

# Android F2

## Opis

Bardzo często interfejs jest wizytówką aplikacji, podczas szkolenia poznasz, jak wykorzystywać sprawdzone schematy GUI (Graphic User Interface), tak aby móc utworzyć dowolną aplikację. Nauczysz się tworzyć atrakcyjne wizualnie i ergonomiczne aplikacje dla użytkowników.

## 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.

### Online 24h

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. Tworzenie zaawansowanego interfejsu użytkownika

- Fragments
- Action Bar
- Tworzenie dynamicznego menu
- Obsługa mechanizmu "Drag & Drop"

## 2. Widżety

- Dostawcy widżetów
- Implementacja widżetu
- Praca z Android Camera API
- Wykorzystanie "Intent" do zrobienia zdjęcia
- Wykorzystanie camera API

## 3. Używanie szkieletu multimedialnego i interfejsów API telefonii

- Rejestracja dźwięku
- Rejestracja wideo
- Magazyn multimedialny
- Wiadomości SMS
- Wiadomości MMS

## 4. Interfejs przetwarzania tekstu na mowę oraz tłumaczenia

- Opis wykorzystywanej technologii
- Wprowadzenie do silnika TTS
- Tłumaczenie tekstu

## 5. Praca z urządzeniem GPS i usługami geograficznymi

- Praca z GPS
- Mapy i usługi geolokacyjne

## 6. Wykorzystywanie sensorów urządzenia

- Odczyt danych z akcelerometru
- Odczyt danych z kompasu
- Odczyt danych z żyroskopu

## 7. Monitorowanie zmian w strukturze katalogów

## 8. Przykład użycia klasy FileObserver

## 9. Obsługa serwerów

- Połączenie z serwerem NTP
- Połączenie z serwerem FTP
- Połączenie z serwerem SSH

## 10. Testowanie aplikacji – testy jednostkowe

- Wprowadzenie do biblioteki JUnit
- Wykorzystanie asercji
- Atrapy obiektów (mock objects)

## 11. Programowanie grafiki trójwymiarowej za pomocą biblioteki OpenGL

- Podstawy biblioteki OpenGL
- Struktury wykorzystywane w OpenGL
- Wykorzystanie OpenGL ES w Androidzie
- Praca z modelami
- Wczytywanie tekstur i renderowanie

## 12. Android Play

- Pierwsze kroki (rejestracja konta)
- Przygotowanie aplikacji
- Zarządzanie aplikacją
- Pozycjonowanie aplikacji w markecie

## **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 wykładawcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch