

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА**  
**ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

---

**УТВЪРЖДАВАМ:**

**Ректор:**

( Проф. д-р Пл. Илиев)

**У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А**

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: “МОБИЛНИ ПРИЛОЖЕНИЯ”;

ЗА СПЕЦ: „Мобилни и уеб технологии“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 4; СЕМЕСТЪР: 7;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 240 ч.; в т.ч. аудиторна 75 ч.

КРЕДИТИ: 8

**РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН**

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
Т. ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	45	3
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	165	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(проф. д-р Владимир Сълов)

2. ....  
(гл. ас. д-р Бонимир Пенчев)

3. ....  
(ас. д-р Стойчо Стоев)

Ръководител катедра: .....  
„Информатика“ (проф. д-р Владимир Сълов)

## I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината има за цел да развие в студентите теоретични знания и практически умения за разработване на мобилни приложения. Разгледани са основните видове мобилни операционни системи, видове мобилни приложения и различни средства за тяхното разработване.

Студентите имат възможността да се запознаят със спецификата на най-актуалните платформи за разработване на мобилни приложения и да добият необходимите знания за информиран избор на подходяща методика при разработката на проекти. За пълното усвояване на материала е препоръчително студентите да имат основни познания в областите - програмиране и бази от данни.

След успешно приключване на дисциплината, студентите могат да се реализират като разработчици на мобилни приложения.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>Тема 1. Въведение в мобилните приложения</b>		<b>6</b>		<b>9</b>
1.1	Мобилни операционни системи	2		
1.2	Видове мобилни приложения	1		3
1.3	Програмни езици за разработка	2		3
1.4	Среди за разработка	1		3
<b>Тема 2. Основи компоненти на мобилните приложения</b>		<b>6</b>		<b>9</b>
2.1	Потребителски екрани и фрагменти	2		3
2.2	Жизнен цикъл на приложението	2		3
2.3	Услуги	2		3
<b>Тема 3. Потребителски интерфейс</b>		<b>12</b>		<b>18</b>
3.1	Изгледи	2		3
3.2	Списъци	2		3
3.3	Контроли	2		3
3.4	Навигация	2		3
3.5	Диалози	2		3
3.6	Нотификации	2		3
<b>Тема 4. Съхраняване на потребителски данни</b>		<b>6</b>		<b>9</b>
4.1	Същност и технологии	2		3
4.2	Достъп до бази от данни	2		3
4.3	Основни контроли	2		3
<b>Общо:</b>		<b>30</b>		<b>45</b>

### **III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:**

<b>№. по ред</b>	<b>ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА</b>	<b>Брой</b>	<b>ИАЗ ч.</b>
<b>1.</b>	<b>Семестриален (текущ) контрол</b>		
1.1.	Тестове	2	40
1.2.	Контролни работи	2	40
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>4</b>	<b>80</b>
<b>2.</b>	<b>Сесиен (краен) контрол</b>		
2.1.	Изпит (тест)	1	40
2.2.	Практическо задание	1	45
<b>Общо за сесиен контрол:</b>		<b>2</b>	<b>85</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>6</b>	<b>165</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

#### **ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Delessio C., Darcey, L., Conder, Sh. Android Application Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself, Sams Publishing, 2015.
2. Колисниченко, Д. Практическо програмиране за Andoid, Асеновци, 2014.
3. McWherter, J., Gowell, Sc. Professional Mobile Application Development, Wrox, 2012.

#### **ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Наков, Св. и колектив. Въведение в програмирането със C#, Фабер, Велико Търново, 2011.
2. Наков, Св. и колектив. Въведение в програмирането с Java, Фабер, Велико Търново, 2009.
3. Burd, B. Android Application Development All-in-One For Dummies, 2015.
4. Gerber, A., Craig Cl. Learn Android Studio: Build Android Apps Quickly and Effectively, Apress, 2015.
5. Hermes, D. Xamarin Mobile Application Development: Cross-Platform C# and Xamarin.Forms Fundamentals, Apress, 2015.
6. McClure, W. et al. Professional Android Programming with Mono for Android and .NET / C#, Wrox, 2012.
7. Phillips, B. et al. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (2nd Edition), Big Nerd Ranch Guides, 2015.