

<b>TERMINALI MOBILI E MULTIMEDIALITÀ</b>			
<b>NUMERO DI CREDITI (CFU):</b> 6			
<b>SETTORE SCIENTIFICO-DISCIPLINARE:</b> INF/01			
<b>TIPOLOGIA DELL'INSEGNAMENTO:</b> a scelta			
<b>DOCENTE:</b> Prof. Michele DI CAPUA			
<b>FINALITÀ DEL CORSO:</b> il corso si pone l'obiettivo di fornire agli studenti le conoscenze di base per la progettazione e sviluppo di applicazioni su dispositivi mobili, in ambienti wireless. Durante il corso verranno analizzate le problematiche tipiche delle architetture mobili e le possibili soluzioni offerte dal panorama tecnologico attuale. Allo studente saranno fornite conoscenze di dettaglio sulla programmazione Google Android e sui relativi strumenti ed ambienti di sviluppo.			
<b>ARTICOLAZIONE DIDATTICA:</b>			
lezioni: 30 h	esercitazioni:	laboratorio: 16 h	seminari: 2 h
<b>PROGRAMMA DEL CORSO:</b>			
<i>INTRODUZIONE AL MOBILE COMPUTING:</i> Definizione di concetti di Mobile, Wireless, Pervasive, e Nomadic computing.			
<i>LE SFIDE TECNOLOGICHE DELLA PROGRAMMAZIONE MOBILE:</i> Limitazioni Hardware/Software e di comunicazione nei sistemi mobili.			
<i>PROBLEMATICHE ED USABILITÀ DI INTERFACCE SU TERMINALI MOBILI.</i>			
<i>RETI DI COMUNICAZIONE WIRELESS (CENNI OPERATIVI):</i> WPAN – wireless personal area network, WLAN – wireless local area network, WWAN – wireless wide area network.			
<i>ARCHITETTURE DI APPLICAZIONI MOBILI:</i> Analisi delle wireless internet application, smart client application e messaging application.			
<i>PROGRAMMAZIONE JAVA AVANZATA:</i> Approfondimenti sui concetti di OO Programming. Classi astratte ed interfacce. Ereditarietà e Polimorfismo.			
<i>PROGRAMMAZIONE SU GOOGLE ANDROID:</i> L'ecosistema Android. Componenti e Risorse. Widget e Layout. Gestione Eventi. Il concetto di Intent. Meccanismi di I/O. Gestione del database embedded. Content Providers. Servizi in Android. LBS.			
<i>AUGUMENTED REALITY (SEMINARIO)</i>			
<i>APPLICAZIONI PRATICHE (CASE STUDIES)</i>			
<b>PRE-REQUISITI:</b> conoscenza base del linguaggio Java.			
<b>MODALITÀ DI ACCERTAMENTO DEL PROFITTO:</b>			
Prova scritta obbligatoria. Prova orale facoltativa.			
<b>TESTI DI RIFERIMENTO E MATERIALE DIDATTICO:</b>			
RAJ KAMAL: "Mobile Computing", Oxford University Press.			
MARTYN MALLICK: "Mobile and Wireless Design Essentials", Ed. John Wiley & Sons.			
BRUCE ECKEL: "Thinking in Java" (4th edition).			
MASSIMO CARLI: "Android Guida per lo sviluppatore", Apogeo.			
Il materiale didattico (dispense, esercizi, programma d'esame, etc. in formato pdf ed eventuali presentazioni multimediali in formato flash) è disponibile attraverso il Servizio di eLearning del Dipartimento di Scienze e Tecnologie all'indirizzo: <a href="http://e-scienzeetecnologie.uniparthenope.it/">http://e-scienzeetecnologie.uniparthenope.it/</a>			