

Programowanie aplikacji mobilnych

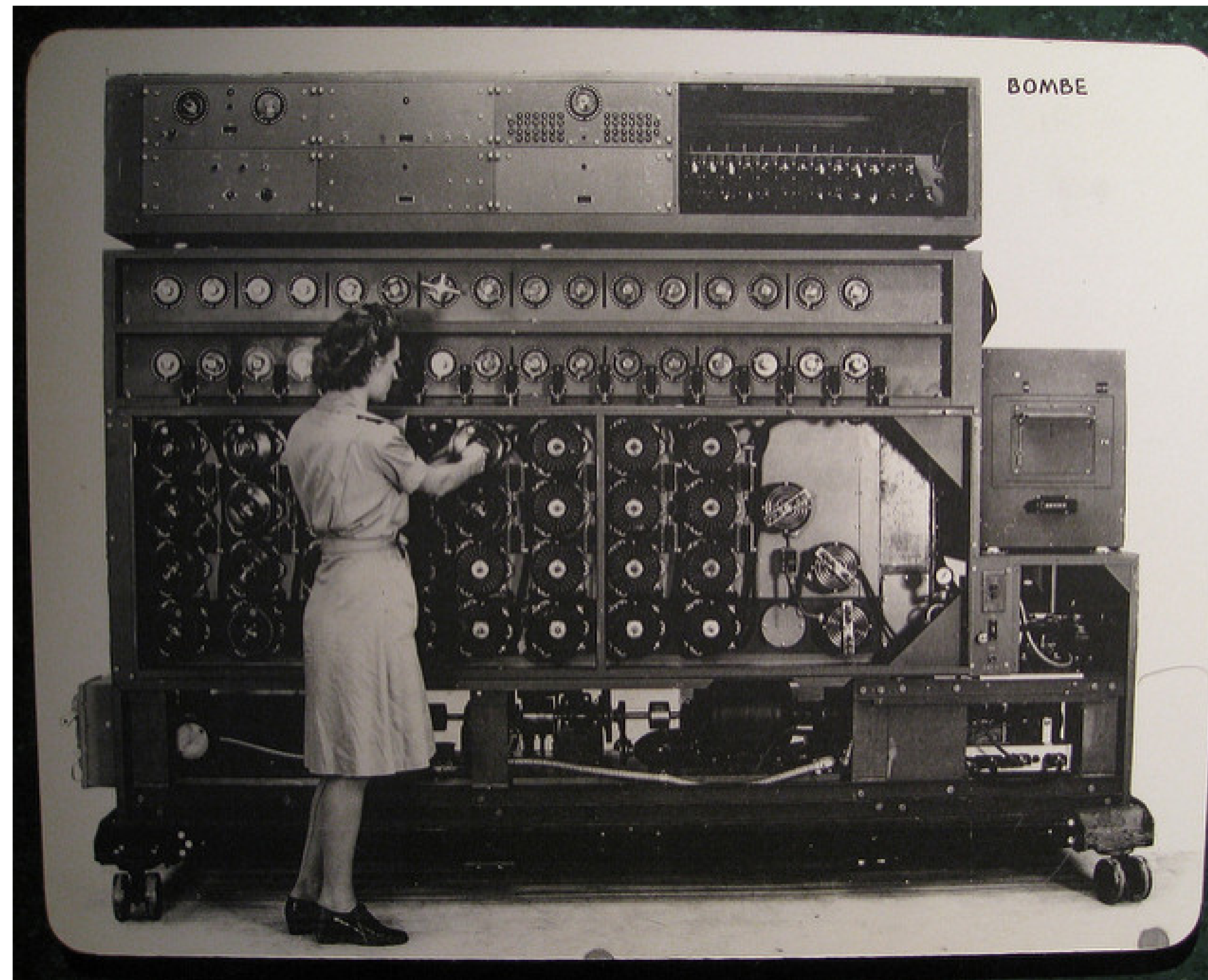


Wprowadzenie

WOJCIECH BARCZYŃSKI

- Tech Lead
- Software Developer -> System Engineer
- wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl

Ćwiczenia



Ćwiczenie

- Problem
- Mierzymy się z zadaniem samemu [timebox]
- Pytamy
- Zrobiłam / Zrobiłem - warto pokazać

Można przyjść z swoim laptopem*

Ćwiczenie

- Kopiuj&wklej zakazane
(chyba, że wykładowca powie inaczej)
- wyjątek: XML i konfiguracja

Rekomendacja

- Własny laptop
- Konto na githubie

Zaliczenie

- Egzamin - wykład;
- Projekt - lab - do 3 osób, aplikacja Android.

Egzamin

- 15 pytań

Projekt

- Spotkanie 1: podział na grupy;
- Spotkanie 2: temat, wireframe/sketch/mockup;
- Spotkanie 3: 1h na pracę w grupach;
- Spotkanie 4: Prezentacja projektu.

Projekt

1. Repozytorium git
2. Plik README.md opisujący co aplikacja robi
3. Dołączone wireframes czy high-q mockups
4. Link do video z demem

Projekt

Kilka pomysłów:

1. Zamawianie jedzenia;
2. Quiz;
3. Przepisy;
4. Wyświetlanie danych z zewnętrznego serwisu, np.,
recenzje filmów

Aplikacije mobilne

- ...

Slajdy

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Wojciech Barczyński

wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl

BACKUP SLIDES

Na kim się wzorować

- Robert C. Martin (Uncle Bob): [arch](#), [scrum](#), [craftsmanship](#)
- Martin Fowler: [arch](#)
- Martin Thomson: [perf](#)
- Brendan Greg: [perf](#)
- Golang: [Peter Bourgon](#)
- C++ (Scott Meyers), Java, ..., microservices, startups,..., coding sessions

Lekka Lektura o najlepszych praktykach
dla programistów

**Andrew Hunt, David Thomas, "Pragmatic
Programmer". Addison-Wesley Professional**

INNE

- Don't Make Me Think:
A Common Sense Approach to Web Usability
- The Design of Everyday Things