
Prima APP Android

Componenti di base

Manifest

Risorse e compatibilità

Modulo 3: Activity e Intent

Activity

Ciclo di vita di un'activity

Passaggio di parametri tra Activity

Intent (impliciti e esplicativi) e Intent Filter

Modulo 4 – User Interface

Layout (LinearLayout, RelativeLayout, ListView, GridView)

Eventi e Input Controls

Widget

Menu, Dialog e Toast

Adapter e AdapterView

Gestione immagini (utilizzo di librerie)

Modulo 5 – Multithreading

Thread Java

AsyncTask Framework

HaMeR Framework

Modulo 6 – Networking

Gestione della connettività

Accesso a servizi web

Client HTTP (Socket, HttpRequest, HttpResponse, Uri, AndroidHttpClient)

Modulo 7 – Storage

Preferences

Scrittura su Files

SQLite DB

Broadcast Receiver

Modulo 8 – Sensori, Mappe e PlayStore Google

Gestore Sensori

Localizzazione e Mappe

Pubblicazione su Play Store e Statistiche

Pratica di sviluppo APP in team (con lavoro anche fuori aula). Realizzazione di un'idea di APP che coinvolgerà il discente per tutto il corso.

Necessario disporre di un pc personale da utilizzare nell'aula attrezzata con wifi, aria condizionata e TV al plasma 50", e per la versione ONLINE.

Per informazioni su costi, calendario lezioni e per una prova sulla nostra piattaforma online elarning contattateci attraverso il format bakeca.it rilasciandoci un recapito telefonico e una mail.

Sarete ricontattati nelle 24H.