

KURSPLAN

Spel- och applikationsutveckling på iPhone 7,5 högskolepoäng S0014D

iPhone game and application development

Kursplan antagna: Höst 2014 Lp 1 - Höst 2014 Lp 2

**BESLUTSDATUM
2014-04-04**

Spel- och applikationsutveckling på iPhone 7,5 högskolepoäng S0014D

iPhone game and application development

Grundnivå, S0014D

Utbildningsnivå	Fördjupningskod	Betygsskala	Ämne	Ämnesgrupp (SCB)
Grundnivå	G1F	G U 3 4 5	Mobila system	Datateknik

Behörighet

Grundläggande behörighet samt Kunskaper i objektorienterad programmering på universitetsnivå (t ex Objective-C, C++, Java, C#). Objective-C rekommenderas.

Relevant yrkeserfarenhet kan ersätta formell behörighet. (Styrks med intyg)

Urval

Urvalet grundas på 1-165 högskolepoäng.

Examinator

Patrik Holmlund

Mål/Förväntat studieresultat

Kursens mål är att du ska lära dig grunderna i Objective-C och ramverket Cocoa-Touch för att kunna skapa native applikationer med upplevelse och utseende som följer gängse iPhone normer. Du lär dig använda UI element som view-controllers, navigation-controllers och table-views. Dessutom lär du dig hantera inbyggda API:er (tex. adressboken, accelerometer) samt grundläggande grafikfunktioner.

Kursinnehåll

iOS, Utvecklingsmiljön Xcode och Interface Builder, Objective-C, Cocoa-Touch.

Genomförande

Kursens undervisningsspråk samt undervisningsform anges för varje kurstillfälle och framgår av kursidan på Luleå tekniska universitets hemsida.

För undervisningen används en Internetbaserad lärandemiljö. I lärandemiljön finnas studiehandledning, studiematerial, laborationsuppgifter, diskussionsforum mm.

Studenten förutsätts ha tillgång till en Mac dator med OS X och programmeringsmiljön Xcode/Interface Builder.

Examination

Om det finns beslut om särskilt pedagogiskt stöd, i enlighet med Riktlinjen Studentens rättigheter och skyldigheter vid Luleå tekniska universitet, finns möjlighet till anpassad eller alternativ examinationsform.

Examination sker i form av inlämningsuppgifter. Student som underkänts vid fem provtillfällen har ej rätt att genomgå ytterligare prov. Examination kan ske max tre år efter kursregistrering. Ej fullständig laborationskurs kan medföra att hela laborationskursen måste göras om.

Litteratur. Gäller från Höst 2011 Lp 1

Ingen obligatorisk kurslitteratur.

Kursgivare

Institutionen för system- och rymdteknik

Prov

Provrnr	Typ	Hp	Betyg
0001	Inlämningsuppgift 1	1,5	G U 3 4 5
0002	Inlämningsuppgift 2	1,5	G U 3 4 5
0003	Inlämningsuppgift 3	1,5	G U 3 4 5
0004	Inlämningsuppgift 4	1,5	G U 3 4 5
0005	Inlämningsuppgift 5	1,5	G U 3 4 5

Studiehandledning

Studiehandledning finns i lärplattformen Canvas före kursstart. Du som är ny student hittar all information du behöver på www.ltu.se/studentwebben/ny-student. Du som redan studerar vid Luleå tekniska universitet hittar information om kursstart via schema på studentwebben alternativt via kursrummet i lärplattformen. Du når lärplattformen via Mitt LTU.

Revidering fastställd

av Huvudutbildningsledare Jonny Johansson, Institutionen för System- och rymdteknik 2014-04-04

Kursplanen fastställd

av LTU Skellefteå 2010-08-05