

Учебная дисциплина «Разработка приложений для мобильных систем»

<p>Место дисциплины в структурной схеме образовательной программы</p>	<p align="center">Образовательная программа бакалавриата (I степень высшего образования) Специальность: 6-05-0533-11 Прикладная информатика. Цикл специальных дисциплин: компонент учреждения высшего образования</p>
<p>Краткое содержание</p>	<p>Введение в Xamarin. Создание графического интерфейса. Позиционирование элементов на странице. Метод Device.OnPlatform. Привязка к объектам. Настройки приложения. Паттерн Model-View-ViewModel. Настройка проекта для работы с SQLite.NET.</p>
<p>Формируемые компетенции, результаты обучения</p>	<p>– Базовые профессиональные компетенции: знать: инструментальные средства разработки приложений для мобильных устройств; концепцию и основные понятия архитектуры мобильных устройств; основные подходы к разработке приложений для мобильных устройств; терминологию, принятую в среде разработчиков приложений для мобильных устройств; классификацию мобильных устройств; уметь: применять необходимые средства для разработки приложений для мобильных устройств; разрабатывать приложения для мобильных платформ с учетом архитектуры написания программного обеспечения для мобильных устройств; проводить качественное и количественное тестирование разработанных приложений используя программные эмуляторы и мобильные устройства; владеть: управлением процессами жизненного цикла программных средств.</p>
<p>Пререквизиты</p>	<p>«Основы и методологии программирования», «Разработка кросс-платформенных приложений», «Технологии программирования для мобильных приложений».</p>
<p>Трудоемкость</p>	<p>3 зачетных единиц, 108 академических часов, из них 68 аудиторных: 34 ч лекций и 34 ч лабораторных занятий.</p>
<p>Семестр(ы), требования и формы текущей и промежуточной аттестации</p>	<p>5-й семестр, контрольная работа, экзамен.</p>