

Kompetencije koje se programom stječu

- Sudjelovati u dizajniranju korisničkog sučelja
- Sudjelovati u dizajniranju baze podataka
- Oblikovati konceptualno jednostavnu bazu podataka i analizirati podatke
- Pripremiti jednostavne scenarije uporabe i testne scenarije
- Prilagoditi razvojno okruženje
- Izraditi korisničko sučelje manje razine složenosti
- Testirati komponente, međusobnu povezanost i funkcionalnost jednostavnog programskog sustava
- Izraditi elemente baze podataka
- Izraditi i povezati jednostavne poslovne procese unutar programskog sustava

Ishodi učenja

1. UVOD U RAZVOJ MOBILNIH APLIKACIJA

- Izložiti osnovna načela rada prijenosnih uređaja
- Izraditi jednostavnu mobilnu aplikaciju s grafičkim i zvukovnim sadržajem
- Izraditi mobilnu aplikaciju sa više aktivnosti i navigaciju (veze) među aktivnostima
- Koristiti notifikacije u mobilnoj aplikaciji
- Izraditi jednostavnu aplikaciju za mobilni uređaj koja koristi senzore

2. RAD S PODACIMA U MOBILNIM APLIKACIJAMA

- Koristiti različite načine prikaza sadržaja na zaslonu mobitela
- Koristiti multitasking opcije prilikom izradbe mobilne aplikacije
- Upravlјati gestama i pokretima mobilnog uređaja
- Koristiti baze podataka kao spremišta informacija za rad mobilne aplikacije
- Razdvojiti komponente sučelja, poslovne logike i baze podataka u mobilnoj aplikaciji
- Izraditi jednostavnu mobilnu aplikaciju koja koristi vezu s udaljenim poslužitelјem radi razmjene podataka za rad