

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI
MICROELECTRONICA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MOBILE DEVELOPMENT

LUCRAREA DE LABORATOR#4

Crearea unei aplicatii mobile

Autor:
Vasile COBILAS

asistent universitar:
Victor GOJIN

Laboratory work #4

1 Scopul lucrării de laborator

- Dezvoltarea unei aplicații mobile.
- Implementarea unui joc pe platforma Android

2 Obiective

- Cunoștințe de bază privind arhitectura unei aplicații mobile
- Cunoștințe de bază ale platformei SDK

3 Laboratory work implementation

3.1 Tasks and Points

- Basic Level (nota 5 — 6) :
 - Realizeaza o aplicatie simpla "Hello world" care va contine 2 butoane care vor afisa 2 pagini diferite, folosind 2 elemente diferite de interactiune
- Basic Level (nota 7 — 8):
 - Implementeaza un simplu ceas sau stopwatch
- Advanced Level (nota 9 — 10): - *AdvancedLevel(nota9||10)* :
 - *Realizeaza o aplicatie care va implementa tehnica pomodoro* *SAU** - *Oalta aplicatie sofisticata la alegere* Game

3.2 Analiza lucrarii de laborator

Link-ul la repozitoriu <https://github.com/VasileCobilas/MIDPS/tree/master/Laborator>

In cadrul acestei lucrari de laborator am efectuat o aplicatie mobila compatibila cu platforma Android. Aplicatia reprezinta un joc simplu "eight puzzle", care are ca obiectiv aranjarea a 8 butoane in ordine crescatoare pe o matrice de 3x3.

La efectuarea lucrarii de laborator am folosit IDE "Eclipse", unde am operat cu limbaje de programare cum ar fi JAVA, XML.

Pagina principala dispune de un buton 'Play' si o imagine exemplu care demonstreaza cum trebuie sa fie rezultatul final al jocului.[image1]

Pagina secundara reprezinta insasi jocul, cu cele 8 puzzle, un indicator care indica numarul de miscari ale pazlurilor pina la sfirsitul jocului, si un indicator ce indica corectitudinea miscarii unui element din puzzle.[image2][image3]

