دوره سیر تا پیاز برنامه نویسی اندروید

متخصص شوید

- معرفی دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- نرم افزارهای مورد نیاز و نصب
- تاریخچه سیستم عامل اندروید
- دانستنی های سیستم عامل اندروید
- شبیه سازهای سیستم عامل اندروید
- معرفی ادیتورphpstorm
- معرفی زمپ
- معرفی و آموزش نصب اندروید استودیو
- دلایل استفاده از اندروید استودیو و زبان برنامه نویسی جاوا
- بررسی درآمد برنامه نویسان اندروید

- شروع آموزش برنامه نویسی جاوا
- ساختار کدنویسی جاوا
- معرفی زبان برنامه نویسی جاوا
- معرفی انواع متغیر (Variables) در زبان برنامه نویسی جاوا و تعریف آنها
- انواع داده ها در جاوا
- عملگرها در جاوا
- انواع آن-دستورات شرطی if و if تو درتو
- دستورswitch case
- حلقهfor
- حلقه های while وdo while

- شروع آموزش مفاهیم شی گرایی
- آرایه ها و انواع آن (آرایه های استاتیک ، آرایه های داینامیک ، لیست)
- معرفی مفهوم کلاس(Class)
- معرفی مفهوم شیء(Object)

- معرفی مفهوم صفت(Attribute)
- معرفی مفهوم رفتار(Behavior)
- اجزای تشکیل دهنده ی یک کلاس
- توابع
- معرفی مفهوم کلاس(Class)
- آموزش ایجاد کلاس در جاوا
- سازنده(constructor)
- مفهوم overriding وoverloading
- قوانین مهمOverriding
- چطور Constructor ایجاد کنیم؟
- ارث بری(Inheritance)
- استفاده از مفهوم ارث بری در جاوا
- آموزش مفهوم کپسوله سازی (Encapsulation) در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- انتزاع یا تجرید(Abstraction)
- چطور از Abstract class نمونه سازی کنیم؟
- آموزش مفهوم Interface در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- آموزش مفهوم چند ریختی(Polymorphism)
- آموزش نحوه ی نمونه سازی کلاس در جاوا
- استفاده از مفهوم Overriding در جاوا
- استفاده از مفهوم Overloading در جاوا
- انواع سطح دسترسی در اندروید
- چندریختی(Polymorphism)
- استفاده مکرر از این مفاهیم به صورت عملی در جلسات بعدی دوره آموزش برنامه نویسی اندروید

- ادامه شی گرایی در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید

- ❖ شروع کار با محیط اندروید استودیو
- ❖ کلاس استاتیک
- ❖ معرفی محیط اندروید استودیو
- ❖ ایجاد اولین پروژه در اندروید استودیو
- ❖ اکتیویتی (Activity) چیست؟
- ❖ لی اوت(layout) چیست
- ❖ آموزش ایجاد شبیه ساز اندروید درAndrid studio
- ❖ استفاده از قابلیتdebug
- ❖ آموزش تست اپ روی دستگاه واقعی
- ❖ تست کردن اپ روی دستگاه واقعی باUsb

- ❖ چرخه حیات اکتیویتی(Lifecycle Avtivity)
- ❖ onCreate
- ❖ onStart
- ❖ onResume
- ❖ onPause
- ❖ onStop
- ❖ onDestroy
- ❖ آشنایی با فایلmanifest
- ❖ معرفی ماژولapp
- ❖ معرفی پوشهjava
- ❖ معرفی پوشهres
- ❖ معرفی پوشه ی layout و کاربرد آن
- ❖ معرفی پوشه ی drawable و کاربرد آن
- ❖ معرفی پوشه ی mipmap و کاربرد آن
- ❖ معرفی پوشه ی values و کاربرد آن
- ❖ انواع روش تغییر آیکون برنامه

- تنظیم سایز آیکون برای گوشی های مختلف و معرفی سایت های مفید در این زمینه

- ویو (View) چیست؟
- طراحی لی اوت
- آشنایی با XML و کاربرد آن در طراحی رابط کاربری برنامه اندرویدی
- آموزش ساختار فایلXML
- کار با Linear Layout و attribute های آن
- تراز بندی
- رنگ بندی
- رنگ های متریال
- انواع پالت رنگ که در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید استفاده شده

