

Studijski program	Vrsta studija (ciklus)	Prvi ciklus		
	Naziv studijskog programa	Fizika i informatika u obrazovanju		
Naziv predmeta	RAZVOJ MOBILNIH APLIKACIJA			
Šifra predmeta	Semestar	Status predmeta	ECTS bodovi	P+V
IT280	VI	IZBORNI	5	2+2
Nosilac programa				
Cilj i očekivani ishodi učenja	<p>Ovaj predmet će upoznati studente sa razvojem aplikacija za mobilne uređaje. Predstaviti će ograničenja sa kojima se susreću dizajneri mobilnih aplikacija poput snage hardvera i očekivanja korisnika. Studenti će naučiti kako da prevaziđu ograničenja pomoću tehnika u implementaciji, dizajnu softvera i dizajnu korisničkog sučelja. Analizirat će se bitni koncepti modernog razvoja mobilnih aplikacija poput raspodjele softvera i podataka, te lociranja uređaja.</p> <p>Nakon završetka modula, studenti će:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poznavati tehnologiju i trendove koji utiču na razvoj mobilnih aplikacija,</li> <li>- Poznavati arhitekturu mobilnih aplikacija,</li> <li>- Razumjeti zahtjeve za kreiranje praktičnih mobilnih aplikacija,</li> <li>- Moći dizajnirati korisničko sučelje za mobilne uređaje,</li> <li>- Moći koristiti napredne tehnike objektno-orijentiranog programiranja,</li> <li>- Voditi računa o ograničenjima hardvera prilikom razvoja mobilnih aplikacija.</li> </ul>			
Sadržaj predmeta				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Podrška različitih mobilnih uređaja,</li> <li>- Životni vijek aktivnosti,</li> <li>- Dinamičko korisničko sučelje sa fragmentima,</li> <li>- Spašavanje podataka,</li> <li>- Interakcija sa drugim aplikacijama,</li> <li>- Sistem dozvola,</li> <li>- Multimedija u mobilnim aplikacijama,</li> <li>- Grafika i animacije,</li> <li>- Mrežno povezivanje i web aplikacije,</li> <li>- Lokacije i mape.</li> </ul>				
Opterećenje studenta (sati)		Provjera znanja i ocjenjivanje		
Predavanja i vježbe	60	Način vrednovanja	Bodovi	
Priprema ispita	65	Laboratorijske vježbe	30	
		Testovi tokom kursa	30	
		Završni ispit	40	
Ukupno	125			
		Ukupno	100	
Literatura				
<p>[1] B. Phillips, B. Hardy, Android Programming, The Big Nerd Ranch Guide, 2nd Edition, 2015.  [2] P. Deitel, H. M. Deitel, A. Wald, Android 6 for Programmers, An App-Driven Approach, 3rd Edition, 2015.  [3] J. Murach, Murach's Android Programming, 2nd Edition, 2015.</p>				
Napomene				