



Instituto de Formación Profesional CBTech

Estudie desde su hogar y obtenga un certificado universitario

Formación a distancia de
Curso de J2ME
Aplicaciones Java para dispositivos móviles

J2ME – Aplicaciones Java para dispositivos móviles

Integrado como módulo II del Experto en Programación en Java

Índice

1. Fundamentos y metodología de la programación

- 1.1. Introducción a la programación
- 1.2. Algoritmos
 - 1.2.1. Representación abstracta
- 1.3. Tipos de datos
- 1.4. Variables y constantes
- 1.5. Operadores y expresiones
- 1.6. Estructura de datos
- 1.7. Estructuras de control
- 1.8. Procedimientos y funciones

2. Programación orientada a objetos

- 2.1. Introducción a la POO
- 2.2. Objetos
- 2.3. Métodos
- 2.4. Propiedades
- 2.5. Clases
- 2.6. Herencia
- 2.7. Encapsulación
- 2.8. Polimorfismo
- 2.9. Métodos de representación
 - 2.9.1. UML
 - 2.9.2. Diagramas de Casos de Uso
 - 2.9.3. Diagramas de Clases
 - 2.9.4. Diagramas de Objetos
 - 2.9.5. Diagramas de Secuencia
 - 2.9.6. Diagramas de Estados
 - 2.9.7. Diagramas de Colaboración
 - 2.9.8. Diagramas de Componentes.

3. Introducción a la plataforma J2ME

- 3.1. Introducción a Java
 - 3.1.1. Estructura y características del Lenguaje
 - 3.1.2. Clases y Objetos en Java
 - 3.1.3. Control de errores / excepciones
 - 3.1.4. Entrada / Salida en Java
 - 3.1.5. Diseño de clases propias
 - 3.1.6. Clases Fundamentales
 - 3.1.7. Interfaces
- 3.2. J2ME. Arquitectura general

- 3.2.1. Origen
- 3.2.2. Principales características
- 3.3. Dispositivos móviles
- 3.4. El entorno J2ME
 - 3.4.1. JDK
 - 3.4.2. Instalación
- 3.5. Configuraciones y perfiles
- 3.6. Instalación y uso del Wireless Toolkit de Sun
- 3.7. Aplicaciones básicas en J2ME
 - 3.7.1. La primer aplicación para móviles

4. Entorno integrado de desarrollo

- 4.1. Introducción a NetBeans 6.5
- 4.2. Instalación
- 4.3. Entorno de desarrollo para dispositivos móviles
- 4.4. Primer aplicación para móviles con NetBeans

5. Interfaz gráfica de usuario

- 5.1. MIDLets y Displays
- 5.2. Diagrama de Estados de un MIDlet
- 5.3. Controles de alto nivel
- 5.4. Gestión de la interfaz a bajo nivel
- 5.5. Imágenes
- 5.6. Creación y ejecución de aplicaciones MIDP
- 5.7. Definición del proceso de desarrollo de MIDP.
- 5.8. Construcción de una aplicación MIDP (MIDlet).

6. Comunicaciones de red

- 6.1. Tecnologías de comunicación
 - 6.1.1. WIFI
 - 6.1.2. Bluetooth
 - 6.1.3. USB
- 6.2. Comunicaciones mediante el protocolo http
- 6.3. Comunicaciones mediante sockets de bajo nivel
- 6.4. Entrega de aplicaciones Over The Air (OTA)

7. Aplicaciones para móviles

- 7.1. Análisis y etapas para el desarrollo de aplicaciones
- 7.2. Desarrollo de aplicaciones
- 7.3. Empaquetamiento de aplicaciones
- 7.4. Ejemplo y guía de desarrollo de un juego

8. Proyecto final