- طراحی حرفه ای صفحه پروفایل کاربری
- معرفی ویو های مختلف در اندروید استودیو
- لایه بندی های مختلف رابط کاربری
- آموزش کار با Relative Layout و attribute های آن
- آموزش کار با Frame Layout و attribute های آن
- ساختن رابط کاربری با XML و تشریح اجزای مختلف رابط کاربری
- Edit texts
- آشنایی با attribute های xml برایEditText
- Buttons
- آشنایی با attribute های xml برایButton
- Checkbox
- آشنایی با attribute های xml برایCheckbox
- Radio Buttons
- آشنایی با attribute های xml برایRadio button

- Image Views
- آشنایی با attribute های xml برایImage View
- Image Buttons
- آشنایی با attribute های xml برایImage Button
- Progress bars
- آشنایی با attribute های xml برایProgressbar
- Switch Button
- آشنایی با attribute های xml برایSwitch button
- معرفی انواع مقیاس های اندازه گیری در اندروید
- dp (density independent pixel)
- sp (scale independent pixel)

- مفهوم Px (pixel) آموزش اضافه کردن فونت به پروژه و آشنایی با کلاس Typeface
- کار با Event های کاربردی ویوهای دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- اضافه کردن TextWatcher بهEditText
- اعمال کردن فونت های مختلف روی View های ,Textview, Button EditTextو...
- افزودن فونت
- ادامه ساخت صفحه پروفایل کاربری و کدنویسی اجزای آن
- ساخت کلاس گلوبال(Global Class)
- نمایش پیغام به کاربر باToastMessage
- پیغام Toast چیست؟
- ایجاد و نمایش Toast به کاربر
- ویژگی های مختلفToast
- باز کردن پروژه از قبل ساخته شده(Import Project)
- تغییر پکیج نیم برنامه

- بخش پیشرفته طراحی پروفایل کاربری(طراحی به سبک متریال دیزاین)
- اضافه کردن کتابخانه به پروژه اندروید
- کار با گریدل
- پیاده سازی باcollappse
- ساخت تولبار اختصاصی
- ایجاد Shape باXml
- ایجاد شکل مستطیل
- دور گرد کردن مستطیل
- تغییر رنگshape
- دور خط دار کردنshape
- مزایای استفاده ازCoordinatorLayout
- معرفیCollapsing Toolbar
- اضافه کردن انیمیشن به Toolbar باAppbarlayout
- متصل کردن آن بهCoordinatorLayout
- معرفیCardView
- اضافه کردن سایه بهCardView
- دور گرد کردنCardView
- آشنایی با مقدارexitUntilCollapsed
- حذف عنوان ازCollapsingToolbarLayut
- معرفی صفت CollapseMode و مقادیر Parallax وPin
- آشنایی باNestedScrollView
- ایجاد Selector باxml
- ست کردن selector روی view های مختلف

- اضاف کردن اکتیویتی جدید
- اضافه کردن View بهActivity
- Intentچیست؟

- معرفیImplicit intent
- معرفیExplicit Intent
- استفاده از Intent برای رفتن به Activity دیگر
- ارسال و دریافت داده (Data) بین Activity های مختلف باIntent
- دستورات put وget

- ساخت منو
- کدنویسی برای اجزای منو
- تست و خطایابی برنامه ها
- مفهومDebugging
- آموزش trace کردن برنامه
- خطای معروف AAPT و رفع آن
- دیالوگ ها و انواع آن در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- Progress Dialog
- Alert Dialog
- دیالوگ تاریخ(Date Picker Dialog)
- دیالوگ ساعت(Time Picker Dialog)
- معرفی سایت گیت هاب
- معرفی سایت اندروید آرسنال
- مرور کتابخانه های استفاده شده در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید

- چندنخی(thread)
- پردازش های غیر همزمان در اندروید
- پردازش چیست؟
- مفهوم نخ یا Thread چیست؟
- زمان بندی
- پیاده سازی اسپلش اسکرین ساده با استفاده از thread ها

- متدSchedule
- متدRun
- نحوه ی ایجاد پردازش در اندروید
- معرفی انواع مختلف پردازش ها در اندروید بر اساس اولویت
- آشنایی باWorker Thread
- معرفی انواع روش های پیاده سازی Worker Thread و پردازش غیر همزمان در اندروید

