

طراحی موبایل 2

برنامه درسی مبنا	برنامه درسی دوره کاردانی پیوسته رشته کامپیوتر (مصوبه جلسه 16 شورای برنامه ریزی آموزشی دانشگاه فنی و حرفه ای)
هدف کلی درس	-آشنایی با معماری برنامه های موبایل -آشنایی با کتابخانه های برنامه نویسی موبایل -معرفی زبان برنامه نویسی پایتون -معرفی فریم ورک KIVY بر پایه زبان پایتون برای توسعه نرم افزارهای موبایل
رفتارها و توانایی های ورودی	-آشنایی با اپراتوری ویندوز -تسلط به مفاهیم برنامه نویسی کامپیوتری -آشنایی با مفاهیم گرافیکی
توانایی های کسب شده	-ساخت برنامه موبایل با فریم ورک KIVY
مهارت های تخصصی مورد انتظار	
مباحث مازاد بر سرفصل مصوب	
برنامه های ویژه	
امید آفرینی	توسعه سیستم های گسترده کامپیوتری و وابستگی بیش از پیش دنیا امروز به آنها، مسیر طراحی نرم افزار را به سمت برنامه های چابک، کم حجم با قابلیت نصب و راه اندازی بر روی دستگاه های سیار برده است. از این رو آشنایی با معماری برنامه های موبایل و چگونگی طراحی آنها از اهمیت ویژه ای برخوردار است.
تجهیزات و امکانات	-سیستم عامل ویندوز

<p>-نرم افزار VSCode -مفسر پایتون -کتابخانه KIVY</p>	
	<p>منابع درسی</p>
<p>- پروژه های کلاسی (10 نمره) - ارائه و دفاع پروژه پایانی (10 نمره) - حضور و فعالیت کلاسی: 2 نمره (مازاد)</p>	<p>شیوه ارزشیابی</p>
<p>- آدرس ایمیل: Shervinfarzin@gmail.com - اکانت تلگرام: @shervinfarzin</p>	<p>ارتباط با دانشجو</p>
<p>از دانشجویان گرامی انتظار می رود:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- حضور به موقع و فعال در کلاس درس داشته باشند 2- مطالب تدریس شده در هر جلسه را مطالعه و تمرینات مربوط به آن را در بازه زمانی مشخص شده تحویل دهند 3- در رعایت نظم و مقررات عمومی و آموزشی دانشگاه کوشا باشند. 	<p>انتظارات</p>

سرفصل تدریس به تفکیک جلسات

جلسه 1	آشنایی با مفاهیم برنامه سازی نرم افزارهای موبایل
جلسه 2	مروری بر مفاهیم اولیه برنامه نویسی پایتون
جلسه 3	مروری بر مفاهیم شی گرائی در پایتون
جلسه 4	کتابخانه های پایتون برای کار با فایل های متنی
جلسه 5	کتابخانه های پایتون برای کار با تاریخ و زمان
جلسه 6	کتابخانه های پایتون برای کار با پایگاه های داده
جلسه 7	اصول برنامه نویسی شی گرا در پایتون
جلسه 8	معرفی و نصب فریم ورک KIVY
جلسه 9	ساخت اپلیکیشن تعاملی با طراحی فرم استاندارد
جلسه 10	جداسازی اسکریپت از محتوای کلاسی و ارتباط آنها
جلسه 11	آشنایی با Layout ها در KIVY
جلسه 12	طراحی رابط کاربری با KIVY
جلسه 13	برنامه نویسی چند نخه در پایتون
جلسه 14	طراحی رابط کاربری با اتصال به پایگاه داده
جلسه 15	طراحی بازی موبایل در KIVY
جلسه 16	دفاع پروژه پایانی (10 نمره)