



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	Дополненная реальность
Искусственный мир, созданный человеком посредством технического и программного обеспечений	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

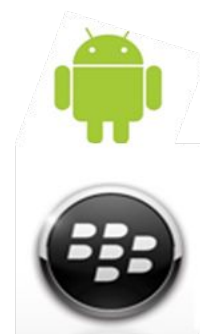
Высокий интерес

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

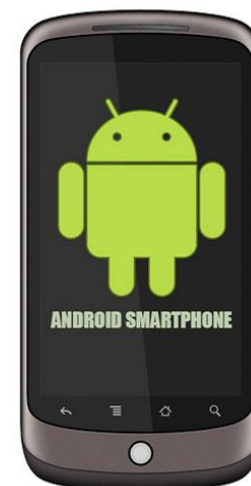
1. Определить назначение будущего приложения и платформы.
2. Составить техническое задание с описанием мобильного приложения.
3. Разработать прототип пользовательского интерфейса.
4. Разработать дизайн мобильного приложения
5. Разработать и выпустить первую версию приложения.
6. Тестирование.
7. Разработать 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

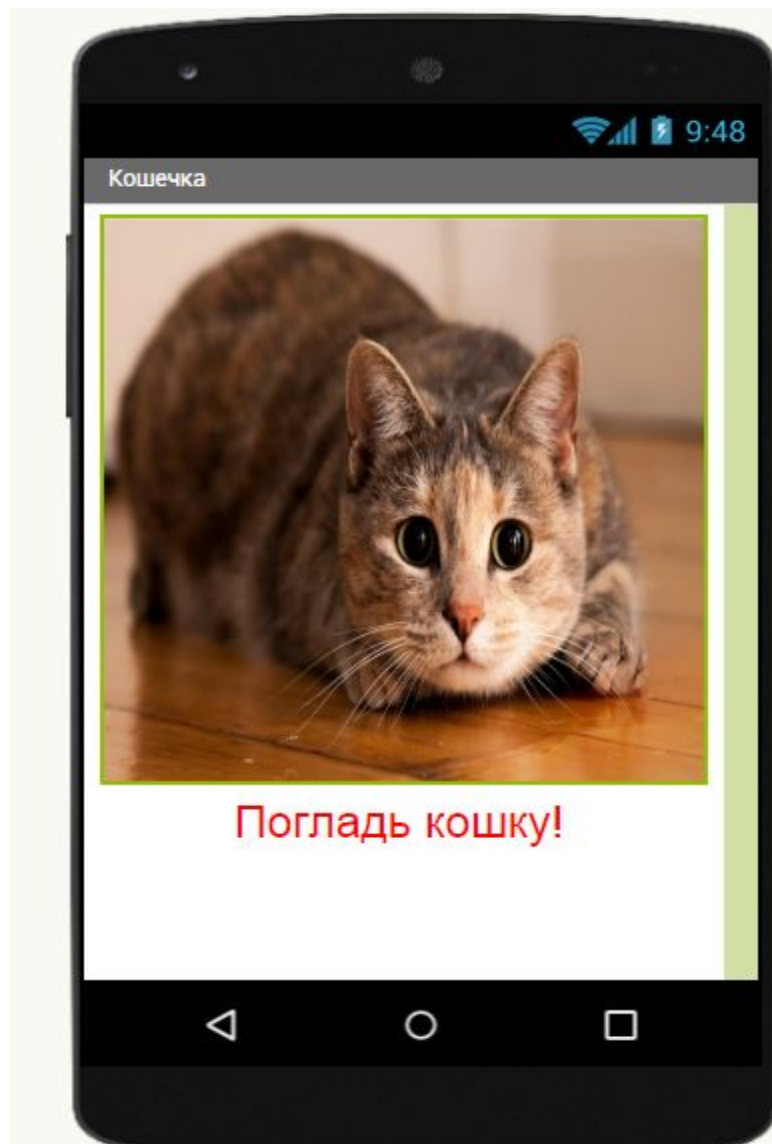
- В приложении при проведении пальцем по картинке с кошкой, кошка начинает мяукать.
- Открыть на Рабочем столе компьютера папку «Мобильное приложение» и далее документ «План создания приложения», следовать инструкциям.

Итоги урока:

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

Домашнее задание:

- Разработать аналогичное простое мобильное приложение со звуками ЖИВОТНЫХ.





Благодарю за внимание!