- اینترفیس ها در دوره آموزش برنامه نویسی اندروید
- ساخت اینترفیس(Interface)
- استفاده از اینترفیس در برنامه
- مزایای استفاده از اینترفیس در آموزش برنامه نویسی اندروید

- فرگمنت(Fragment)
- کار با فرگمنت (Fragment) در اندروید استودیو
- تفاوت های Fragment وActivity
- چطور Fragment بسازیم؟
- دستورات فرگمنت
- آموزش اضافه کردن Fragment بهActivity
- آموزش حذف و جایگزین کردنFragment
- چرخه حیات فرگمنت

- ViewPagers
- ViewPagerچیست؟
- FragmentPagerAdapterچیست؟
- FragmentStatePagerAdapterچیست؟

- تب بندی
- TabLayutچیست؟
- متصل نمودن Tablayut بهViewPager
- نمایش متن درTablayut
- ترکیب Fragment و viewpager در اندروید استودیو

- انیمیشن و انواع آن در اندروید - بخش اول
- معرفی اجمالی نحوه کارکرد انیمیشن ها در اندروید
- ست کردن زمان برای انیمیشن ها
- معرفی مفهومRepeatMode
- معرفی ثابتRESTART
- معرفی ثابتREVERSE
- معرفی مفهومRepeatCount
- معرفی ثابتINFINITE
- معرفی مفهومFillAfter
- معرفی عمکلرد ثابتRELATIVE_T_PARENT
- معرفی عملکرد ثابتRELATIVE_T_SELF
- معرفی Alpha Animation برای پیاده سازی fade in و fade out کردن اشیاء
- ایجاد AlphaAnimation با جاوا
- ایجاد AlphaAnimation باXml
- معرفی Translate Animation برای جا به جایی اشیاء
- معرفی پارامترهایfromXype, fromYType, tXType, tYType
- معرفی عملکرد تابعonAnimatinStart
- ایجاد TranslateAnimation با جاوا
- معرفیAnimationListener
- ایجاد TranslateAnimation باXml
- معرفی Scale Animation برای بزرگ یا کوچک کردن اشیاء
- معرفی پارامتر هایpivotX, pivtY, pivotXType, pivotYType

- ایجاد ScaleAnimation با جاوا
- ایجاد ScaleAnimation باxml
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- انیمیشن و انواع آن در اندروید - بخش دوم
- معرفی عملکرد تابعonAnimatinEnd
- معرفی عملکرد تابع onAnimatinRestart آشنایی با مفهوم Interplator برای پیاده سازی انیمیشن های واقع گرایانه
- معرفیBounceInterplator
- معرفیAccelerateInterplaotr
- معرفیAccelerateDeAccelerateInterplator
- معرفیDeAccelarateInterPlaotr
- معرفی انیمیشن Rtate برای چرخاندن اشیا با انیمیشن
- ایجاد Rotate انیمیشن با جاوا
- ایجاد Rotate انیمیشن باXml
- معرفی توابع سازنده
- معرفی پارامترهایformDegree, tDegree, pivotX, pivotY
- معرفی ValueAnimator برای ایجاد انیمیشن ها با استفاده از مقادیر مختلف
- معرفی توابعfInt, fFloat, fobject
- معرفیAnimationUpdateListener
- ایجاد انیمیشن برای تغییر رنگ پس زمینه با استفاده ازValueAnimator
- معرفی AnimationSet برای ایجاد و ترکیب چندین انیمیشن
- آموزش ایجاد AnimationSet با جاوا
- آموزش ایجاد AnimationSet باXml
- معرفی کتابخانه Yoyo برای ایجاد انیمیشن های مختلف
- آموزش اضافه کردن کتابخانهYoyo

- آموزش پیاده سازی انیمیشن های مختلف با استفاده ازYoyo
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- طراحی متریال دیزاین - بخش اول
- ساخت منوی کشویی در اندروید
- ساخت اختصاصی تولبار
- ساخت هدر برای منو
- ایجاد آیتم های مختلف برای منوی کشویی
- کدنویسی برای اجزای منو

