

Nazwa przedmiotu **Advanced Programming of Mobile Applications on iOS and Windows Phone Platforms**

Nazwa w języku angielskim

Język prowadzenia zajęć angielski

Kierunek studiów Informatyka

Poziom studiów studia II stopnia magisterskie

Jednostka prowadząca WEEIA - Instytut Informatyki Stosowanej I-24

Kierownik i realizatorzy

Paweł Kapusta, dr inż.	
Paweł Kapusta, mgr inż.	
Michał Majchrowicz, mgr inż.	

Formy zajęć i liczba godzin w semestrze

Wyk.	Ćw.	Lab.	Proj.	Sem.	Inne	Suma godzin w semestrze
10	0	0	10	0	0	20

Efekty kształcenia

The aim of this course is to get students acquainted with implementation and application of advanced HTML5 capabilities on mobile platforms.

A student at the end of the course will be able to:

1. Design application which uses peripherals (e.g. GPS and accelerometer)
2. Develop application which uses touch screen
3. Design application which uses animations in HTML5
4. Develop application which uses audio and video in HTML5

Wymagania wstępne

To take this course Students are required to have a basic knowledge of Object Oriented Programming

Organizacja przedmiotu i treści kształcenia

- Canvas API
- GPS in HTML5
- Accelerometer in HTML5
- Gyroscope in HTML5
- Touch screens support in HTML5
- WebSockets
- HTML 5 Video and audio

Forma zaliczenia - sprawdzenia osiągnięcia efektów kształcenia

Lecture and laboratory on the basis of the project.

Literatura podstawowa

1. B. McLaughlin. What Is HTML5?, O'Reilly Media, Inc., 2011.
2. A. Freeman, The Definitive Guide to HTML5, Apress, 2011

Literatura uzupełniająca

1. HTML5, Your visual blueprint™ for designing rich web pages and applications, Wiley & Sons, 2012
2. Matthew MacDonald, HTML5, the Missing manual, O'Reilly Media, Inc., 2011

Przeciętne obciążenie studenta pracą własną

20

Całkowite obciążenie studenta pracą

40

Uwagi

Uwagi

Aktualizacja

Data