

Informationen

Zeit und Ort

- Donnerstags semesterbegleitend
- 13.15 - 16.15 Uhr Veranstaltung mit Übung

Art der Veranstaltung

- Vorlesung mit integrierter Übung
- Hausaufgaben, aber nicht abzugeben
- Begleitende Projektaufgabe
- Code-based

Idee des Kurses

- Ein Semester Raum zur Programmierung von Android-Apps
- Keine neue Programmiersprache, dafür eine große existierende Library/Framework
- Vorstellung einzelner, grundlegender Mechanismen
- Viel Projektzeit für eigene Ideen
- Lernziel: Android-App entwickeln

Projektideen

- Spiele: Civilization, Bloons, 4 gewinnt, Dame, Mühle, Reversi, Mine-Sweeper, Jump+Run, Billiard, Memory, Quiz
 - Utility: Einkaufsführer/-liste, Einstellungen-on/off-Switcher, Konto-Beobachter, Tagebuch
 - Photo: Verfremder-App, rote-Augen-Entferner
 - Social Network: Mail-Client, Chat-Client
 - Sensor-Apps: Wasserwaage, Kugel-Labyrinth
- etc.



Informationen

Prüfung

- Elektronische Prüfung über 2h
- Eigener Laptop
- Kofferklausur, Offline-Informationen (Übungen, Bücher etc.)
- Keine Kommunikation

Materialien (RZ oder Ilias)

- Eclipse, ADT, Web-Quellen
 - <http://developer.android.com/reference/packages.html>
 - <http://developer.android.com/training/index.html>
- Code-Snippets
- Bücher und Skripte Ihrer Wahl

Hardware

- ca. 20 Leih-Sony-Xperia