- طراحی متریال دیزاین - بخش دوم
- ایجادfloating action button
- ایجاد اسنک بار (snack bar) در اندروید
- آموزش برنامه نویسی اندروید
- Material Designچیست؟
- معرفی فایلcolors.xml
- اضافه کردن رنگ های مختلف
- هدف از استفاده Material design چیست؟
- ActionBarچیست؟
- Toolbarچیست؟
- معرفیFolatActionButton
- معرفیSnackBar
- معرفی عملکردSnackBar
- آموزش ایجادSnackBar
- اضافه کردن Action بهSnackBar
- اضافه کردن onClickListener به Action مربوط بهSnackBar

- لیست ویو
- List Viewچیست؟
- ایجاد لیست ویو
- اتصال به آیتم های لیست ویو با آداپتور
- آموزش کار باAdapter

- recyclerview
- Recycler Viewچیست؟
- شروع ساخت اپلیکیشن خبری در اندروید
- تفاوت های ListView وRecycler View
- پیاده سازی لیست باRecycler View
- آشنایی با مفهومRecycling
- آموزش کار باAdapter
- آموزش کار باViewHolder
- معرفیLayoutManger
- پیاده سازی لیست تک ستونه باLinear Layout Manager
- پیاده سازی لیست های چند ستونه باGrid Layout Manger
- پیاده سازی لیست افقی
- پیاده سازی لیست های در هم ریختهStaggered Layout Manager
- معرفیItemViewType
- معرفی تابعgetItemViewType
- ساختن چندین ViewHolder برایRecyclerView.Adapter
- معرفی و استفاده ازScrollView
- معرفیSeekBar
- اینترفیسonSeekBarChangeListener
- CardView

- گذاشتن آیتم های RecyclerView درونCardView
- پارامترfromUser
- پارامترprogress
- متدSetPorgress
- متدSetSecondaryProgress
- ایجاد Adapter برایViewPager
- متصل کردن Adapter بهViewPager

- Shared Preference
- معرفی انواع راه های ذخیره سازی داده در اندروید
- SharedPreferenceچیست؟
- آشنایی با ساختارSharedPref
- درخواست ایجادSharedPref
- اضافه کردن مقدار بهSharedPref
- ذخیره مقادیر مختلف درSharedpref
- دریافت مقادیر ازSharedpref
- ساخت صفحه تنظیمات با ذخیره سازی آخرین تغییرات توسط کاربر
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- مقدمه . بررسی اجمالی کل دوره . بررسی پروژه های انجام شده در طول دوره
- Auto Complete
- پیاده سازیAuto Complete
- حالت های مختلفAuto Complete
- کاربردهایAuto Complete

- طراحی متریال دیزاین - بخش سوم
- ساخت تولبار اختصاصی و منوی کشویی با استفاده از ریسایکلر ویو
- کار با کتابخانه های کاربردی در طراحی متریل دیزاین
- معرفی کتابخانه CircleImageView برای عکس های دایره ای شکل
- ساخت Toolbar بر اساس متریال دیزاین
- ایجاد منوی Material باNavigation View
- معرفیAppbarLayout
- اضافه کردن انیمیشن Ripple به View های مختلف در اندروید

- طراحی متریال دیزاین - بخش چهارم
- ساخت انواع دیالوگ های حرفه ای به سبک متریال دیزاین در اندروید استودیو
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- طراحی متریال دیزاین - بخش پنجم
- Themeچیست؟
- Styleچیست؟
- معرفی فایلstyles.xml
- مفهوم Parent درStyle
- اضافه کردن استایل برای View های مختلف
- ست کردن استایل برای View های مختلف
- Styleهای مختلف برای ورژن های اندروید متفاوت
- معرفیAndrid design support library
- استفاده از Andrid design supprt library برای پیاده سازی رابط کاربری بر اساسMaterial Design
- تغییر تم برنامه و ذخیره سازی توسط sharedpreference برای نگهداری آخرین تغییرات کاربر

- طراحی متریال دیزاین - بخش ششم
- ساخت floating action menu حرفه ای به سبک متریال دیزاین
- معرفیNavigation View
- ایجادNavigationView
- ایجادNavigationHeader
- معرفیVectorCompatDrawable
- معرفی عملکردVectorCompatDrawable

- طراحی متریال دیزاین - بخش هفتم
- ساخت buttom bar حرفه ای به سبک متریال دیزاین و اتصال منوهای آن به فرگمنت های مختلف
- معرفی صفتSrcCompat
- CollapsingToolbarLayout
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- آموزش سرور - بخش اول
- معرفی کتابخانه والی
- ارسال حرفه ای ایمیل باvolley
- کدنویسی سمت سرور) با دستورات(php
- کدنویسی سمت اندروید

