

MOBIILIRAKENDUSE LOOMINE: DISAINI, ARENDA, AVALDA (G2)

Koostaja(d)	Ülari Ainjärv
Eeltingimused osalemiseks	Kommunikatsiooni kimbu valimine
Õppekorraldus, sh osalejate arv	Kursus toimub 1-2 tundi nädalas õppeperioodi jooksul. Osalejate arv kuni 36.
Vajalikud õppematerjalid ja –vahendid	
Muu korralduslik info	Vajalik arvuti olemasolu.

Kursuse kirjeldus

Kas sind huvitab, kuidas sünnib mobiilirakendus ideest valmis tooteni? Tahad teada, kuidas luua äpp, mis töötab nii Androidis kui iOS-is ja mida saad sõpradele näidata või isegi poodi üles panna? Siis on see kursus just sulle.

Selle praktilise ja "käed-külge" stiilis kursuse jooksul õpid, kuidas kavandada, disainida ja programmeerida mobiilirakendust kasutades Flutterit – üht populaarseimat mitmeplatvormilist arendusraamistikku. Teeme läbi kogu protsessi esimestest nuppudest ja ekraanidest kuni andmete töötlemise ja kasutajakogemuse viimistlemiseni.

Sul ei pea olema varasemat kogemust programmeerimises – alustame nullist ja liigume samm-sammult edasi. Kursuse lõpuks oled ise loonud töötava mobiilirakenduse, mida saab kasutada päris telefonis. Kui oled loov, uudishimulik ja tahad ise midagi päriselt valmis teha, siis see kursus on sinu stardipakk mobiiliarenduse maailma. Võta läpakas kätte – sina kirjutad, äpp töötab!

Õpitulemused

Kursuse lõpuks õppija:

- tunneb mobiilirakenduse loomise põhietappe;
- oskab kasutada Flutterit ja Darti põhitõdesid;
- loob töötava mobiilirakenduse kasutajaliidesega;
- oskab äppi testida ja telefoni paigaldada,
- teab, kuidas rakendus avaldamiseks ette valmistada.

*Kursuse lõpetamise tingimused arutatakse grupiga läbi esimesel kohtumisel.
Kokkulepped on kirjas Stuudiumi päevikus õppeaine info all (hindamisjuhend).*

Õppesisu

- Mobiilirakenduste maailm ja kasutajaliidese põhimõtted: tutvume äppide tööpõhimõtete, kasutajakogemuse (UX) ja disainipõhimõtetega.
- Flutter ja Dart: selgitame, kuidas Flutter töötab ning õpime Darti programmeerimiskeele põhitõdesid.
- Kasutajaliidese loomine: teeme valmis ekraanid, nupud, pildid ja menüüd.
- Andmete salvestamine ja kasutamine: õpime, kuidas äpp saab lugeda ja salvestada andmeid lokaalselt või interneti kaudu.
- Rakenduse avaldamine: räägime, kuidas rakendus testimiseks telefoni laadida ja kuidas see Google Play või Apple App Store-i jõuab.