

Android F1

Opis

Android F1 jest kursem przeznaczonym dla osób, które chcą nauczyć się tworzyć aplikacje na systemy Android™. Uczymy jaka jest filozofia budowy aplikacji w systemie Android, pokazujemy etapy budowy aplikacji oraz możliwości interakcji. W ramach kursu tworzymy coraz to bardziej wyrafinowane aplikacje mobilne. Pod koniec kursu każdy uczestnik będzie umiał tworzyć własne, kompletne projekty aplikacji uwzględniając wszystkie kluczowe aspekty platformy Android™. Pod koniec kursu wspólnie budujemy pełną aplikację do kontrolowania i zarządzania własnym budżetem. Aplikacja będzie w stanie m.in. przetwarzać dane udostępniane przez platformy banków, w celu wykorzystania większości kluczowych możliwości platformy.

Czego Cię nauczymy

Interfejs użytkownika

Bardzo często interfejs jest wizytówką aplikacji, podczas szkolenia dowiesz się, jak wykorzystywać sprawdzone schematy GUI Graphic User Interface, tak aby móc stworzyć dowolną aplikację. Nauczysz się tworzyć ergonomiczne i atrakcyjne wizualnie aplikacje.

Multimedia

Prawie każdy telefon i tablet ma możliwość nagrywania i odtwarzania nagrań audio oraz video. Nauczysz się zarządzać plikami multimedialnymi, wykorzystywać je na potrzeby swoich aplikacji.

Online24h

Zawsze dostęp do najświeższych informacji, stałe połączenie z bazą danych, wszystkie informacje i pliki dostępne z każdego urządzenia (laptop, komputer stacjonarny, telefon), a także możliwość tworzenia spersonalizowanych aplikacji przechowujących wszystkie dane na jednym centralnym serwerze – te wszystkie możliwości daje wss. Twórz programy które pobierają i analizują publicznie dostępne dane np. rozkłady jazdy, kursy walutowe, indeksy giełdowe.

Mapy

Obecnie każdy telefon posiada wbudowany GPS, możemy to wykorzystać budując aplikację wykorzystującą aktualne położenie telefonu, na bieżąco prezentując je na mapie. Geolokalizacja jest jedną z technologii, która zrewolucjonizowała sposób prezentowania oraz wykorzystania informacji o położeniu użytkownika smartfonu. Musisz umieć wykorzystać pełne możliwości jakie obecnie dają te urządzenia.

Program szkolenia

1. Android

- Historia i wersje

2. Platforma Android

- jak zbudowany jest Android
- Linux
- Wirtualna maszyna Dalvik

3. Wstęp

- Instalacja SDK
- Podstawy pracy z emulatorem
- Pierwszy program: „Witaj świecie!”
- Cykl życia aplikacji
- Logowanie zdarzeń
- Usuwanie błędów w aplikacji

4. Elementy interfejsu użytkownika

- Standardowe kontrolki Androida
- Elementy tekstowe
- Przyciski
- Listy
- Siatki
- Data i czas
- Zaawansowane kontrolki Androida
- Spinner
- MapView
- Gallery
- Rozmieszczenie elementów na ekranie
- LinearLayout
- FrameLayout
- TableLayout
- RelativeLayout
- Fragment
- Rozmieszczenie elementów na ekranie, a specyfikacja różnych urządzeń
- Adaptery
- SimpleCursorAdapter
- ArrayAdapter
- Optymalizacja wyglądu aplikacji

5. Menu aplikacji

- Podstawowe menu aplikacji
- Personalizacja menu
- Obrazki
- Podmenu
- Menu kontekstowe
- Dynamiczne dostosowywanie zawartości menu
- Menu definiowane w plikach XML

6. Okna dialogowe

- Okna typu alert
- Okna dialogowe zachęty
- Własne okna dialogowe

7. Animacja dwuwymiarowa

- Animacja poklatkowa
- Implementowania aktywności
- Dodanie animacji do aktywności
- Animacja układu graficznego
- Rodzaje animacji
- Implementowania aktywności oraz widoku ListView
- Animowanie widoku ListView
- Stosowanie interpolatorów
- Animacja widoku
- Klasa Camera
- Interfejs AnimationListener
- Omówienie macierzy transformacji

8. Wykorzystywanie usług wbudowanych

- Usługa HTTP
- Wywołania żądań typu GET
- Wywołania żądań typu POST

9. Używanie szkieletu

multimedialnego i interfejsów API telefonii

- Odtwarzanie plików dźwiękowych
- Odtwarzanie plików wideo
- Osobliwości klasy MediaPlayer

10. Zarządzanie preferencjami i ich organizacja

- Klasa ListPreference
- Omówienie widoków
CheckBoxPreference, EditTextPreference,
RingtonePreference

11. Wyszukiwanie w Androidzie

- Klawisz wyszukiwania
- Dostawcy propozycji
- Niestandardowy dostawca propozycji

12. Widżety ekranu początkowego

- Schemat działania widżetów
- Cykl życia widżetu

13. Ekran dotykowy

- Omówienie klasy MotionEvent
- Klasa VelocityTracker
- Wielodotykowość
- Gesty
- Obsługa map przy wykorzystaniu dotyku

Czas trwania

5 dni | 40 godzin zajęć

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose Sp. z o.o.

Cena szkolenia

4 990 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

19 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch