

Privé: Java ME Mobile Programmeren

Doelgroep Cursus Java ME Mobile Programmeren

Deze cursus is bestemd voor Java developers die willen leren om mobile applicaties in Java te ontwikkelen.

Voorkennis Java ME Mobile Programmeren

Om aan deze cursus te kunnen deelnemen is ervaring met programmeren in Java en basiskennis van embedded systemen en devices vereist.

Uitvoering Training Java ME Mobile Programmeren

De concepten worden behandeld aan de hand van presentatie slides. Illustratieve demo's op emulated devices worden gebruikt om de behandelde concepten te verhelderen. Er is ruime gelegenheid to oefenen en een sterke afwisseling van theorie en praktijk. De cursustijden zijn van 9.30 tot 16.30.

Certificering Java ME Mobile Programmeren

De deelnemers krijgen na het goed doorlopen van de cursus een officieel certificaat Java ME Mobile Programmeren.

Duur: 3 dagen

Prijs: € 1850

[Open Rooster](#)



JME



Java ME Mobile Programming



JME

Inhoud Privé: Cursus Java ME Mobile Programmeren

Cursus Java ME Mobile Programmeren

In de cursus Java ME Mobile Programmeren wordt de Connected Limited Device Configuration (CLDC) als onderdeel van de Java Micro Edition (Java ME) besproken. Aan de orde komt hoe de CLDC een Java runtime omgeving biedt voor kleine devices met beperkte resources, zoals mobiele telefoons, personal digital assistants (PDA's) en POS (Point of Sales) terminals. Aandacht wordt besteed aan de K virtual machine (KVM) en het programmeren van applicaties voor mobiele telefoons en PDA's met het Mobile Information Device Profile (MIDP). Met name komen user interfaces voor mobiele telefoons, data access op mobiele telefoons en internet verbindingen aan de orde. Ook wordt de Connected Device Configuration (CDC) als onderdeel van de Java Micro Edition (Java ME) besproken. Hierbij wordt aandacht besteed aan de CVM virtual machine, het Foundation Profile en de Personal Profiles. Tot slot komen diverse optional packages aan bod.

Modules Privé: Cursus Java ME Mobile Programmeren

| Module 1 : Java ME | Module 2 : MIDP Overview | Module 3 : MIDP GUI Programming |
|---|---|---|
| Java ME Back to the roots Place of Java ME Java Community Process Java 2 Platform Architecture Relation to other technologies Organization of Java ME Java ME Architecture Configuration and Profiles CLDC Configuration CDC Configuration MIDP Profile IMP Profile CDC Profiles Optional Packages J2ME specification | Mobile Information Device Profile MIDlets MIDlet Life Cycle States MIDlet Life Cycle Methods MIDlet Build Cycle Preverification MIDlet Suites Packaging the application JAD and JAR Manifest MIDlet Suite Execution Environment | MIDP GUI Programming MIDP UI Methodology MIDP UI Classes High and Low level API MIDP GUI Programming Model Display and Displayable Screen and Canvas Alert, List, TextBox and Form Form Items Choice Groups Tickers Gauges Guidelines for MID UI Programming |
| Module 4 : MIDP Event Handling | Module 5 : MIDP Data Access | Module 6 : MIDP Networking |
| User interaction Callbacks Screen Navigation with Commands Command Placement Handling High Level Commands | Persistent Storage Record Management System Characteristics of the Record Store RMS class and interfaces RMS Exceptions Record Stores Programming RMS Record Store States Reading and Updating Records Deleting and Closing Sorting and Searching Getting RecordID Metadata on Record Store | CLDC Generic Connection framework Networking interface Connection Interface Hierarchy Connection Examples HTTP Connection interface Connection Setup Connection State Sending a HTTP GET Request Sending a HTTP POST Request Added features in MIDP 2.0 |
| Module 7 : MIDP 2.0 | Module 8 : Mobile Media API (MMA) | Module 9 : Wireless Messaging API (WMA) |
| MIDP 2.0 Specification Goals Media API Play Sounds Enhanced Forms Enhanced networking Secure networking Code Signing and Permissions Enhanced Game API Push functionality OTA Provisioning | Mobile Media API Overview of MMAPI Multi Media Processing The MMAPI Architecture MMAPI Packages Tone Generation MP3 Playback Video Playback Camera support | Wireless Messaging API WMA Packages WMA 2.0 Message Types Message and Sub interfaces Structure MMS Multipart Message WMA Connections Connection relation to GCF Creating Connections SMS Send SMS Receive |
| Module 10 : Game API in MIDP 2.0 | Module 11 : BlueTooth API | Module 12 : Other J2ME optional packages |
| Game API Overview The Game Package Example Game Game loop MIDP 1.0 Game Loop MIDP 2.0 Game Loop Game Canvas Sprites Sprite Animation and Manipulation Managing Tiles and Layers User Input | What is Bluetooth? Frequency Hopping Java API's for Bluetooth Bluetooth Network Topology Establishing Bluetooth connection Bluetooth in Java ME Device discovery Service discovery Communication | Java ME Platform Specification Web Services API for Java ME Location API for Java ME Security and Trust Services API Session Initiation Protocol (SIP) RMI for Java ME JDBC for Java ME PDA Optional Packages Event Tracking API for Java ME SVG (Scalable Vector Graphics) API 3D Graphics API |