- USSD
- ایجاد کدهای USSD در اندروید
- آموزش اضافه کردن پرمیژن های مختلف
- کاربرد کدهایUSSD

- استفاده از کدهای USSD در اپلیکیشن های خدماتی

- آموزش سرور - بخش دوم
- ساختار جیسون
- معرفی نرم افزارهای مورد نیاز(زمپ.ویژوال استودیو کد و غیره)
- JSONچیست؟
- JSON Objct
- JSON key
- JSON value
- ایجادJSONObjct
- قراردادن Value درJSON Objct
- گرفتن Value ازJSON Objct
- JSON Array
- ایجادJSON Objct
- قرارد دادن Value درJSON Array
- قرار دادن JSON Objct درJSON Array
- گرفتن JSON Objct ها ازJSON Array
- گرفتن Value ازJSON Array

- آموزش سرور - بخش سوم
- شروع پروژه حرفه ای لاگین و ثبت نام در اندروید
- طراحی صفحه ثبت نام
- ساخت دیتابیس مربوطه
- لوکال هاست

- آموزش سرور - بخش چهارم

- دریافت اطلاعات از وب سایت و سرور راه دور با کتابخانه گوگل(Volley)
- کدنویسی سمت سرور و اندروید برای ذخیره اطلاعات کاربر جدید در دیتابیس

- آموزش سرور - بخش پنجم
- طراحی صفحه ورود
- کدنویسی سمت سرور و اندروید برای لاگین کردن کاربر با اطلاعات ثبت شده

- آموزش سرور - بخش ششم
- پیاده سازی سشن(Session) در اندروید
- لاگین و لاگ اوت و ذخیره وضعیت آن برای دفعات بعدی مانند تلگرام و واتس آپ

- آموزش سرور - بخش هفتم
- ویرایش اطلاعات و ذخیره در دیتابیس(بخش اول(

- آموزش سرور - بخش هشتم
- ویرایش اطلاعات و ذخیره در دیتابیس(بخش دوم)

- آموزش سرور - بخش نهم
- خواندن اطلاعات از حافظه گوشی و آپلود عکس روی سرور(بخش اول)
- کار با موری گوشی
- دستیابی به حافظه خارجی گوشی در اندروید
- گرفتن پرمیژن های مختلف برای کار با حافظه گوشی

- آپلود فایل رو هاست
- خواندن فایل
- نوشتن روی فایل

- آموزش سرور - بخش دهم
- خواندن اطلاعات از حافظه گوشی و آپلود عکس روی سرور(بخش دوم)
- آموزش کامل کار با فایل ها
- ExternalStorage
- چه زمانی از ExternalStorage استفاده کنیم؟
- ذخیره فایل درExternalStorage
- خواندن فایل ازExternalStorage
- آموزش کامل آپلود فایل روی سرور

- Sqlite
- آشنایی با تجهیزات ذخیره سازی اندروید
- FileStorage
- ContentProviders
- CloudStorage
- پایگاه داده چیست؟
- معرفی پایگاه داده رابطه ای
- معرفی پایگاه داده اندروید(Sqlite Database)
- مزایا و معایبSqlite
- ایجاد پایگاه داده محلی
- ایجاد و حذف جدول
- افزودن و حذف سطر از جدول
- به روز کردن سطری دلخواه در جدول
- پیاده سازی تمامی دستوراتsqlite

- ساخت پروژه دفترچه تلفن

- آموزش ساخت اسپلش اسکرین
- بک گراند متحرک برای اسپلش اسکرین
- ایجاد تصاویر متحرک در اسپلش اسکرین
- گذاشتن موزیک و صدا در صفحه اسپلش اسکرین
- کار با تایمر در اندروید
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- Broadcast Receiver
- آموزش کامل Broadcast Receiver در اندروید
- بررسی وضعیت اتصال اینترنت گوشی در برنامه

