

# Programowanie aplikacji mobilnych

dr Przemysław Juszczuk

Katedra Inżynierii Wiedzy

Laborki 1

- e-mail: przemyslaw.juszczuk@ue.katowice.pl
- pjuszczuk.pl
- Katedra Inżynierii Wiedzy, budynek B, pokój 202;
- Konsultacje: wkrótce.

## Zaliczenie przedmiotu

- ocena z przedmiotu to 70% oceny z laberek;
- 30% to test z wykładu.

## Programowanie aplikacji mobilnych - laborki

- Ocena ustalana na podstawie projektów realizowanych w ramach ćwiczeń;
- Zaproponowane zostaną 3-4 różne projekty;
- W celu zaliczenia ćwiczeń należy wykonać dwa projekty;
- Każdy z projektów oceniany jest indywidualnie w skali od 2 do 5;
- Wymagania na konkretną ocenę do każdego projektu zostaną przedstawione przy opisie projektów;
- Projekty obejmują między innymi: napisanie prostej gry w stylu sudoku, przygotowanie aplikacji wyświetlającej proste animacje, napisanie aplikacji umożliwiającej korzystanie i obsługę bazy danych.

### Zadanie 1

Ustaw w telefonie tryb programisty.

### Zadanie 2

Stwórz nowy projekt w Android Studio (sugerowane) i przeanalizuj drzewo plików projektu. Uruchom "pusty" projekt w oknie emulatora.

### Zadanie 3

Porównaj składnię języka XML oraz składnię w plikach activity Javy.