Practicumopdrachten

# Les 1: Introductie

Na een basis van app ontwikkeling in Xamarin te hebben gehad tijdens het instructiecollege, maak ik het jullie nog niet al te lastig deze eerste week. Het is de bedoeling om de onderstaande tutorials te volgen om zo een beetje aardigheid in het ontwikkelen van apps met Xamarin te krijgen.

De opdrachten moeten in het practicum worden afgetekend, ook al zijn het tutorials die jullie begeleiden naar het resultaat.

De opdrachten zijn te combineren, ga niet apart voor elke opdracht een nieuw project aanmaken.

**Opdracht 1**

<https://developer.xamarin.com/guides/android/getting_started/hello,android/hello,android_quickstart/>

**Opdracht 2**

In deze opdracht hoef je niet te programmeren, maar door het lezen van de informatie ga je je code beter begrijpen.

<https://developer.xamarin.com/guides/android/getting_started/hello,android/hello,android_deepdive/>

**Opdracht 3**

<https://developer.xamarin.com/guides/android/getting_started/hello,android_multiscreen/hello,android_multiscreen_quickstart/>

**Opdracht 4**

In deze opdracht hoef je niet te programmeren, maar door het lezen van de informatie ga je je code beter begrijpen.

<https://developer.xamarin.com/guides/android/getting_started/hello,android_multiscreen/hello,android_multiscreen_deepdive/>

# Les 3: Sockets

De eerste opdracht houden we even makkelijk. Dit om de vorige periode te herhalen als het niet helemaal is bijgebleven. Het is belangrijk om de kennis over Objecten en Overerving weer op te frissen. Dit maakt het ontwikkelen van een applicatie voor de telefoon makkelijker in de toekomst.

**Opdracht 1**

Schrijf een applicatie waarmee duidelijk wordt wat overerving is. Maak een lijst van alle items en toon dit in een ListView.

Ook de Arduino en sockets zijn behandeld in de les. Gebruik ook de kennis van de vorige lessen om deze opdracht uit te voeren.

**Opdracht 2**

Schrijf een applicatie waarbij je een ledje op de Arduino aanstuurt. Het ledje moet aan en uit kunnen.

**Eindopdracht**

Aan het eind van deze periode is er, zoals ook in de voorgaande periodes, een project. Bij dit project zullen jullie ook een Android app moeten ontwikkelen. Daarom is het ook belangrijk dat jullie hier al kennis van hebben.

*Case*

Een softwarebedrijf wil een app maken om het voor uitwisselingsstudenten in Nederland makkelijker te maken om te reizen met de auto. Nu wordt Google Maps veel gebruikt en is dit ook internationaal, maar graag integreren ze zelf een module in een algemene app (die zij ook ontwikkelen voor de uitwisselingsstudenten). Hierdoor kunnen de studenten makkelijk alle informatie vinden over het land waar ze zijn of heen gaan.

Probeer de bovenstaande informatie op een duidelijke en overzichtelijke manier weer te geven in een applicatie. Gegeven is de code waarmee de data van het openbaar vervoer wordt ingeladen. Let bij het schrijven van de code op dat het overzichtelijk is.

De rubrik is te vinden in Google Classroom. Hierin kun je vinden waarop wordt beoordeeld.

*Week 2*

Probeer erachter te komen wat de gegeven code doet. Bedenk bijvoorbeeld alvast een manier waarop je de data wil weergeven. Ga alvast aan de slag met de kennis uit de eerste twee lessen.

*Week 4*

Nu jullie over alle kennis beschikken, kunnen jullie de applicatie afmaken.

*Inleverdatum*

27 mei 2018 voor 23:59