H4 Applikation udvikling

Af Aputsiaq Sandgreen Lindhardt & Mark Balleby Hansen

# Applikationskrav

## Krav-1

1: Eleven kan udvikle en simpel app til mobile enheder.

2: Eleven kan redegøre for filstrukturen i et native app-projekt i udviklingsværktøjet.

3: Eleven kan redegøre for en app's Life Cycle, dvs. hvilke metoder der udføres når en app startes, skjules, vises og afsluttes.

4: Eleven kan programmere en simpel brugerflade, eksempelvis en knap og et tekstfelt.

5: Eleven kan med et grafisk værktøj designe en brugerflade med de mest almindelige elementer.

6: Eleven kan redegøre for og anvende relevante eventhandlers for brugerfladen.

7: Eleven kan via programkode starte andre programmer/processer på enheden f.eks. en browser.

8: Eleven kan benytte dialogbokse til beskeder og svar fra brugeren.

9: Eleven kan oprette forskellige brugerflader i samme app, hvor der kan overføres data imellem disse.

10: Eleven kan beskrive de væsentligste forskelle på udviklingsmiljøer til forskellige mobil-platforme.

11: Eleven kan dokumentere og kommentere sin kode.

12: Eleven kan gennem en brugertest dokumentere funktionaliteten og brugeroplevelsen i en udviklet app.

## Krav-2

1: Eleven kan udvikle en appløsning, der kan afvikles på forskellige mobile platformsteknologier.

2: Eleven kan installere, konfigurere og anvende et cross-platformsudviklingsmiljø.

3: Eleven kan programmere en appløsning med menuer.

4: Eleven kan programmere en appløsning, der kan vise dynamisk oprettede lister på skærmen og reagere på brugerens valg.

5: Eleven kan programmere en appløsning, der kan gemme persistent data lokalt på enheden.

6: Eleven kan programmere en appløsning, der kan anvende enhedens sensorer f.eks. gyroskop, accelerometer, temperatur osv.

7: Eleven kan tilpasse en responsiv brugerflade, der kan orientere sig efter landskab eller portræt.

8: Eleven kan programmere en appløsning, der kan anvende touch-input fra enhedens skærm, og ved berøring flytte et grafisk objekt rundt på skærmen.

9: Eleven kan programmatisk få et grafisk element til at bevæge sig kontinuerligt på skærmen.

10: Eleven kan udvikle et program, hvor sensorer, touch-skærmen og objekter, der bevæger sig, fungerer sammen på en enkel måde.

11: Eleven kan benytte f.eks. Repository Pattern og Dependency Injection til minimering af afhængigheder mellem moduler.

12: Eleven kan benytte Inversion of Control Pattern (f.eks. Dependency Injection).

13: Eleven kan programmere en brugergrænseflade med asynkrone kald.

14: Eleven kan programmere asynkrone server services i forbindelse med web API.

15: Eleven kan gennem en brugertest dokumentere funktionaliteten og brugeroplevelsen i en udviklet appløsning.

16: Eleven kan redegøre for mulige sikkerhedsproblemer, der skal tages højde for i forbindelse med udvikling af appløsninger.

# Applikation Design

## Farvevalg

## Skrifttype(r)

## Opbygning

## Applikation livscyklus