

FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI MICROELECTRONICA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A PRODUSELOR SOFT

LUCRAREA DE LABORATOR#5

Dezvoltarea unei aplicatii mobile

Autor:

Maxim TINCU

lector asistent:

Irina COJANU

lector superior:

Svetlana COJOCARU

Laboratory work #5

1 Scopul lucrarii de laborator

Dezvoltarea unei aplicatii mobile

2 Obiective

Cunostinte de baza privina arhitectura unei aplicatii mobile

Cunostinte de baza ale platformei SDK

3 Laboratory work implementation

3.1 Tasks and Points

Am realizat o aplicatie sofisticata la alegere - o joaca

Am realizat aplicatia pe cross platform pentru a putea fi compilata pe Android si pe Windows

3.2 Analiza lucrarii de laborator

GITHUB - <https://github.com/irmate210/MIDPS>

Am scris o aplicatie pentru Android care are la baza un joc cu masini. Jocul consta in evitarea masinilor care vin spre noi. Am folosit BitMap pentru a desena drumul si masinile. Am folosit deasemenea butoanele standarte si LoadingBar. Deasemenea sunt incluse si diferite sunete, ca de exemplu sunetul automobilului, sunetul cind pierdem sau cind cistigam.

3.3 Imagini

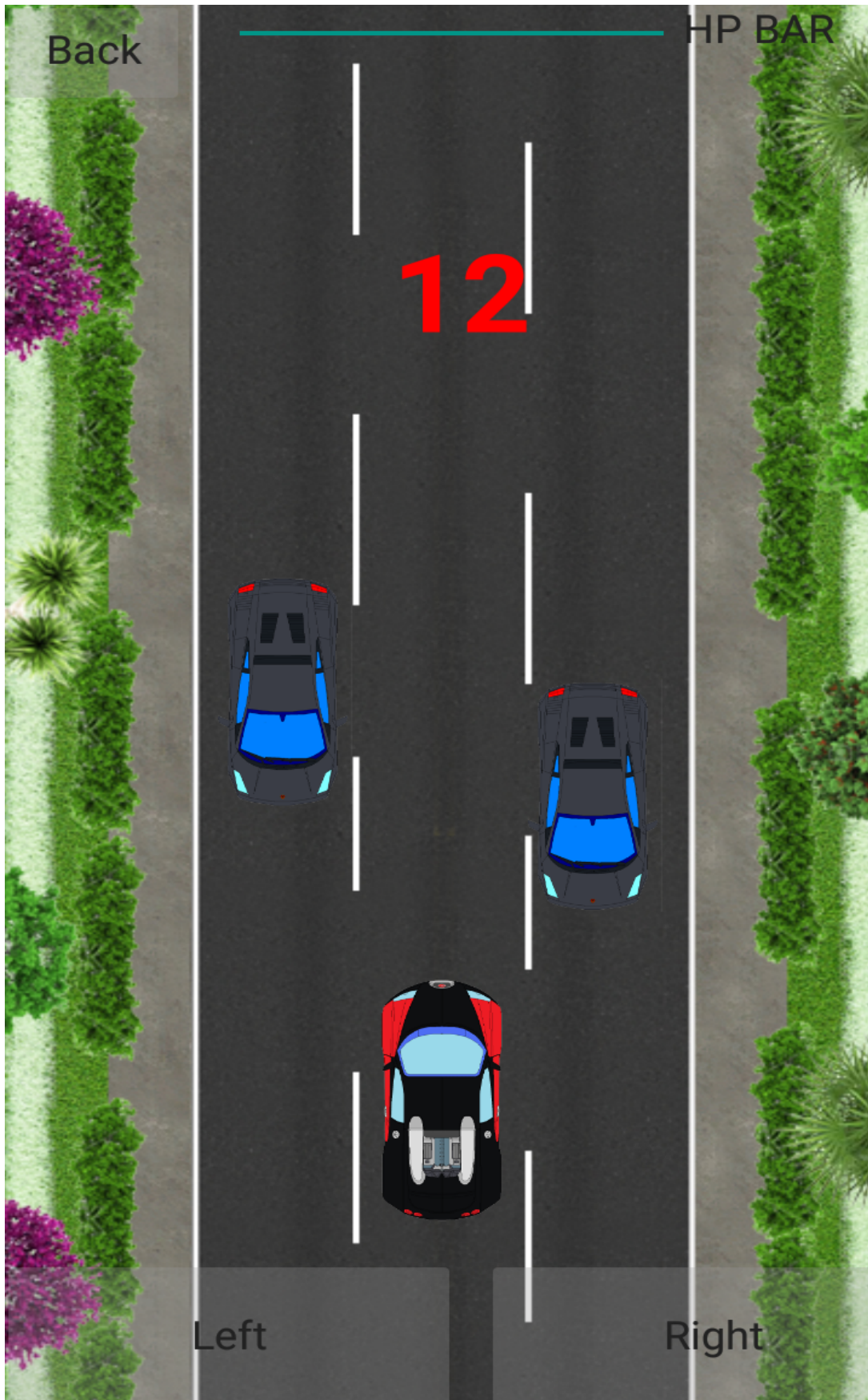


Figure 3.1

Concluzie

În această lucrare de laborator m-am familiarizat cu arhitectura unei aplicații. Am elaborat o aplicație sofisticată care poate lucra pe diferite platforme (cross-platform), și care are un obiectiv. Aplicația folosește butoane standard pentru mișcare și accelerometrul. Pentru a activa accelerometrul trebuie să intrăm în Settings.

În general am înțeles principiul de lucru cu device-urile mobile.

References

- 1 Aldebran Robotics, *official page*, www.aldebaran.com/en
- 2 Timo Ojala, *Multiresolution gray-scale and rotation invariant texture classification with local binary patterns*, 2002
- 3 Biometric, www.biometricupdate.com/201501/history-of-biometrics