3.3 Imagini

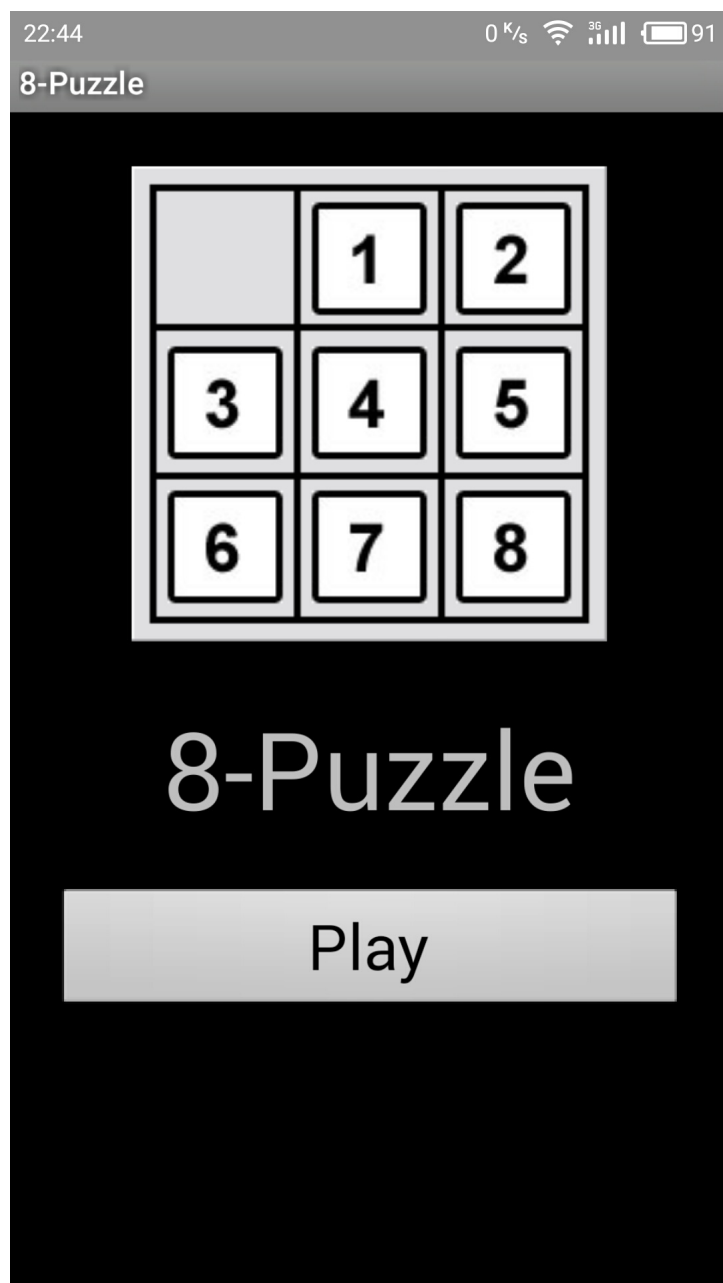


Figure 1: Pagina principala a jocului;

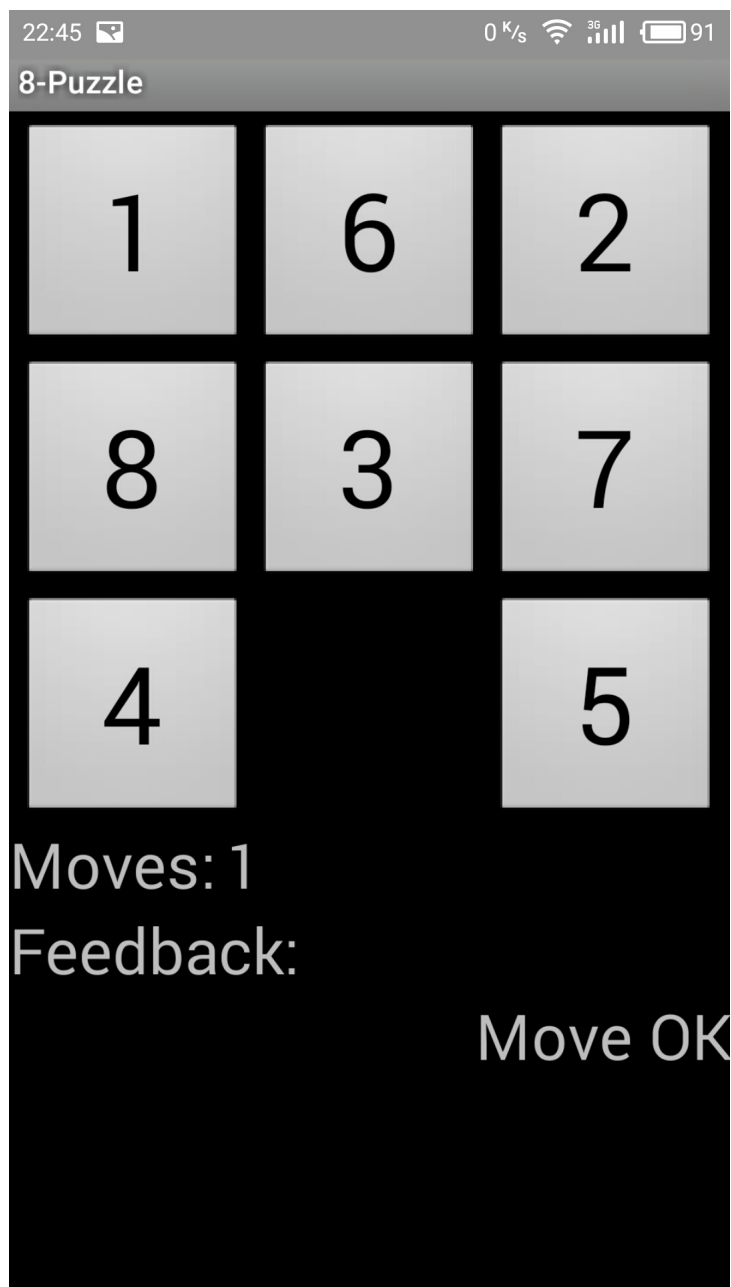


Figure 2: Pagina secundara-Game;

