

# Programowanie aplikacji mobilnych

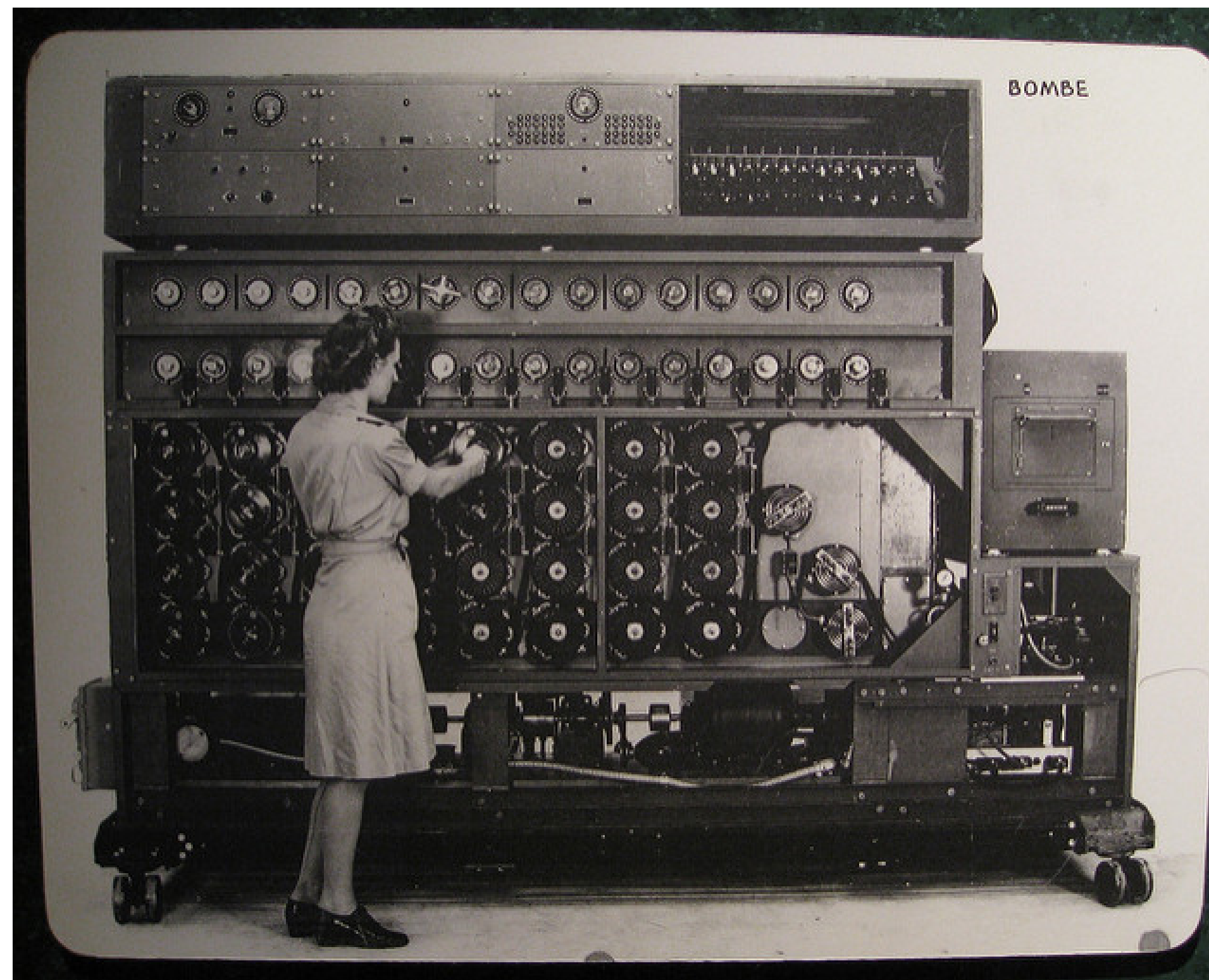


Wprowadzenie

# WOJCIECH BARCZYŃSKI

- Tech Lead
- Software Developer -> System Engineer
- [wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl](mailto:wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl)

# Ćwiczenia



# Ćwiczenie

- Problem
- Mierzymy się z zadaniem samemu [timebox]
- Pytamy

Można przyjść z swoim laptopem\*

# Rekomendacja

- Własny laptop
- Konto na githubie

# Zaliczenie

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

# Egzamin

- 15 pytań

# Projekt

- Spotkanie 1 [4h]: podział na grupy
- Spotkanie 2: temat, wireframe/sketch/mockup
- Spotkanie 3: 1h na pracę w grupach
- Spotkanie 4: zdanie projektu



# Projekt

1. Repozytorium git
2. Plik README.md opisujący co aplikacja robi
3. Link do video z demem

# Aplikacije mobilne

- ...

**Slajdy**

**DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ**

**Wojciech Barczyński**

**[wojciech.barczynski@wsb.wroclaw.pl](mailto: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