



## HÖGSKOLAN I GÄVLE

### Klientutveckling på mobila enheter 7,5 hp

*Client Development on Mobile Units 7.5 cr*

Fastställd av Akademien för teknik och miljö

#### Version

Beslutad den	Gäller fr.o.m.
2015-02-25	<a href="#">HT2016</a>
2018-02-26	<b>HT2018</b>

<b>Fördjupning</b>	G1F
<b>Utbildningsnivå</b>	Grundnivå
<b>Kurskod</b>	DVG311
<b>Högskolepoäng</b>	7,5 hp
<b>Huvudområde</b>	Datavetenskap
<b>Ämnesgrupp</b>	Datateknik
<b>Utbildningsområde</b>	Tekniska området 100.0 %

#### Mål

Efter avslutad kurs ska studenten kunna

Kunskap och förståelse

1. redogöra för den grundläggande strukturen hos operativsystemet Android och dess applikationer samt vedertagna riktlinjer för design och modellering
2. redogöra för kommunikationsprinciper med, och användande av, externa webbaserade tjänster och distribuerade datakällor

Färdighet och förmåga

3. skapa modeller för androidappar i enlighet med vedertagna riktlinjer
4. utifrån en modell skapa androidappar som bl.a.
  - implementerar funktioner för lokal datalagring
  - använder sig av distribuerade datakällor
  - kopplar till och använder sig av webbtjänster
  - använder olika typer av media

Värderingsförmåga och förhållningssätt

5. kritiskt undersöka och jämföra design samt implementerad applikation utifrån givna riktlinjer

<b>Kursens innehåll</b>	Grundläggande teori om operativsystemet Android Struktur hos androidappar Riktlinjer för modellering av mobila appar Användargränssnitt Activities och Intents Händelsehanterare Sensorer Mediafiler i androidappar Lokal datalagring med databaser Tekniker och protokoll för åtkomst till distribuerad data Integration av tjänster Publicering av Appar
<b>Undervisning</b>	Undervisningen bedrivs i lektionsform och utgörs av föreläsningar, praktiska övningar, utvecklingsprojekt, projekthandledning och redovisningsseminarier.
<b>Förkunskaper</b>	Programmeringsmetodik 7,5 hp eller motsvarande
<b>Examinationsform</b>	Skriftlig tentamen, inlämningsuppgifter och utvecklingsprojekt  0010 Skriftlig tentamen examinerar lärandemål 1 och 2, betyg A-F. 0020 Inlämningsuppgifter examinerar lärandemål 3 och 4, betyg U, G. 0030 Utvecklingsprojekt examinerar lärandemål 3, 4, 5, betyg A-F.
<b>Betyg</b>	A, B, C, D, E, Fx, F
<b>Övriga föreskrifter</b>	Betygskriterier meddelas av examinator eller kursansvarig i samband med kursstart.  Aktuella kunskaper i Java och Objektorienterad programmering förutsätts.
<b>Hållbar utveckling</b>	Kursen har inslag av hållbar utveckling.
<b>Moment</b>	
	0010 Skriftlig tentamen 2 hp Betyg: AF
	0020 Inlämningsuppgifter 2 hp Betyg: UG
	0030 Utvecklingsprojekt 3,5 hp Betyg: AF