

Podstawy programowania na platformę Android - opis przedmiotu

| Informacje ogólne | |
|---------------------|---|
| Nazwa przedmiotu | Podstawy programowania na platformę Android |
| Kod przedmiotu | 11.9-WI-INFP-PPPA |
| Wydział | Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki |
| Kierunek | Informatyka |
| Profil | ogólnoakademicki |
| Rodzaj studiów | pierwszego stopnia z tyt. inżyniera |
| Semestr rozpoczęcia | semestr zimowy 2017/2018 |

| Informacje o przedmiocie | |
|---------------------------------|---|
| Semestr | 5 |
| Liczba punktów ECTS do zdobycia | 5 |
| Typ przedmiotu | obowiązkowy |
| Język nauczania | polski |
| Sylabus opracował | <ul style="list-style-type: none">dr inż. Przemysław Jacewicz |

| Formy zajęć | | | | | |
|--------------|---|--|--|---|---------------------|
| Forma zajęć | Liczba godzin w semestrze (stacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne) | Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne) | Forma zaliczenia |
| Wykład | 30 | 2 | 18 | 1,2 | Egzamin |
| Laboratorium | 30 | 2 | 18 | 1,2 | Zaliczenie na ocenę |

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami działania i programowania platformy Android.

Ukształtowanie wśród studentów zrozumienia specyfiki programowania wielowątkowych interfejsów użytkownika z obsługą dotykową.

Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie projektowania aplikacji pracujących na platformie Android.

Wymagania wstępne

Język Java i technologie Web

Zakres tematyczny

Instalacja i obsługa środowiska programistycznego, przyspieszanie emulatora platformy Android w systemie Windows.

Rodzaje aplikacji na platformę Android i ich przeznaczenie.

Programowanie graficznego interfejsu użytkownika.

Sposoby konfiguracji wyglądu graficznego interfejsu użytkownika.

Obsługa lokalnych i zdalnych baz danych.

Odtwarzanie multimediiów.

Testowanie i usuwanie błędów aplikacji.

Metody kształcenia

wykład: wykład konwencjonalny

laboratorium: metoda projektu, ćwiczenia laboratoryjne

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

| Opis efektu | Symbole efektów | Metody weryfikacji | Forma zajęć |
|---|---|--|---|
| Potrafi napisać aktywność umożliwiającą odtwarzanie strumieniowych mediów audio i wideo | <ul style="list-style-type: none">K_W20K_U29 | <ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachsprawdziantest egzaminacyjny z progami punktowymi | <ul style="list-style-type: none">WykładLaboratorium |
| Potrafi wykonać aktywność wykorzystującą standardowe kontrolki systemowego interfejsu użytkownika platformy Android | <ul style="list-style-type: none">K_W20K_U29 | <ul style="list-style-type: none">bieżąca kontrola na zajęciachsprawdziantest egzaminacyjny z progami punktowymi | <ul style="list-style-type: none">WykładLaboratorium |

| Opis efektu | Symbole efektów | Metody weryfikacji | Forma zajęć |
|--|--|--|--|
| Potrafi napisać aktywność pozwalającą tworzyć lokalną bazę danych, dodawać do niej dane, oraz zmieniać je i usuwać | <ul style="list-style-type: none"> • K_W20 • K_U29 | <ul style="list-style-type: none"> • bieżąca kontrola na zajęciach • sprawdzian • test egzaminacyjny z progami punktowymi | <ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium |

Warunki zaliczenia

Wykład - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z egzaminu pisemnego.

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest zaliczenie wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych.

Składowe oceny końcowej = wykład: 50% + laboratorium: 50%

Literatura podstawowa

1. Sayed Hashimi, Satya Komatineni, Dave MacLean: *Android 2. Tworzenie aplikacji*, Wydawnictwo Helion, 2010.
2. Andrzej Stasiewicz: *Android. Podstawy tworzenia aplikacji*, Wydawnictwo Helion, 2013.

Literatura uzupełniająca

1. Wei-Meng Lee: *Android. Poradnik programisty*, Wydawnictwo Helion, 2013.

Uwagi

Zmodyfikowane przez prof. dr hab. inż. Andrzej Obuchowicz (ostatnia modyfikacja: 19-04-2017 11:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