.4. Vistas de texto

6.5. EjemploBotones

6.6. Eventos de los botones

6.7. EjemploMail

6.8. Ejemplo_Operaciones

6.9. EjemploControles2

6.10. ListView

6.11. SlidingDrawer (cajón deslizante)

6.12. WebView

CAPÍTULO 7: USO DE INTENTS AND SERVICES

- 7.1. *Intents*
- 7.2. Acción
- 7.3. Aplicación del uso de Intents

CAPÍTULO 8: ESTILOS Y TEMAS

- 8.1. Aplicar estilos y temas en Android

CAPÍTULO 9: SQLITE

- 9.1. Aspectos generales
- 9.2. Instalación de SQLite
- 9.3 Ejemplo Almacenamiento de datos

CAPÍTULO 10: MYSQL

- 10.1. Aspectos generales
- 10.2. PHP
- 10.3 JavaScript Object Notation (JSON)

CAPÍTULO 11: SMS

- 11.1. Introducción
- 11.2 Ejemplo SMS
- 11.3 EjemploSMS2
- 11.4. Ejemplo SMS con mensaje de notificación

CAPÍTULO 12: MARKETING

- 12.1. Aspectos generales
- 12.2. Orientar la aplicación para un cliente
- 12.3. Clasificación de las aplicaciones móviles referente a su funcionalidad
- 12.4. Tecnologías móviles en la cadena de valor
- 12.5. Red publicitaria móvil AdMob
- 12.6. Ejemplo_Marketing
- 12.7. Facebook para Android

CAPÍTULO 13: SEGURIDAD DE LAS APLICACIONES MÓVILES

- 13.1. Introducción
- 13.2. Seguridad
- 13.3. Características del dispositivo móvil
- 13.4. ROM
- 13.5. Uso del Linux dentro del dispositivo móvil Android con terminal Emulador
- 13.6. Ingeniería inversa básica
- 13.7. Santoku
- 13.8. Sqliteman
- 13.9. Herramientas de desarrollo
- 13.10. Características de un dispositivo móvil
- 13.11. Estrategia de Google
- 13.12. Compelson MOBILedit!
- 13.13. File Expert

CAPÍTULO 14: JUEGOS

- 14.1. Aspectos generales
- 14.2. Aplicación de canvas: Líneas, rectángulo y círculos
- 14.3. Aplicación de canvas: Texto
- 14.4. Aplicación de fuentes externas: Texto
- 14.5. Datos
- 14.6. DisplayMetrics

***CAPÍTULO 15: INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL:
AGENTES ANDROID Y DISPOSITIVOS MÓVILES***

- 15.1. Introducción
- 15.2. Descripción de la aplicación
- 15.3. JADE programación para Android
- 15.4. Conceptos básicos
- 15.5. Jena
- 15.6. Anexos

CAPÍTULO 16: HTML5

- 16.1. Introducción
- 16.2. Requerimiento de Software
- 16.3. Canvas
- 16.4. Manejo de eventos en HTML5
- 16.5. EjemploHTML5_basico

CAPÍTULO 17: GOOGLE MAPS ANDROID API V3

- 17.1. Introducción
- 17.2. Coordenadas
- 17.3. Ejemplo Mapa1
- 17.4. Ejemplo Mapa2
- 17.5. Ejemplo Mapa3
- 17.6. Marcadores
- 17.7. Ejemplo Mapa4

CAPÍTULO 18: CÓDIGOS OCULTOS EN SU DISPOSITIVO MÓVIL

- 18.1. Código

CAPÍTULO 19: LAS MEJORES APLICACIONES PARA ANDROID

- 19.1. WhatsApp
- 19.2. Facebook
- 19.3. Spotbros
- 19.4. Twiter
- 19.5. Otras aplicaciones