

Cerințe Proiecte Programarea Dispozitivelor Mobile

2018 – 2019

Fiecare student va face parte dintr-o echipă de proiect de trei – patru 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:

- aplicație Android (Java/Kotlin)
- 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
- acces la rețea și prelucrarea de fișiere JSON/XML.

3 Încărcarea proiectului (10% din nota proiectului)

Ambele aplicații se arhivează într-un singur fișier (zip sau rar). Arhiva conține două directoare aferente aplicațiilor (*Android* și *Xamarin.*) în care sînt salvate proiectele Android Studio și Visual Studio. Din directoarele celor două proiecte se șterg fișiere binare generate (directoarele build, debug, obj, bin etc.).

În rădăcina arhivei este de adăugat un fișier docx/pdf în care sînt descrise aplicațiile dezvoltate. Arhiva se încarcă, de către un singur membru al echipei, pe platforma pdm.ase.ro. Punctajul se acordă pentru respectarea acestor cerințe se de încărcare.