- پخش صدا ، موزیک و فیلم در اندروید
- ساخت موزیک پلیر حرفه ای
- ساخت ویدیو پلیر حرفه ای
- معرفی MediaPlayer برای پخش موزیک و ویدیو
- متدMediaPlayer.create
- متد setDataSource برای مشخص کردن محل موزیک
- اینترفیسOnPrepareListener
- متد prepareAsync برای آماده سازی موزیک
- متدprepare
- اینترفیسOnCompletionListener
- متد getCurrentPosition برای گرفتن ثانیه جاری موزیک
- متد getDuration برای گرفتن طول موزیک
- متد SeekTo برای جابه جایی زمان محل پخش موزیک

- معرفی VideView ، کلاسی برای پخش ویدیو
- متدsetVideUri
- متدsetVidePath
- متدgetDuration
- متدgetCurrentDuration
- متدgetBufferPercentage
- متدSeekTo
- اینترفیسOnPrepareListener
- آموزش نمایش مقدر بافر شده ی Vide درSeekBar
- آموزش تمام صفحه کردن (FullScreen) ویدیو
- آموزش ایجاد مدیا کنترلر سفارشی

- آموزش کار با سنسورها در اندروید استودیو
- آموزش کار با سخت افزار
- سنسور نور(LIGHTSensor)
- کار با پارامترهای سنسور نور
- سنسور شتاب سنج(ACCELEROMETERTSensor)
- کار با پارامترهای سنسور شتاب سنج
- تغییرات پارامترهای گوشی هنگام تغییر جهت در فضای ۳ بعدی
- آموزش نصب و اجرای برنامه روی گوشی واقعی
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- ImageSwither
- آموزش کار باImageSwither
- ساخت گالری تصاویر

- آموزش سرور - بخش یازدهم
- ساخت اپلیکیشن خبری (کدنویسی سمت سرور)
- آموزش کامل کار با ادیتورphpstorm
- آموزش کامل ساخت دیتابیس با دستوراتphp
- ایجاد تابع درphp
- کار با توابع درphp
- ایجاد کلاس درphp
- کار با کلاس ها درphp
- کار با دستورات مختلف درphp
- ارسال داده به سمت سرور
- دریافت دیتا از سمت سرور
- ایجاد ساختار جیسون درphp
- فرمت بندی تاریخ درphp
- ایجاد فرم برای ارسال دیتا به سمت سرور
- نمایش اطلاعات دریافتی در مرورگر با فرمت جیسون

- آموزش سرور - بخش دوازدهم
- ساخت اپلیکیشن خبری (کدنویسی سمت اندروید)
- Apiچیست؟
- انواعHttp Requests
- Http post request
- Http get request
- Volleyچیست؟
- JSONObjctRequest
- JSONArrayRequest
- RequestQueueچیست؟
- آموزش اضافه کردن Request بهRequestQueue

- ❖ RetryPolicy چیست؟
- ❖ ست کردن RetryPolicy روی Request
- ❖ متصل شدن به سرور
- ❖ ارسال و دریافت اطلاعات از سرور
- ❖ آموزش کامل کار با کتابخانه پیکاسو (ورژن قدیمی)
- ❖ آموزش کامل کار با کتابخانه پیکاسو (ورژن جدید)

- ❖ تشخیص متن در اندروید استودیو
- ❖ تشخیص گفتار در اندروید استودیو
- ❖ پردازش متن و گفتار
- ❖ آموزش کامل کار با میکروفون گوشی
- ❖ ضبط صدا و تبدیل آن به متن در اندروید و برعکس

- ❖ نوتیفیکیشن ها در اندروید استودیو - بخش اول
- ❖ ایجاد و مدیریت اعلان ها (نوتیفیکشن) در اندروید
- ❖ اعلان یا Notification چیست؟
- ❖ ایجاد نوتیفیکیشن با NotificationCompatBuilder
- ❖ معرفی توابع مهم
- ❖ ایجاد نوتیفیکیشن های دارای متن طولانی با BigTextStyle
- ❖ سازگار سازی آیکن نوتیفیکیشن با نسخه lollipop
- ❖ کار با نوتیفیکیشن ها و تغییرات آنها در ورژن جدید اندروید استودیو
- ❖ معرفی کلاس NotificationManagerCompat
- ❖ نمایش نوتیفیکیشن با تابع notify
- ❖ آموزش کامل ایجاد Channel ID

