



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Programmazione di Dispositivi Mobili

2223-3-E3101Q135

Obiettivi

Alla fine del corso lo studente sarà in grado di sviluppare applicazioni in ambiente Android avendo cura anche di aspetti legati alla user experience

Contenuti sintetici

Progettazione e sviluppo di applicazioni mobili. Progettazione dell'interfaccia utente. Sviluppo di applicazioni per dispositivi Android.

Programma esteso

- 1) Introduzione alla progettazione e allo sviluppo di applicazioni mobili
 - Sviluppo di applicazioni mobili
 - Opportunità di mercato
 - Requisiti tecnici per Apple (iOS), Google (Android)
 - Sfide: dimensioni limitate dello schermo, problemi di memoria e frammentazione
 - Cenni a framework cross-platform (e.g., Flutter, React Native, Apache Cordova, Sencha, Corona, Xamarin)
- 2) Progettazione dell'interfaccia utente
 - Linee guida per la progettazione di un'interfaccia utente non solo bella, ma anche usabile (Material Design)
 - Le persone al primo posto: parametri da considerare per rendere accessibile a tutti la propria applicazione
 - Progettazione Mobile First e Responsive Design
 - Imparare ad usare i colori, i font, e in generale i componenti grafici più appropriati per ogni contesto
- 3) Sviluppo di applicazioni per dispositivi Android
 - Introduzione alla piattaforma Android

- Ambiente di sviluppo: Android Studio, Google Software Development kit e le versioni, Genymotion e debugger
- Ciclo di vita di un'applicazione: le Activity e i Fragment
- Layout e widget di base ed avanzati
- La concorrenza: threads e task asincroni
- Oltre l'aspetto grafico: Content provider e Service
- Architettura di un'applicazione Android
- Pubblicazione di un'applicazione sul Google Play Store

Prerequisiti

Programmazione ad oggetti con Java e programmazione distribuita

Modalità didattica

Lezioni e esercitazioni in aula. Laboratori assistiti con supporto del tutor e materiale ausiliario.

Il corso sarà erogato in italiano.

?Nel periodo di emergenza Covid-19 le lezioni, esercitazioni e i laboratori si svolgeranno combinando lezioni videoregistrate asincrone a lezioni sincrone.

Materiale didattico

Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (3rd Edition)

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Primo semestre

Modalità di verifica del profitto e valutazione

Consegna di un progetto pratico e discussione orale dello stesso.

La consegna consiste di un documento di descrizione del progetto, del software e la relativa documentazione. La discussione verterà sulla soluzione programmatica adottata sul progetto.

Il progetto sarà valutato rispetto alla completezza della soluzione proposta, alla progettazione della soluzione e alla user experience.

Orario di ricevimento

Su appuntamento.

Sustainable Development Goals
