

DISPOZITIVE ȘI APLICAȚII MOBILE 2020-2021

Cerințe proiecte

Descriere

Proiectul se realizează individual. Temele vor fi alocate pe online.ase.ro. Se va implementa o soluție pentru platforma mobilă Android, folosind limbajul Java.

Cerințe de predare

Proiectul se realizează individual și trebuie încărcat până la sfârșitul săptămânii a 13-a pe platforma <http://online.ase.ro>. Evaluarea acestuia se face conform baremului următor:

Barem

1. Definirea a minim șase activități, populate cu controale vizuale corespunzătoare; **(0.5 p.)**
2. Utilizarea de controale variate (Button, TextView, EditText, CheckBox, Spinner, ProgressBar, SeekBar, Switch, RatingBar, ImageView, DatePicker sau TimePicker); **(1 p.)**
3. Utilizarea a minim un formular de introducere a datelor; **(0.5 p.)**
4. Transferul de parametri (obiecte proprii și primitive) între minim două activități; **(0.5 p.)**
5. Implementarea unui adaptor personalizat (cel puțin trei controale vizuale diferite); **(0.5 p.)**
6. Implementarea și utilizarea unor operații asincrone; **(0.5 p.)**
7. Utilizarea claselor pentru accesul la resurse externe (din rețea); **(0.25 p.)**
8. Prelucrarea de fișiere JSON. Fișierele trebuie să conțină cel puțin 3 noduri dispuse pe niveluri diferite. Fiecare nod trebuie să aibă cel puțin 3 atribute; **(0.75 p.)**
9. Utilizarea fișierelor de preferințe. Atât scriere cât și citire; **(0.5 p.)**
10. Crearea unei baze de date SQLite cu minim două tabele cu legături între ele. Implementarea operațiilor de tip DDL; **(0.5 p.)**
11. Implementarea operațiilor de tip DML. Pentru fiecare tabelă să se implementeze cel puțin o clasă de acces la date care să includă metode de inserare, modificare și ștergere. Toate metodele trebuie apelate; **(1 p.)**
12. Definirea a minim două rapoarte (afișarea în activități) a informațiilor preluate din baza de date. Rapoartele sunt diferite din punct de vedere al structurii; **(0.5 p.)**
13. Utilizarea de elemente de grafică bidimensională, cu valori preluate din baza de date **(1 p.)**
14. Prelucrarea elementelor de tip imagine din diferite surse (imagini statice, preluate prin rețea, încărcate din galeria dispozitivului mobil, preluate din baze de date); Imaginile trebuie preluate din minim două surse; **(0.5 p.)**
15. Stilizarea aplicației mobile (de exemplu, se creează o temă nouă în fișierul styles.xml sau modificați fontul, culorile componentelor vizuale); **(0.75 p.)**
16. Toate șirurile de caractere utilizate la nivelul interfeței ar trebui preluate din resurse; **(0.75 p.)**

Depunctări

- **2 puncte - nerespectarea cerințelor de predare a proiectului** (mod de trimitere a fișierelor, denumire arhivă, structură arhivă, neștergerea directoarelor build).

Condiții minime de promovare:

- Aplicația să fie funcțională
- Aplicația să trateze tema proiectului
- Obținerea punctajului minim de 5 de puncte din 10