



Aplicaciones Móviles

(Inglés)

Prim./ESO

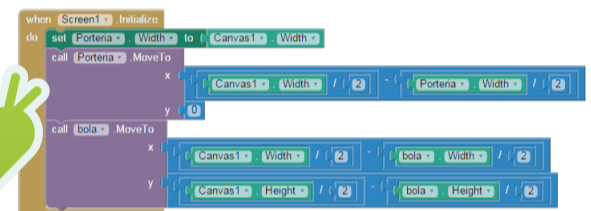
ESO/Bach.

El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: **Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.**

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android.

Contenido

- > Interfaz Gráfica
- > Media
- > Animaciones
- > Juegos
- > Sensores



Interfaz Gráfica

- > Botones
- > Sliders
- > Text Box
- > ¿Cómo **organizarlos**?

Media

- > Imágenes
- > Sonidos y cómo **reproducirlos**
- > Convertir **texto a sonido**

Animaciones

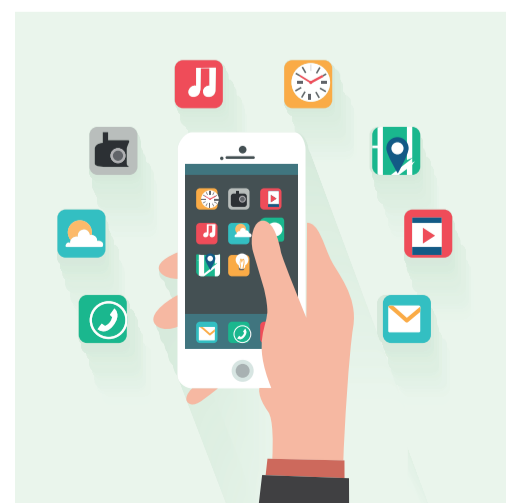
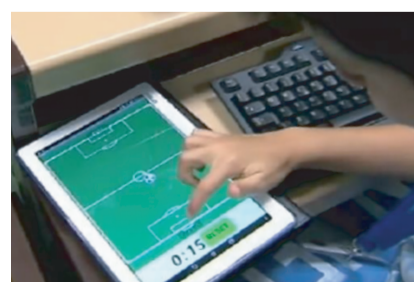
- > Uso de **lienros**
- > Pelotas
- > Sprites
- > Dibujar con el dedo
- > Movimiento

Juegos

- > **Diseño y desarrollo** de juegos básicos
- > **Aplicación de la física** y las **matemáticas** a dichos juegos

Sensores

- > ¿**Qué es** un sensor?
- > ¿**Cómo puede ayudar** a nuestra apps?
- > ¿Qué **tipos** de sensores hay?
- > **GPS, giroscopio, acelerómetro**





Aplicaciones Móviles

(Inglés)

Prim./ESO

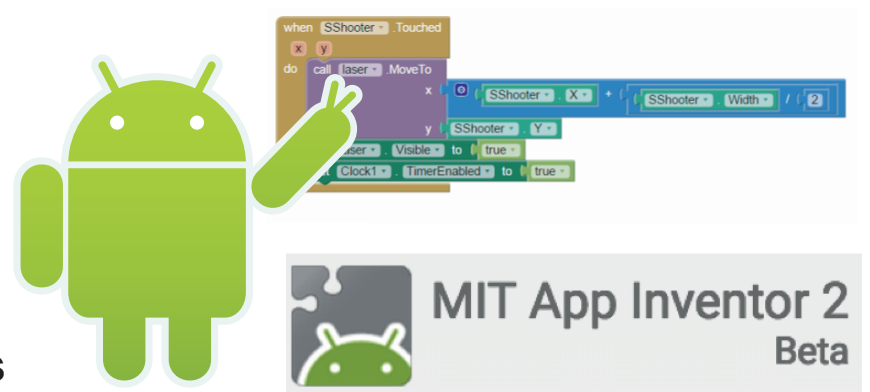
ESO/Bach.

El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android. Además, se harán pequeñas introducciones a la **programación con código en Android Studio** y a la **gestión de bases de datos externas con Google Firebase**.

Contenido

- Interfaz Gráfica
- Media
- Animaciones
- Variables, Bucles y Sensores



Interfaz Gráfica

- Botones
- Sliders
- Text Boxes y Labels
- Checkboxes
- Listas
- ¿Cómo organizarlos?

Media

- Imágenes
- Sonidos y cómo reproducirlos
- Convertir texto a sonido

Animaciones

- Uso de lienzos
- Pelotas
- Sprites
- Dibujar con el dedo
- Movimiento

Variables, Bucles y Sensores

- ¿Qué son?
- ¿Cómo pueden aportar a mis apps?
- Tipos de sensores: **GPS, giroscopio y acelerómetro**
- Aplicación de estos a los juegos
- Optimización de gráficos de juegos

Bases de datos externas

Usando **Google Firebase**
Permiten **compartir datos de un usuario a otro**
Crear juegos multijugador simple

