



Programowanie urządzeń mobilnych. Android

Karol Przystalski



Poznajmy się

2017 - doktorat uzyskany w PAN oraz UJ

od 2010 - CTO @ **Codete**

2007 - 2009 - Software Engineer @ **IBM**

Praca naukowa

Multispectral skin patterns analysis using fractal methods}, K. Przystalski and M. J. Ogorzalek. Expert Systems with Applications, 2017

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0957417417304803>

kprzystalski@gmail.com

karol@codete.com



Zakres materiału

1. Podstawy języka Kotlin
2. Zaawansowany Kotlin
3. Podstawy systemu Android
4. Aktywności oraz podstawowe wzorce projektowe na platformie Android
5. Fragmenty
6. UI
7. REST oraz OAuth2
8. Serwisy
9. Notyfikacje
10. Wydajność

11. OpenGL, oraz VR
12. Wearables, NDK, IoT
13. Google Play
14. React Native



Zaliczenie

Średnia ocena ze wszystkich projektów.

Warunki:

- Termin na każdy projekt: max. 2 tygodnie po zajęciach
- Każdy projekt zaliczony na minimum 3.0

Egzamin: test wyboru, 30 pytań. Aby zaliczyć trzeba poprawnie odpowiedzieć na 20 pytań.

Terminy: tba

Kotlin



Trochę historii

Powstał jako (szybsza) alternatywą dla Scali w 2011 roku.

Twórcą języka jest Dmitry Jemerov, a firma która rozwija język to JetBrains.

Od 2017 jest wspieranym językiem na platformie Android.

Obecnie jedynie nieliczni decydują się na Javę pisząc aplikację na Androida.



Charakterystyka języka

Działa na JVM

Podobnie jak Scala, pisanie kodu w Kotlinie jest krótsze i szybsze

Statycznie typowany



Playground