

ÍNDICE

Prefacio	XI
Capítulo 1. Introducción	1
Acerca de este libro.....	2
Capítulo 2. ¿Qué es Android?	3
Historia de Android	3
Versiones de Android	3
Estructura del sistema operativo	4
Linux Kernel (Capa ROJA)	5
Libraries (Capa VERDE).....	5
Entorno de ejecución (Capa AMARILLA)	5
Framework de aplicaciones (Capa AZUL)	6
Aplicaciones (Capa AZUL).....	6
Capítulo 3. Android Studio	7
Netbeans.....	7
Eclipse	7
Android Studio	8
¿Qué se necesitará para desarrollar en Android?	8
Obteniendo Java	8
Android Studio	10
Configurar Android Studio para programar	14
Emulador.....	17
Configurar un emulador.....	19

Capítulo 4. Crear una aplicación	25
Crear una aplicación.....	25
Capítulo 5. Estructura de un proyecto	31
Perspectivas	32
Estructura de un proyecto.....	32
Directorio manifests.....	32
Directorio Java.....	36
Directorio res	38
drawable	39
layout	39
mipmap	40
values	40
Gradle.....	41
Gradle Scripts	41
build.gradle (Project).....	42
build.gradle (Module)	43
Capítulo 6. Activity.....	45
Ciclo de vida de una activity.....	47
Capítulo 7. Layouts	51
Tipos de layouts	53
LinearLayout.....	54
RelativeLayout.....	55
AbsoluteLayout	56
TableLayout.....	57
FrameLayout	58
Capítulo 8. Elementos gráficos en Android	61
Interfaz gráfica	63
Pestaña “Design”	64
Pestaña “Text”	64
TextView	67

Probando la orientación LinearLayout	68
Propiedades del TextView.....	73
Button	76
EditText	78
Practicando RelativeLayout.....	80
Margin y Padding	88
Pesos y distribución.....	96
Capítulo 9. Densidades y tamaños de pantalla	103
Densidades.....	103
Tamaños de pantalla.....	104
Relación densidad y tamaño de pantalla	104
Capítulo 10. Medidas en Android	107
Píxeles (PX).....	107
Pulgada (inch).....	108
Milímetros (mm)	108
Puntos (pt)	109
Píxeles de densidad independiente (dp)	109
Capítulo 11. Pantallas para múltiples dispositivos	111
Orientación de pantalla.....	111
Portrait.....	112
Landscape	115
Forzar solamente una opción de orientación.....	124
Tamaños de pantallas	126
Capítulo 12. Archivo String.....	133
Capítulo 13. Imágenes.....	139
Características de imágenes.....	139
ImageView	140
Directorios drawable.....	142
Escala de imágenes	145

Capítulo 14. Interacción en una aplicación	149
Java, Programación orientada a objetos	150
Clase	150
Objeto	152
Herencia	153
Modificadores de acceso.....	154
Acceder a elementos desde Java	155
Toast.....	163
Capítulo 15. Agregar una Activity	169
Invocar una Activity.....	173
Intent.....	176
Intent para llamadas	179
Permisos para llamar.....	182
Intent para enviar SMS.....	184
Capítulo 16. WebView	189
Capítulo 17. Audio	195
MediaPlayer	195
Directorio raw	196
Capítulo 18. Sensores.....	203
Capítulo 19. Fragmentos	211
Creando la interfaz gráfica delos fragmentos	213
Creando la interfaz de comunicación	214
Creando código de los fragmentos.....	215
Registrar los fragmentos en el manifest.....	221
Capítulo 20. Pérdida de información	225
Evitar pérdida de datos	232
Capítulo 21. ListView	237
Capítulo 22. RecyclerView.....	251
LayoutManager	259

Adapter	260
Comparando RecyclerView y ListView	267
Capítulo 23. CardView	269
Capítulo 24. FloatingActionButton	279
Sentido de usar el FloatingActionButton.....	288
Capítulo 25. SnackBar	289
Acciones en el SnackBar	294
Diferencias entre SnackBar y Toast	301
Capítulo 26. Publicar una aplicación	303
Generar APK	305
Subir APK a la Play Store	309
Ficha Play Store	311
Precio y distribución.....	315
Productos de compra en aplicaciones.....	316
Recomendaciones al publicar una aplicación.....	316
Índice Analítico	319