

Uvod v platformno odvisen razvoj aplikacij

Vaje 2025/2026

1 Kotlin basics

Cilj vaje je vzpostaviti razvojno okolje in spoznati osnove jezika Kotlin, ki so potrebne za razvoj aplikacij Android. Za pomoč pri vajah si pomagajte s [Kotlin dokumentacijo](#).

1.1 Razvojno okolje

- Prenesite in namestite [Android Studio](#).
- Prenesite in namestite [Git](#).
- Ustvarite račun GitHub.
- *Namestite aplikacijo za mirroring: [scrcpy](#) ali [Vysor](#).

Do prvih vaj pripravite testni projekt in ga zaženite v emulatorju! Če imate napravo z Androidom, zaženite aplikacijo tudi na njej!

* Rok za zagovor: v svojem terminu vaj med 13. 10. 2025 in 17. 10. 2025.

* Naloga je obvezna in vredna 2 točki.

1.2 Kotlin razredi

Preberite [Kotlin konvencije](#) pisanja izvirne kode in zamislite si projekt, kjer boste v razredu hranili seznam (**List**) poljubnih objektov. Npr.:

- Razred **Warehouse**, ki hrani seznam objektov razreda **Product** in vsak izdelek ima **Manufacturer**

Po vzoru s predavanj ustvarite nov projekt (Empty Views Activity) in ga ustrezno poimenujte glede na tematiko. Izbrana tematika mora biti drugačna od že omenjenih. Znotraj projekta ustvarite **nov modul (Java or Kotlin library)**. **Pozor:** modul morate ustvariti preko **orodne vrstice (Toolbar)**: File → New → New Module → Java or Kotlin library. V modul dodajte vsaj tri (smiselne) razrede. Uporabite vsaj tri lastnosti različnih tipov (int, double, string ...). Razred, ki ga hranimo v seznamu, mora implementirati razred Comparable. V metodi compareTo primerjajte objekta po poljubni lastnosti. Povežite tudi metodo toString(). V funkciji main napolnite seznam z objekti, tako da jih generirate programsko z uporabo knjižnice [kotlin-faker](#). Za podatke, ki jih ne gre generirati v knjižnici, ustvarite funkcijo (npr. fun generateCarNames(n : Int)). Seznam nato uredite in izpišite.

1.3 Izjeme v programskem jeziku Kotlin

Poiščite vsaj 3 Kotlin izjeme in demonstrirajte njihovo uporabo. Napišite lastno smiselno izjemo (deduje iz Exception) in pripravite primer, kjer jo prožite v konstruktorju (init block) in lovite v funkciji main.

* Rok za zagovor: v svojem terminu vaj med 13. 10. 2025 in 17. 10. 2025.

* Naloga je obvezna in vredna 4 točke.