

Uvod



Android i Kotlin

- ▶ Open-source platforma za mobilne uređaje
 - ▶ Pametni telefoni, pametni satovi, automobili, TV...
- ▶ Kotlin – programski jezik za Android programiranje
 - ▶ Optimizovan za Android
- ▶ Android Studio

1. Uvod
2. Osnove Kotlin-a
3. Osnovne komponente Android-a i životni ciklus
4. Android UI
5. Arhitektura Android aplikacije – ViewModel i MVVM
6. Arhitektura Android aplikacije – Data Layer i izvori podataka 1
7. Arhitektura Android aplikacije – Data Layer i izvori podataka 2

Tok vežbi

8. Intenti i Broadcast Receiver-i
9. Servisi u Android-u
10. Navigacija u aplikaciji
11. Povezivanje sa drugim uređajima
12. Notifikacije, Firebase
13. Senzori i aktivnosti
14. Testovi u Android-u

Laboratorijske vežbe

- ▶ 10% ocene
- ▶ Teme:
 1. Android Lifecycle
 2. Activities
 3. View Models
 4. Navigacija
 5. Mape

► Projekat

- ▶ 60% ocene, radi se samostalno, brani se u bilo kom ispitnom roku
- ▶ Implementacija potpune aplikacije sa:
 - ▶ Registracijom i prijavom korisnika
 - ▶ Praćenje lokacije i interakcija sa delovima aplikacije u odnosu na lokaciju korisnika
 - ▶ Implementacija mape i interakcija s mapom
 - ▶ Serverski deo: Firebase

► Projekat - napomene

- ▶ Projekat se radi korišćenjem Android SDK
- ▶ Obavezno je pratiti dobru praksu vezanu za organizaciju fajlova, koda i arhitekture projekta
 - ▶ Odvajanje perzistencije i poziva servera od implementacije UI komponenti
 - ▶ Korišćenje Single ili Dual Activity arhitekture

Potrební resursi

- ▶ Android Studio
- ▶ Računar/laptop sa podrškom za virtuelizaciju (emulator)
- ▶ Preporuka: za testiranje aplikacija koristiti pravi uređaj umesto emulatora
- ▶ Znanje objektno-orijentisane paradigme

Korisni resursi

- ▶ <https://developer.android.com/develop>
- ▶ <https://www.geeksforgeeks.org/best-way-to-become-android-developer-a-complete-roadmap/?ref=lbp>

Hvala na pažnji!

