

Nazwa przedmiotu **m-Commerce**

Nazwa w języku angielskim **m-Commerce**

Język prowadzenia zajęć polski

Kierunek studiów Informatyka

Poziom studiów studia I stopnia inżynierskie

Jednostka prowadząca

Kierownik i realizatorzy

dr inż. Bartłomiej Świercz	swierczu@dmcs.pl

Formy zajęć i liczba godzin w semestrze

Wyk.	Ćw.	Lab.	Proj.	Sem.	Inne	Suma godzin w semestrze
15	0	30	0	0	0	0

Efekty kształcenia Absolwent umie projektować aplikacje służące do handlu elektronicznego przeznaczone na platformy mobilne oraz zaprogramować je w języku Java J2ME

Wymagania wstępne Programowanie obiektowe

Organizacja przedmiotu i treści kształcenia WYKŁAD
 Wstęp do technologii mobilnych.
 M-Commerce - ewolucja E-Commerce.
 Bezpieczeństwo sieci bezprzewodowych.
 Sposoby płatności za usługi M-Commerce.
 Wstęp do programowania urządzeń mobilnych.
 Platforma J2ME.
 Konfiguracja i profile J2ME.
 Komunikacja sieciowa na platformie J2ME.
 Usługi typu WebServices na platformie J2ME.

ĆWICZENIA LABORATORYJNE
 Opracowanie przykładowych aplikacji na platformie J2ME uwzględniających następujące zagadnienia techniczne:
 - komunikacja sieciowa
 - bezpieczeństwo komunikacji i ochrona danych
 - integracja urządzenia mobilnego ze środowiskiem usług WebServices

Forma zaliczenia - sprawdzenia osiągnięcia efektów kształcenia Ocena na podstawie pracy na laboratorium oraz wykonanych prac domowych.

Literatura podstawowa Topley K.: J2ME. Almanach. Helion 2003
 Rychlicki-Kicior K.: J2ME. Praktyczne projekty. Helion 2006
 Bruner R.: Java w komercyjnych usługach sieciowych. Księga eksperta. Helion 2003
 Monson R.: J2EE Web Services. Mikom 2003

Literatura uzupełniająca Kochmer C., Frandsen E.: Tworzenie aplikacji i usług WWW za pomocą JSP i XML-a. Helion 2002
 Grzyb J.: J2ME. Tworzenie gier. Helion 2007

*Przeciętne
obciążenie studenta
pracą własną*

20

*Całkowite obciążenie
studenta pracą*

0

Uwagi

Aktualizacja

2008-01-13