

Programare pe dispozitive mobile

Barem proiect - Android

Obligatoriu pentru Nota 5:

- Implementat o operatie cu camera (poza sau video)
- Implementat un RecyclerView cu functie de cautare
- Utilizat o metoda de navigatie: Navigation Drawer sau Bottom Navigation
- Implementat o metoda de Share (Android Sharesheet)

1.0 punct:

- Firebase Notifications with Deep Links
- Maps: permisiune de la utilizator + overlays and markers + detail activity
- Implementat o animatie folosind ObjectAnimator si una folosind MotionLayout
- Social Login (Facebook || Google || Twitter || orice altceva)
- UI adaptat pentru landscape mode
- Persistenta datelor folosind baze de date (Realm || Room)
- Web services (Retrofit, Moshi, Firebase)
- Dependency injection (Dagger || Koin)
- Video Playback sau video streaming

Observatii:

- Proiectul poate fi implementat in Java sau Kotlin
- Se va crea un repository pe GitHub, poate sa fie privat, dar va fi nevoie sa trimiteti o invitatie pe adresa valentina@softbinator.com
- Pentru ca un item optional sa primeasca nota maxima trebuie sa fie inclus intr-o prezentare in timpul semestrului
- Fiecare student va trebui sa aiba cel putin doua sesiuni de prezentare/discutii pentru progresul proiectului final
- Se va folosi ultima versiune a IDE-ului Android Studio. Poate fi descarcata de aici: <https://developer.android.com/studio>
- In prima jumatate a semestrului se vor parcurge lectiile de aici:
 - <https://developer.android.com/courses/kotlin-android-fundamentals/overview#prerequisites>
 - <https://developer.android.com/codelabs/advanced-android-kotlin-training-welcome#1>
- Pentru laboratorul de pe 23 Februarie trebuie sa parcurgeti primele 4 lectii din Kotlin Android Fundamentals.

