

Programmazione di Dispositivi Mobili

Pierpaolo Loreti
Ingegneria delle Tecnologie di Internet

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

1

Logistica

- Lezioni
 - Martedì Ore 9:30-11:15 Aula B15
 - Giovedì Ore 14:00-15:45 Aula B15
- Esercitazioni
 - In AULA
- Esercizi
 - a casa

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

2

Varie

- Iscrizione alla mailing list del corso
 - pdm@lists.uniroma2.it
- Orario ricevimento
 - Martedì dalle ore 11:30 alle ore 12:30
 - Studio, Stanza B4-12 (VI piano)
- Iscrizione al corso
- Account github.com

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

3

Materiale didattico

- Slide delle Lezioni
- Codice di esempio
- Libri di Testo
 - Object Oriented & Java 5 - Claudio De Sio Cesari
 - Manuale di Java 6 - Claudio De Sio Cesari
 - Android Guida per lo sviluppatore - Massimo Carli

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

4

Modalità di esame

- L'esame è una prova pratica di programmazione durante la quale verranno fatte delle domande orali riguardo gli argomenti spiegati
 - Ma non conta solo l'esame
- Composizione del voto dell'esame
 - Esercizi individuali: 30%
 - Un esercizio a settimana circa
 - Va consegnato entro l'ora indicata (?mediante git?)
 - Progetto di gruppo: 30%
 - Esame orale e prova pratica: 40%

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

5

Programma

- Sviluppo Android
 - Introduzione, App Android, Risorse per le APP, Creazione di APP, Creazione di elementi grafici, gestione delle comunicazioni, gestione della localizzazione.
- Richiami:
 - Programmazione java, Programmazione ad oggetti, Design pattern per la programmazione ad oggetti. Programmazione in Eclipse
- Basi di terminali mobili
 - Elementi di tecnologie di comunicazione e di localizzazione wireless. Piattaforme di sviluppo per terminali mobili. IOS e Apple SDK. OS Android e Eclipse ADT. Windows 7 Mobile Platform. Altro
 - Gestione del codice e versioning SVN, Estetica del codice, cenni UML, basi SQL, cenni di HTML e CSS

Programmazione di dispositivi mobili - v1.0

6

