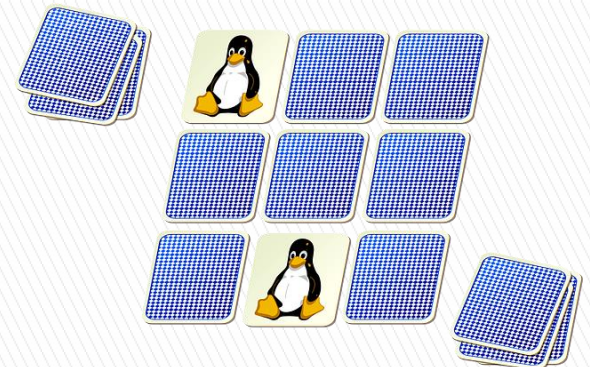


Programowanie urządzeń mobilnych

Wykorzystanie WebView

Ćwiczenie 1

- ▶ Bazując na materiałach z wykładu dotyczących wykorzystania silnika Webkit http://www.tomaszx.pl/materialy/sm_wyk6.pdf stwórz grę typu „znajdź pary tych samych elementów.
- ▶ Plansza z obrazkami powinna być generowana losowo.
- ▶ Należy informować użytkownika o liczbie wykonanych ruchów.



Ćwiczenie 2

- ▶ Wykorzystując komponent WebView stwórz aplikację, której celem będzie zapoznanie z ciekawymi miejscami w wybranym mieście.
- ▶ Aplikacja powinna wyświetlać listę ciekawych miejsc. Po kliknięciu na nazwę danego miejsca użytkownik ma możliwość otworzenia mapy z lokalizacją miejsca (pobierana z internetu np. google maps) lub wyświetlenia więcej informacji.

Wybierz miejsce

Instytut Informatyki

Wydział Nauk o Ziemi

Bar Lalamido

Pokaż na mapie

Wyświetl więcej informacji



<http://www.google.pl/maps/place/instytut+informatyki>