

Linee Guida per lo sviluppo di un'app Android per l'esame di Programmazione Distribuita e Mobile.

Anno Accademico di validità di queste istruzioni: 2018/2019.

1. Esiste una traccia da seguire per quanto riguarda le funzionalità dell'app?

No. Quest'anno si lascia completa libertà dello studente nello scegliere lo scopo e le funzionalità dell'app da presentare all'esame.

2. Come viene valutata l'app?

- Rispetto dei vincoli imposti e descritti al punto 3
- Impegno percepito nello sviluppo dell'applicazione
- Dimostrare di aver sviluppato l'app in maniera autonoma:
 - Lo studente dovrà dimostrare di aver compreso totalmente il codice che porta all'esame.
 - Lo studente dovrà dichiarare eventuali copia-e-incolla e spiegare come sono stati adattati al suo codice.
 - Lo studente, se ha scelto di utilizzare librerie esterne, deve motivare le sue scelte relative alle eventuali alternative presenti.
- Correttezza funzionale e corretta gestione degli errori:
 - L'app svolge effettivamente il ruolo per cui è stata programmata?
 - Presenza di bug?
 - L'app tende a crashare senza dare informazioni utili?

3. Vincoli da rispettare

L'app **deve** fare uso di:

- Intent impliciti **e/o** espliciti.
- un content provider esistente o crearne (ed usarne) uno personalizzato.
- Fare in modo che l'applicazione reagisca correttamente alle improvvise variazioni sul ciclo di vita delle activity.
- Almeno una classe in linguaggio Kotlin ed importarla (come sorgente .kt **e/o** compilato .jar) per poter essere utilizzata nel proprio progetto Android Studio
 - Le classi in kotlin **non devono dipendere** da costrutti tipici di Android (E.g: no Activity scritte in Kotlin)
- Almeno un costrutto multi-thread o generico Service. Lo studente è libero di usare quelli visti a lezione o usarne altri **all'interno dell'ADK** standard.
 - In alternativa si possono usare i costrutti per la concurrency dettagliati nelle slides su Kotlin
- Usare la Code Convention Standard di Java (pagine 9,10 e 11) del documento in <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/documentation/codeconvtoc-136057.html>

L'app **può** fare uso di:

- Costrutti e Classi dello Standard Android/Kotlin non visti a lezione

- Librerie di terze parti.

4. Altre questioni

Lo studente dovrà mostrare una app funzionante in sede di esame. Lo studente può usare o un emulatore o un dispositivo fisico reale.