

<b>Студијски програм:</b> ОАС Информационе технологије			
<b>Назив предмета:</b> Развој мобилних апликација			
<b>Наставник/наставници:</b> Данијела Тешендић			
<b>Статус предмета:</b> изборни			
<b>Број ЕСПБ:</b> 7			
<b>Услов:</b> Нема			
<b>Циљ предмета</b> Упознавање студената са основним концептима мобилних апликација и начинима и алатима за развој мобилних апликација.			
<b>Исход предмета</b> <i>Минимални:</i> По успешном завршетку овог курса студенти могу да опишу архитектуру апликација, као и начине и алате за развој апликација. Такође, студенти су способни да развију основну мобилну апликацију за одређену платформу.  <i>Пожељни:</i> По успешном завршетку овог курса студенти могу да објасне специфичности мобилних апликација, да опишу архитектуру апликација, као и начине и алате за развој апликација. Такође, студенти су способни да развију мобилну апликацију за одређену платформу која користи основне функције платформе као што су приказ корисничког интерфејса, складиштење података, комуникација са HTTP сервисима и др.			
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> У теоријском делу курса студенти се упознају са специфичностима мобилних уређаја и специфичностима и архитектурама мобилних апликација. Такође студенти се упознају са платформама за развој мобилних апликација. Детаљно се обрађује једна платформа и начин развоја апликација у тој платформи. Концепти апликација који су обухваћени курсом су развој корисничког интерфејса, креирање прилагођених компоненти корисничког интерфејса, приказ мапе и локација на мапи, начини складиштења података на уређају и различити начини приступа тим подацима, креирање позадинских сервиса на уређају, као и комуникација са сервисима на Интернету путем HTTP протокола. <i>Практична настава</i> На практичним вежбама студенти се упознају са алатима за развој мобилних апликација. Током семестра у одређеном окружењу и на одређеној платформи развијају апликације којима илуструју концепте обрађене на теоријској настави.			
<b>Литература</b> Hardy, Brian, and Bill Phillips. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide. Addison-Wesley Professional Annuzzi, Joseph, Lauren Darcey, and Shane Conder. Introduction to Android application development: Android essentials. Pearson Education Keur, Christian, and Aaron Hillegass. Ios programming: The Big Nerd Ranch Guide. Atlanta			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 2</b>	<b>Практична настава: 2</b>	
<b>Методе извођења наставе</b> Предавања су аудиторна уз коришћење рачунарске опреме. Вежбе се изводе у рачунарској учионици где се студенти кроз практичан рад на рачунарима упознају са алатима и кроз практичне примере илуструју теоријске концепте обрађене на предавањима.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
колоквијум	20	усмени испит	30
пројекат	50		