

Cerințe Proiecte Programarea Dispozitivelor Mobile

2017 – 2018

Fiecare student va face parte dintr-o echipă de proiect de maxim trei membri. Fiecare proiect va avea o temă care permite includerea tuturor funcționalităților din cerințe.

1 Teme de proiect

În cadrul fiecărei echipe se stabilește o temă de proiect. Denumirile temelor vor fi încărcate de studenți prin intermediul paginii *Proiect* de pe platforma <http://pdm.ase.ro>.

2 Structura proiectului

Proiectul presupune dezvoltarea a două aplicații: o aplicație Android (Java/Kotlin) și o aplicație multiplatformă (Xamarin.Forms și C#).

2.1 Aplicația Android (60% din nota proiectului)

Aplicația Android va include următoarele funcționalități:

1. Interfața aplicației cu elemente Material Design
2. Implementarea unui furnizor de conținut pentru manipularea datelor aplicației
3. Implementarea unui serviciu Android
4. Utilizarea serviciului de localizare și Google Maps sau Utilizarea senzorilor și reprezentarea grafică a datelor
5. Suport pentru o aplicație de tip Widget

2.2 Aplicația Xamarin.Forms (30% din nota proiectului)

Pentru proiectul Xamarin.Forms se aleg două platforme, dintre care una este Android. Aplicația dezvoltată se bazează pe aceeași temă, cu suport pentru stocarea persistentă a datelor și acces la rețea.

3 Încărcarea proiectului

Ambele aplicații se arhivează într-un singur fișier (zip sau rar). Arhiva conține două directoare: Android și Xamarin. În rădăcina arhivei este un fișier docx/pdf care descrie aplicațiile dezvoltate. Arhiva se încarcă, de către un singur membru al echipei, pe platforma pdm.ase.ro. Pentru respectarea acestor cerințe se acordă **10%** din nota proiectului.