



# **Тема: Разработка и установка мобильного приложения**

# Цели:

- ❑ узнать о мобильном приложении;
- ❑ об этапах создания мобильного приложения;
- ❑ о среде визуальной разработки приложений MIT App Inventor;
- ❑ научиться создавать дружелюбный интерфейс мобильного приложения в конструкторе.

# Задание 1. Назовите

## ОТЛИЧИЯ

### Виртуальная реальность

**Искусственный мир, созданный человеком посредством технического и программного обеспечений**

### Дополненная реальность

**Среда в реальном времени, дополняющая физический мир цифровыми данными с помощью программной части и каких-либо устройств**

## Задание 2. Назовите **типы** виртуальной реальности

- Простой VR
- 3D модель VR
- VR для нескольких пользователей

# Задание 3. Назовите **виды** приложений дополненной реальности:

**AR реальность на основе маркеров**

**Позиционная VR**

**AR на основе проекций**

**AR на основе суперпозиции**

# Высокий интерес

В последнее время мы наблюдаем взрыв интереса к мобильным приложениям, которые успешно применяются в самых различных областях – бизнесе, медицине, технике, геологии, физике, развлечениях.



# Мобильное приложение

англ. (Mobile app) – **программное обеспечение**, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах, разработанное для конкретной платформы (iOS, Android, Windows Phone и др.)



symbian  
OS





# Процесс разработки мобильных приложений

1. Определить назначение будущего приложения и платформы.
2. Составить техническое задание с описанием мобильного приложения.
3. Разработать прототип пользовательского интерфейса.
4. Разработать дизайн мобильного приложения
5. Разработать и выпустить первую версию приложения.
6. Тестирование.
7. Разработать графический элемент-иконку.
8. Разместить мобильное приложение в App Store или Google Play.

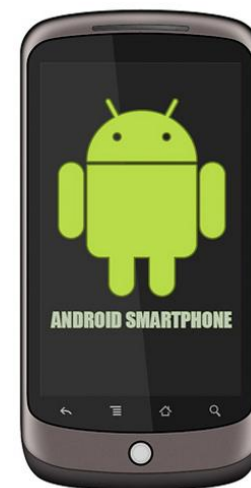




**Пользовательским интерфейсом называют форму для взаимодействия пользователя с приложением. Она должна быть удобной и легкой для понимания для пользователя, то есть дружественной для него.**



# Разработка мобильного приложения



# **Разработка мобильного приложения в MIT App Inventor проходит в 2 этапа:**

1. проектирование интерфейса пользователя «Как это будет выглядеть»;
- 2 .программирование компонент приложения «Как они будут себя вести».

## **Задание 4. Создать мобильное приложение**

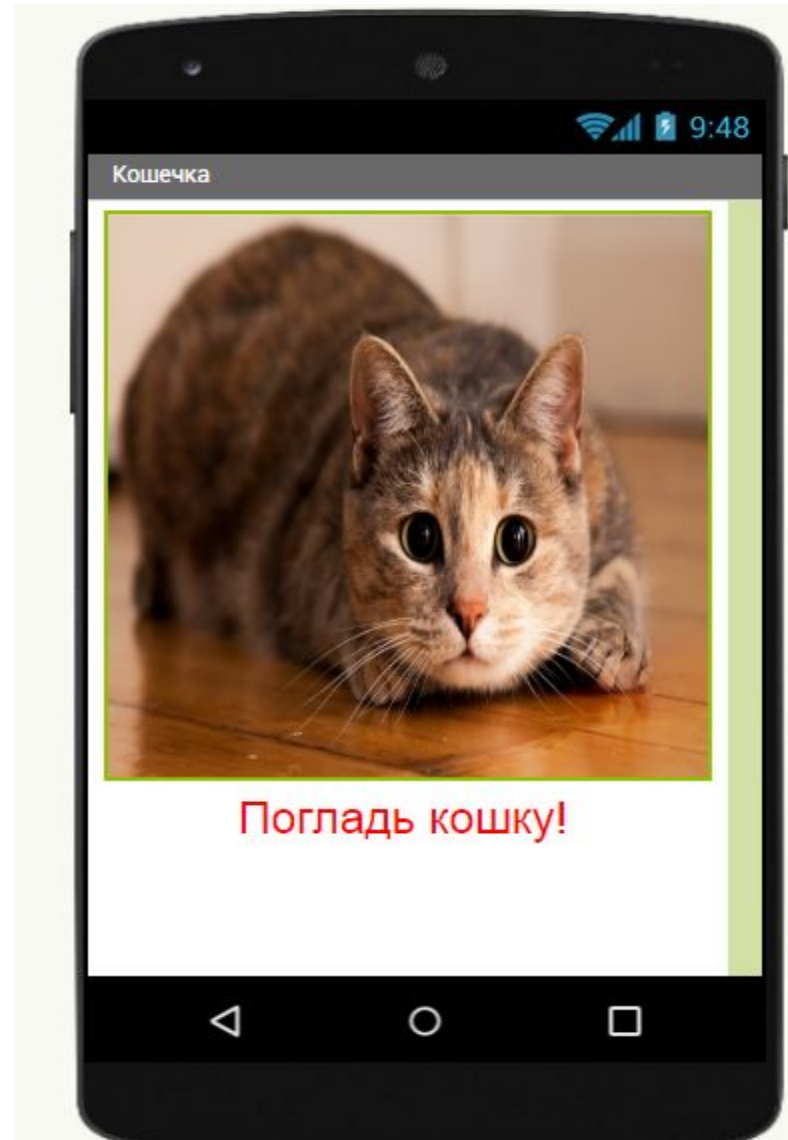
- В приложении при проведении пальцем по картинке с кошкой, кошка начинает мяукать.
- Открыть на Рабочем столе компьютера папку «Мобильное приложение» и далее документ «План создания приложения», следовать инструкциям.

# Итоги урока:

- ✓ узнали о мобильном приложении;
- ✓ об этапах создания мобильного приложения;
- ✓ о работе в среде визуальной разработки приложений MIT App Inventor;
- ✓ научились создавать дружественный интерфейс мобильного приложения в конструкторе.

# Домашнее задание:

- Разработать аналогичное простое мобильное приложение со звуками ЖИВОТНЫХ.





**Благодарю за внимание!**