



Aplikacje mobilne

WebView 2

dr Tomasz Jach
Instytut Informatyki,
Uniwersytet Śląski

Ćwiczenie 1



- Napisz grę typu „clicker”
- Gra polega na szybkim klikaniu w dane pole. Dzięki temu nabijane są jednostki monetarne w grze za które można kupować ulepszenia.
- Gra powinna być napisana jako aplikacja webowa, a potem powinna zostać przystosowana do Androida
- Przykład:
<http://symulator.robi.mooo.com/>
<http://www.kongregate.com/games/playsaurus/clicker-heroes>

Ćwiczenie 2



- Napisz aplikację do odnajdywania samochodu na parkingu.
- Aplikacja po uruchomieniu powinna umożliwiać zapisanie pozycji pojazdu
- Po kolejnym uruchomieniu – powinna mieć możliwość czytania lokalizacji i prowadzenia użytkownika
- Skorzystaj z Google Maps API oraz zapisu pliku (najlepiej za pomocą Preferences)

Ćwiczenie 3



- Napisz aplikację wspomagającą studenta UŚ
- Aplikacja powinna:
 - Ułatwiać odnajdywanie podstawowych dokumentów (regulaminy, stypendia, itp.)
 - Komunikować się z książką adresową UŚ
 - Umożliwiać wejście do USOS WEB
 - Sprawdzanie planu zajęć dla ustawionej wcześniej grupy i roku
 - Wyliczać szanse na zdanie sesji 😊 (random)