



CORSO



ANDROID

CGM CONSULTING S.R.L. IN COLLABORAZIONE CON LAVOROPIÙ

SVILUPPO APP ANDROID - 248 ORE

ARGOMENTI:

Un'introduzione pratica al mondo Android, partendo da strumenti fondamentali come Git e Kotlin, passando da Room DB a Koin e Retrofit, per arrivare alla nostra prima app sul Google Play Store.

RIVOLTO A:

Neodiplomati in informatica e neolaureati / laureandi

PREREQUISITI:

Fondamenti di programmazione.

NICE TO HAVE:

Linguaggio Kotlin.

DOCENTE:

 Ivan Morgillo

[linkedin.com/in/ivanmorgillo](https://www.linkedin.com/in/ivanmorgillo)

DURATA: 248h

QUANDO:

01.02.2021 - 30.03.2021
9 AM - 4 PM

SEDE:

Il corso si svolgerà tramite piattaforma webinar.

MAX PARTECIPANTI: 10

SCOPO: ASSUNZIONE!

COSTO: GRATUITO!



CONTATTI

www.cgmconsulting.it

formazione@cgmconsulting.it

+39 011 0898101

PROGRAMMA

1 INTRODUZIONE A KOTLIN

1.1 Sintassi di base

Creare variabili e valori: differenze e peculiarità
Creare funzioni
Creare commenti
Stampare sulla console: string e string template
Nullability

1.2 Controllare il flusso di esecuzione

Usare if-else
Usare when

1.3 Iterazioni

Operatore for
Operatore while
forEach, Range e altre iterazioni

1.4 Tipi primitivi: Int, Boolean e altri

1.5 Tipi di classi e come crearle:

Class
Data Class
Sealed Class
Enum

2 INTRODUZIONE AD ANDROID

2.1 Panoramica sulla piattaforma: più di 10 anni di evoluzione

Mobile
TV
Auto

2.2 I componenti base:

Activity
Fragment
Ciclo di vita dei componenti della UI

2.3 Navigazione

Navigation Components
Navigation Drawer
Bottom Navigation

2.4 Introduzione alla dependency injection

Dipendenze nel costruttore
Dipendenze come field
Gestione delle dipendenze con Koin

2.5 Pilotare la UI

ViewModel e LiveData
Introduzione ad Unidirectional Data Flow

3 COSTRUIAMO INSIEME UNA APP

3.1 Definizione del progetto

3.2 Creazione dello scheletro del progetto con Android Studio

3.3 Creazione del repository su Github

3.4 Creazione delle prime schermate usando ConstraintLayout e MotionLayout

3.5 Comunicazione con un server remoto usando JSON e Retrofit

3.6 Persistenza dati

Introduzione a SharedPreferences
Introduzione a Room Database
Introduzione a DataStore

3.7 Mostrare liste di elementi

RecyclerView
Adapter
ViewHolder

3.8 Introduzione a Clean Architecture, progetti multi-module e testing