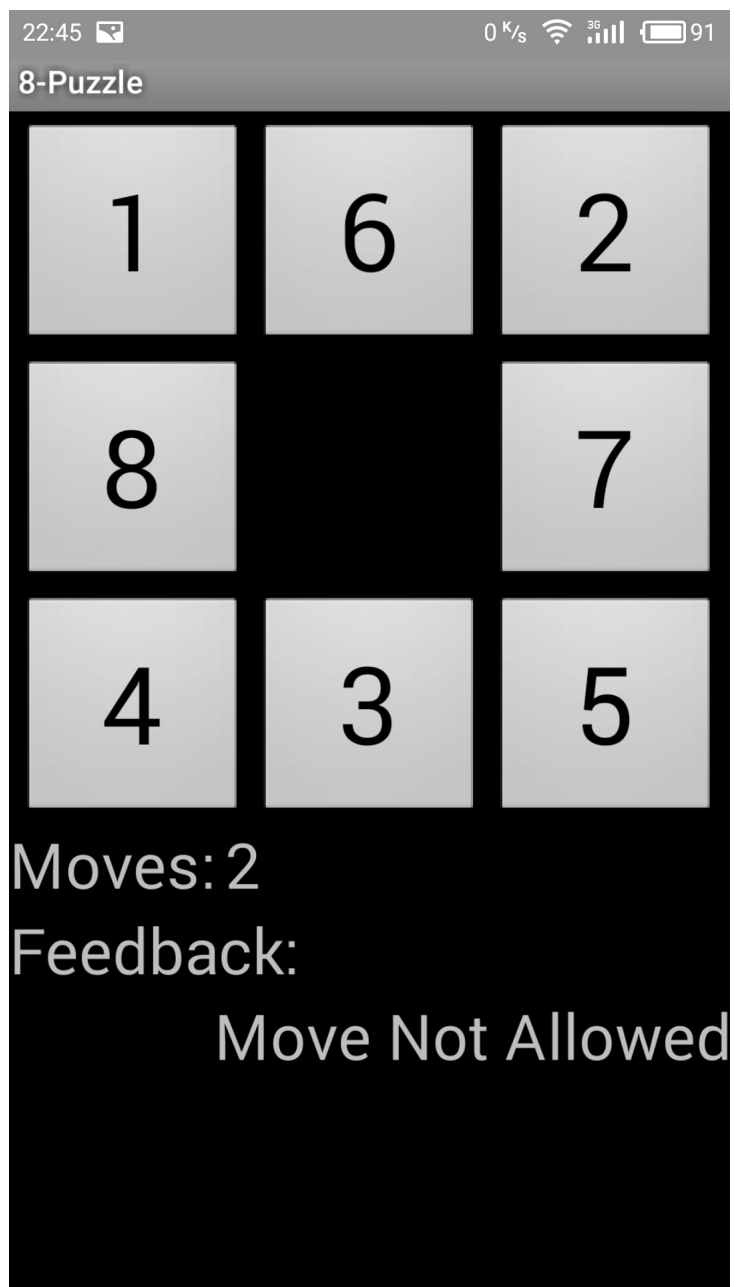


Figure 3: Pagina secundaria-Game;

Concluzie

Am studiat variabilele si tipurile de sistem in JAVA , in acelasi timp am obtinut deprinderi practice de utilizare si manipulare a platformei Eclipse precum si limbajul Java . In timpul efectuarii lucrarii date de laborator am obtinut o exerinta in dezvoltarea plicatiilor mobile , o experienta noua care va fi folositoare pe viitor .

References

- [1] ICT.social, *official page*, <https://www.tutorialspoint.com/eclipse/>
- [2] ICT.social, *official page*, <https://www.cs.princeton.edu/courses/archive/spr10/cos226/as>
- [3] ICT.social, *<http://www.theserverside.com/tutorial/Step-by-step-guide-to-Android-development-with-Eclipse>*