

Inżynieria oprogramowania

Pomysł na projekt: prosta gra na Androida pisana w Javie

Kursy, z których czerpiemy wiedzę:

1. Caleb Curry - Android App Development in Java All-in-One Tutorial Series (4 HOURS)

<https://www.youtube.com/watch?v=tZvjSl9dswg&t=2084s>

2. Programming w/ Professor Sluiter - Android App Development

https://www.youtube.com/watch?v=UTtSPHzWOYY&list=PLhPyEFL5u-i1j8UdN4i5awkrhfRCT_pnl

Co umiemy lub będziemy umieć robić dzięki kursom:

Ad.1 (szczegółowo)

- dodawać View do interfejsu (pole tekstowe, guzik) i modyfikować jego atrybuty (np. położenie, tekst)
- dodawać Layout (czasami zagnieżdżać Layouty) i wrzucać do niego Viewsy (Viewsy przemieszczają się razem z Layoutem, w którym są)
- wywoływać funkcję onClick (można ustawić jedną funkcję jako onClick dla kilku guzików i przekazywać siebie jako parametr - tzn. to przekazywanie się robi automatycznie), zmieniać klikalność guzików, zmieniać tekst na guziku
- wyciągać tekst z okienka, w które wpisuje coś użytkownik
- wpisywać ten tekst do jakiegoś innego okienka
- wyświetlać alerty
- startować nowe activity (przekierowywać na nie)
- zmiana nazwy activity, nadawanie nazwy aplikacji przez labelowanie main activity
- powrót strzałką do parent activity
- przekazywanie danych do kolejnego activity

Ad.2 (mniej szczegółowo)

- Basic Buttons and Layouts
- Event Listeners (clicking a button or when a timer goes off)
- Android Design Patterns (model view controller type of design)
- Implicit Intents and Managing Lists (how can you take a service from Android phone such as making a phone call or showing a map and turning that into a feature in your program). Lists – lists of friends, list of scores
- Local Data Storage (in a file or in a database)
- GPS and Maps (location services)
- Online Data Storage (having a shareable component – posting high scores, sharing a game, social media type of things)

Pomysły na grę:

1. Saper
2. Tetris
3. Szachy
4. Memory

Dodatki:

- Time trial
- Daily challenge
- Leaderboards
- Zintegrowanie reklam