

Programmazione di Dispositivi Mobili

Pierpaolo Loreti

Ingegneria delle Tecnologie di Internet

Logistica

- Lezioni
 - Martedì Ore 14:00-15:45 Aula B1 NE
 - Giovedì Ore 11:00-13:15 Aula C11 NE
 - Venerdì Ore 14:00-15:45 Aula C11 NE
- Esercitazioni
 - in laboratorio PP1
- Esercizi
 - a casa

Varie

- Iscrizione alla mailing list del corso
 - pdm@lists.uniroma2.it
- Orario ricevimento
 - Martedì dalle ore 16 alle ore 17- Studio, Stanza B4-12 (VI piano)
- Chiavetta USB da 8G
- Iscrizione al corso

Materiale didattico

- Slide delle Lezioni
- Codice di esempio
- Libri di Testo
 - Object Oriented & Java 5 - Claudio De Sio Cesari
 - Manuale di Java 6 - Claudio De Sio Cesari
 - Android Guida per lo sviluppatore - Massimo Carli

Modalità di esame

- L'esame è una prova pratica di programmazione durante la quale verranno fatte delle domande orali riguardo gli argomenti spiegati
 - Ma non conta solo l'esame
- Composizione del voto dell'esame
 - Esercizi individuali: 30%
 - Un esercizio a settimana circa
 - Va consegnato entro l'ora indicata (?mediante git?)
 - Progetto di gruppo: 30%
 - Esame orale e prova pratica: 40%

Programma

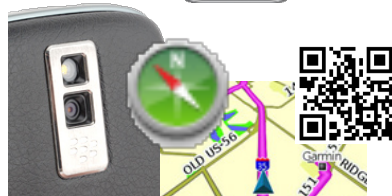
- Richiami:
 - Programmazione java, Programmazione ad oggetti, Design pattern per la programmazione ad oggetti. Programmazione in Eclipse
- Basi di terminali mobili
 - Elementi di tecnologie di comunicazione e di localizzazione wireless. Piattaforme di sviluppo per terminali mobili. IOS e Apple SDK. OS Android e Eclipse ADT. Windows 7 Mobile Platform.
- Sviluppo Android
 - Introduzione, App Android, Risorse per le APP, Creazione di APP, Creazione di elementi grafici, gestione delle comunicazioni, gestione della localizzazione.
- Altro
 - Gestione del codice e versioning SVN, Estetica del codice, cenni UML, basi SQL, cenni di HTML e CSS

Applicazioni mobili

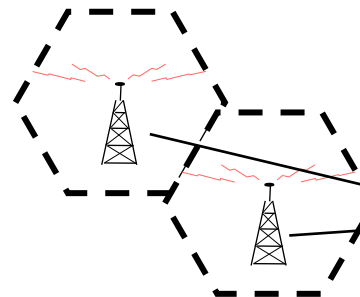


Browsers
safari opera mob.
firefox mob. dolphin
android built in

Platforms
J2ME BREW...



Cellular Networks



WiFi access



Content/Service providers



Application Markets



Application Development Platforms

