



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Informatyka Inżynierska – Kierunek Zamawiany Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach
Priorytet IV – Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.2 Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

Załącznik nr 2A do SIWZ DZP.381.28.2013.UG

SYLABUS

dotyczy części A i B

Projektowanie interfejsów graficznych

Wymagania wstępne:

Podstawy programowania w językach C++ i Java.

Program przedmiotu:

1. Przykłady zastosowań interfejsów graficznych,
2. Interfejsy graficzne aplikacji sieciowych i konsolowych,
3. Przegląd technologii: Adobe Flex , RIA, Java, WPF, AJAX, OpenLaszlo, GWT, Nexaweb, Canoo, Backbase, Apollo, Desktop,
4. Podstawy Flex,
5. Tworzenie komponentów w języku MXML,
6. Elementy programowania w ActionScript 3.0,
7. Tworzenie niestandardowych komponentów interfejsu użytkownika w języku ActionScript,
8. Stosowanie siatek danych i generatorów elementów,
9. Wprowadzanie nawigacji,
10. Formatowanie i walidacja danych,
11. Użycie Flex i JavaServer Pages,
12. Wdrażanie aplikacji Flexa,
13. Budowanie widoku aplikacji.
14. Interfejsy graficzne gier.

Metodyka zajęć:

Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych. Na ćwiczeniach będą wykorzystywane programy Flex Builder, Eclipse, Blender. Studenci w ramach ćwiczeń laboratoryjnych przygotowują interfejsy programów sieciowych i konsolowych.

Cel dydaktyczny przedmiotu:

Zapoznanie studentów z technikami tworzenia nowoczesnych interfejsów graficznych.

Forma zaliczenia: zaliczenie

Literatura:

1. Fain Y., DR Rasputnis V., Tartakovsky A., Rich Internet Applications with Adobe® Flex™ & Java™ Secrets of the Masters 1st Edition, SYS-CON Books, 2007.
2. Flanagan D., JavaScript: The Definitive Guide, 5th Edition, O'Reilly, 2006.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Informatyka Inżynierska – Kierunek Zamawiany Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach
Priorytet IV – Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.2 Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

3. Sanders W. B., Cumaranatunge Ch., ActionScript 3.0 Design Patterns, O'Reilly, 2007.
4. Tapper J., Talbot J., Boles M., Elmore B., Labriola M., Adobe Flex 2: Training from the Source, Adobe Press, 2006.
5. Hess D. R., Animating with Blender, How to Create Short Animations from Start to Finish, Elsevier Inc., 2009.
6. Weaver J. L., JavaFX Script: Dynamic Java Scripting for Rich Internet/Client-side Applications, Apress, 2007.