

Programación de aplicaciones para dispositivos móviles (Programación multimedia y dispositivos móviles)

Herramientas y fases de construcción

Interfaces de usuario. Clases asociadas

Contexto gráfico. Imágenes

Eventos del teclado

Técnicas de animación y sonido

Descubrimiento de servicios

Bases de datos y almacenamiento

Persistencia

Modelo de hilos

**Comunicaciones: clases asociadas.
Tipos de conexiones**

**Gestión de la comunicación
inalámbrica**

**Envío y recepción de mensajes
texto. Seguridad y permisos**

**Envío y recepción de mensajería
multimedia. Sincronización de
contenido. Seguridad y permisos**

Manejo de conexiones HTTP y HTTPS