



WSTĘP DO PROGRAMOWANIA URZĄDZEŃ MOBILNYCH KOTLIN, JAVA

WYKŁAD 1

- PODSTAWOWE INFORMACJE
- TREŚCI PROGRAMOWE
- ZASADY ZALICZENIA

Rafał Lewandków

pokój 075

rafal.lewandkow@uwr.edu.pl

rafal.lewandkow2@uwr.edu.pl

Forma zajęć i liczba godzin:

Wykład 15 godz. /Laboratorium 30 godz.

Literatura obowiązkowa i zalecana:

- Java. Efektywne programowanie. Joshua Bloch
- Kotlin w Akcji. Dmitry Jemerov, Svetlana Isakova

Nakład pracy studenta:

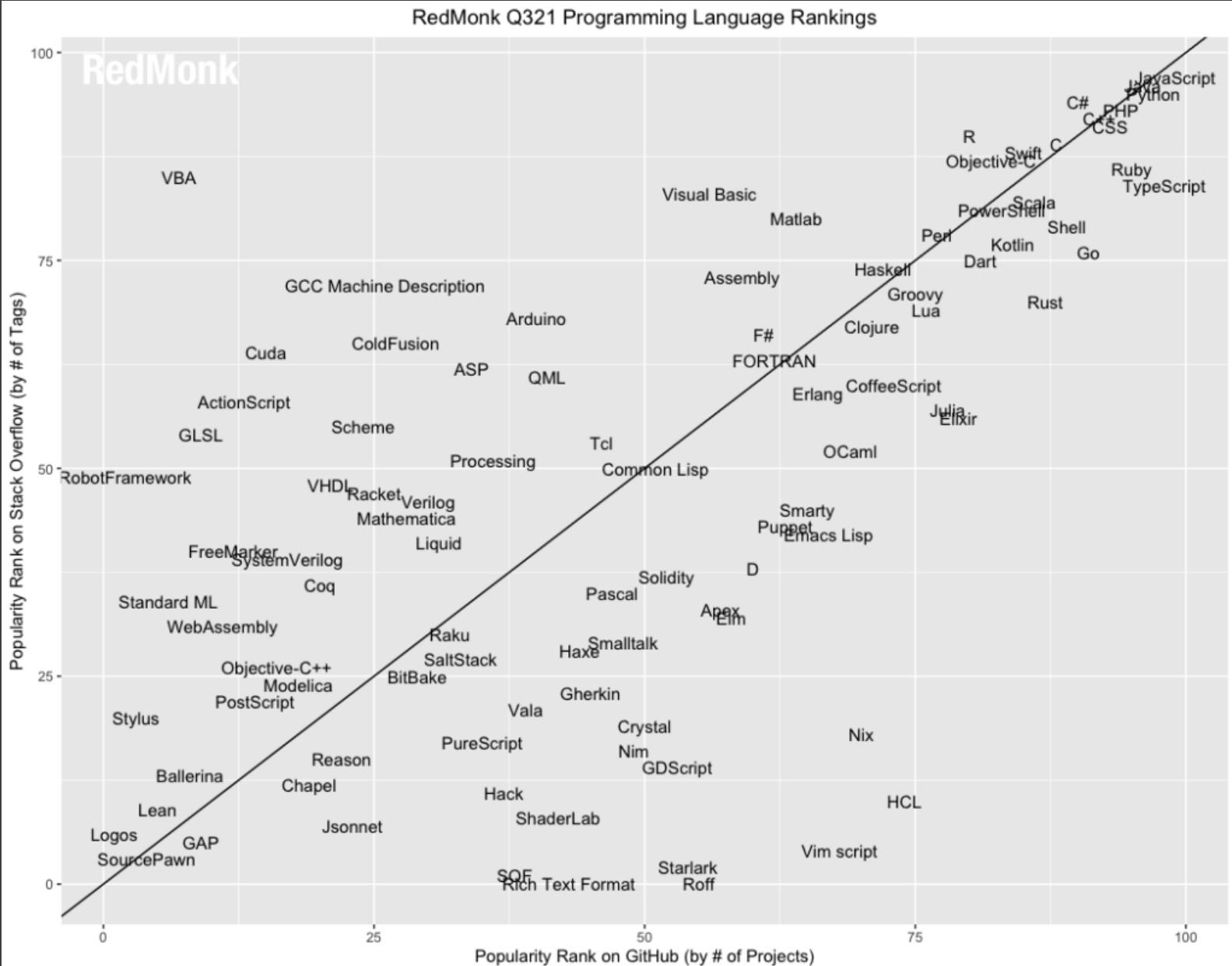
Praca własna studenta: 30 godz.

Łączna liczba godzin 75

Liczba punktów ECTS: 3

Warunkiem zaliczenia laboratorium jest uzyskanie pozytywnej oceny z wykonywanych zadań umieszczanych na listach

- Na zajęcia przewidzianych jest 8 list zadań
- Z każdej listy wystawiana jest osobna ocena
- Nie jest konieczne zaliczenie wszystkich list aby otrzymać ocenę pozytywną z laboratorium
- Każde zadanie ma przydzieloną liczbę punktów
- Każda lista posiada informację o liczbie punktów wymaganych na konkretną ocenę
- Każda lista posiada termin zwrotu
- Za każdy tydzień opóźnienia otrzymana ocena jest obniżana o 0,5
- Każdą listę można poprawić w ciągu 4 tygodni od terminu zwrotu listy - za wyjątkiem końca semestru
- Poprawa list oddanych po terminie zwrotu jest możliwa pod warunkiem uzyskania co najmniej 50% punktów - termin obowiązuje taki jak w przypadku poprawiania listy oddanej w terminie - ocena nie ulega dalszemu obniżeniu
- Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną ze wszystkich ocen z list
- Wyjątkiem jest ocena 3,0 - należy uzyskać średnią co najmniej 3,0



1. Porównanie języków Java i Kotlin
2. Typy danych
3. Wyrażenia, instrukcje, pętle
4. Funkcje
5. Klasy, obiekty
6. Interfejsy
7. Wielowątkowość
8. Wzorce projektowe

 **IntelliJ IDEA**

Capable and Ergonomic

Download

IDE

Java

Groovy

Scala

Kotlin

Android

Why IntelliJ IDEA