

Proiecte Programarea Dispozitivelor Mobile 2016 – 2017

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

1. Cerințe proiect

Fiecare proiect va include următoarele funcționalități:

Nr.	Funcționalitate proiect	Detalii
1	Interfața aplicației	Elemente Material Design
2	Implementarea unui furnizor de conținut pentru manipularea datelor aplicației	
3	Implementarea unui serviciu Android	
4	Utilizarea serviciului de localizare/senzori	
5	Utilizarea Google Maps	
6	Componente multimedia	1. Accesare sistem fișiere/furnizor de conținut MediaStore 2. Captare audio folosind microfonul 3. Captare imagini/video folosind camera /Desenare cu OpenGL ES
7	Partajare conținut (e-mail, alți furnizori)	

Obs.: Anumite funcționalități de la punctul 6 permit selectarea unei singure implementări (de exemplu, la 6.3 se va alege dintre captare imagini sau captare video sau grafică 3D)

2. Echipe și teme de proiect

Studenții vor face parte din echipele pentru care au optat. Dacă există cazuri în care nu au ales o echipă, aceștia vor fi alocați din oficiu.

Temele de proiect vor fi disponibile pe platforma <http://pdm.ase.ro>, în pagina Proiect.