

Escopo Desenvolvimento de aplicações para Smart Devices

- Introdução
 - Introdução. Uma navegação pela aplicação móvel em execução
 - Características das aplicações móveis.
 - modelo conceitual das aplicações móveis.
 - Criando a Base de Conhecimentos
 - Começando o Desenvolvimento dos primeiros Objetos para Smart Devices
 - Arquitetura das aplicações Online.
- Experiência e Interface do Usuário
 - Design
 - Sistemas de Design
 - Imagens e Objeto Theme
 - Objeto Stencil
 - Controles
 - Controles: Tabelas, Etiquetas, Escala de Imagens e uso do Live Editing
 - Controles: SD Maps, Rating, SD Smart Grids, Switch
 - Grids: carga inversa e refresh a partir de um pull
 - Controles: Agrupamento de ações em grupos e Control Tab.
 - Controles: Container de seções na tela Detail do Work With
 - Layouts múltiplos por objeto
 - Estilos de Navegação
 - Efeitos de Transição entre objetos
- Desenvolvimento
 - Comportamento
 - Ordens, Pesquisas e Condições
 - Eventos em Aplicações Móveis
 - Tabelas Base e Navegação em Objetos para Smart Devices
 - Invocações entre objetos para Smart Devices
 - Gramática dos Eventos do lado do Cliente e Comando Composite
 - Painéis para Smart Devices
 - Integração
 - Domínios Semânticos e Smart Devices API
 - Agregando funcionalidades de Integração à aplicação
 - Implantação
 - Características de Prototipação e Implantação de aplicações para Smart Devices.
 - Aplicações Off-line
 - Introdução às aplicações Off-line
 - Arquitetura das aplicações Desconectadas
 - Geração da Base de Dados Off-line
 - Sincronização de Base de Dados Off-line
- Segurança
 - Introdução ao GAM
 - Autenticação e Autorização com GAM