

СОДЕРЖАНИЕ ПЕРВОГО МОДУЛЯ:**Занятие №1. На старт!**

На занятии рассказывается об установке и настройке необходимых компонентов для программирования под Android.

Занятие №2. Шар судьбы

Законченное приложение за одно занятие. Принцип программирования, основные компоненты Android-проекта

Занятие №3. Флаги

Основные менеджеры разметки. Работа с XML.

Занятие №4. Конструктор Архитектора

Работа с RelativeLayout – мощным и гибким менеджер разметки.

Занятие №5. Пульт архитектора

Взаимодействие с элементами разметки. Слушатели событий интерфейса.

Занятие №6. Цветной блокнотик

Стек активностей. Кратковременное и долговременное сохранение информации.

Занятие №7. Android paint

Обработка событий касания.

Занятие №8. Трекер настроения.

Работа с базой данных.

Занятие №9. Spasegame I. Движок

Принципы построения игрового движка. Основы для игры.

Занятие №10. Spasegame II. Объекты

Реализация основных объектов космической аркады – астероиды, звезды, взрывы.

Занятие №11. Spasegame III. Окончание

Доработка игры – добавление очков, жизней, запись результатов в базу данных

Занятие №12. В приложении произошла ошибка**СОДЕРЖАНИЕ ВТОРОГО МОДУЛЯ:****Занятие №1. Puzzle**

Программная генерация элементов графического интерфейса на примере игры "Пятнашки" с переменным размером игрового поля.

Занятие №2. Photoshop

Работа с изображениями. Применение фильтров, получение изображения с камеры и из галереи, сохранение изображения.

Занятие №3. Multitouch

Разработка собственного View, поддерживающего мультитачасания и управление жестами.

Занятие №4. Виджеты

Полный цикл разработки виджетов для Рабочего стола: разметка, файл конфигурации виджета, добавление компонента в манифест, установка и обновление.

Занятие №5. Потоки

Запуск нового потока, обращение к GUI-поток.

Занятие №6. По сети!

Основы сетевых взаимодействий, разработка простейшего сервера и Android-клиента для него.

Занятие №7. NetGame

Оформление сервера в виде Android Service, программирование простой сетевой игры.

Занятие №8. Карты

Работа с GoogleMaps.

Занятие №9. Hello, LibGDX!

Основы работы с трехмерной графикой при помощи библиотеки LibGDX. Модели и их представления, направленный свет, загрузка готовых моделей, управление камерой.

Занятие №10. 3D-Game I. Самое главное

Разработка фреймворка 3D-игры: главный класс игры, космический корабль и астероиды, слежение за объектом, управление кораблем.

Занятие №11. 3D-Game II. Спецэффекты

Реализация столкновений объектов, добавление объекта "лазер", взрывы, добавление звука

Занятие №12. App Manager

Работа со списками на примере разработки менеджера приложений.

Отладка по Android. Рассматриваются инструменты и принципы классической отладки и особенности поиска и справления ошибок под Android.



Учебный центр

Адрес: Краснодар, ул. Бабушкина, 252, 7 этаж

Телефон: +7 (861) 298-06-70 (доб. 4)

Email: cso@inter-soft.ru