- ❖ نوتیفیکیشن ها در اندروید استودیو - بخش دوم

- نوتیفیکیشن متن بزرگ
- نوتیفیکیشن ۲ تایی
- نوتیفیکیشن حاوی عکس
- نوتیفیکیشن شاملInbox
- نوتیفیکیشن به صورت لیست مانند نمایش پیام های دریافتی واتس آپ و تلگرام
- نمایش آیکون در نوتیفیکیشن
- ایجاد ویبره برای زمان اعلان با مدت زمان مشخص
- نوتیفیکیشن برای دانلود و نمایش درصد پیشرفت

- نوتیفیکیشن ها در اندروید استودیو - بخش سوم
- ایجاد نوتیفیکیشن سفارشی

- Async Task
- معرفیAsync Task
- معرفیHandlerThread
- پیاده سازیAsyncTask
- معرفیdoInBackground
- معرفیpreExecute
- معرفیonPostExecute

- دانلود حرفه ای انواع فایل از سمت سرور و ذخیره روی گوشی با نشان دادن درصد پیشرفت دانلود
- آشنایی با دریافت و چک کردن permission ها از اندروید مارشملو به بعد
- چک کردن موجود بودنpermission
- درخواست persmission از کاربر

- معرفی تابعonRequestPermissionsResult
- معرفیProgressDialog
- معرفی پارامترهایConstructr
- پیاده سازی عنوان و متن درProgress Dialog
- معرفی مفهومindeterminate
- تغییر استایلPorgress Dialog
- آپدیت کردن مقدارProgress
- معرفی Timer برای اجرا کردن تکه کد در زمان های مشخص
- معرفی کلاسTimerTask
- متدRunnUiThread
- معرفیonProgressUpdate

- آموزش حرفه ای کار با کتابخانه ها (قسمت اول)
- کتابخانه یا Library چیست؟
- کتابخانه های معروف سایت گیت هاب
- کتابخانه های معروف سایت اندروید آرسنال
- دانلود کتابخانه و اضافه کردن فایل ها به پروژه
- معرفی کتابخانه ی App Intro برای ساخت راهنمای شروع کار برای کاربر
- معرفی کتابخانه Material ProgressBar برای ساخت ProgressBar متریال
- معرفی کتابخانه PhotoView برای نمایش عکس با قابلیتZoom
- اضافه کردن کتابخانه ازremote repsitry
- Moduleچیست؟
- مفهومDependency
- Remote repositoryچیست؟
- معرفیjCenter
- معرفیmavenCentral
- تفاوت های Gradle وMaven

- ❖ آموزش حرفه ای کار با کتابخانه ها (قسمت دوم)
- ❖ ساخت حرفه ای کتابخانه و استفاده از آن در پروژه های مختلف
- ❖ آموزش ساخت کتابخانه اندرویدی) ایجاد کتابخانه ای شامل View های دارای فونت فارسی(
- ❖ آموزش ایجاد ماژول در اندروید استودیو
- ❖ معرفی فایل attrs و ایجاد آن برای ساختن صفت های سفارشی
- ❖ ایجاد Attribute های شخصی سازی شده برای کتابخانه
- ❖ معرفی تگdeclare-styleable
- ❖ معرفی تگattrs
- ❖ معرفی تگenum
- ❖ آشنایی با کلاسTypedArray
- ❖ آشنایی با اینترفیسAttributeSet
- ❖ معرفی پارامتر های متد سازنده های ,Buttn, TextView, EditText RadiButtn, CheckBx, SwitchCmpat
- ❖ ساختن فایل Xml برای کتابخانه
- ❖ معرفی تابعisEditMde
- ❖ اضافه کردن کتابخانه شخصی خودمان به پروژه
- ❖ معرفی متد recycle برای بازیافت کلاسTypedArray
- ❖ معرفی متدinvalidate
- ❖ معرفی متدrequestLayout
- ❖ معرفی ساختارtry...finally

- ❖ ویجت ها
- ❖ ایجاد ابزارک ها (Widgets) در اندروید
- ❖ ابزارک چیست؟
- ❖ RemoteViewچیست؟

- ابزارک ها چگونه کار می کنند؟
- آموزش ایجاد سریع Widget با اندروید استودیو
- چطور ابزارک را آپدیت کنیم؟
- ساخت انواع ویجت در اندروید
- ایجاد ویجت آب و هوا
- ایجاد کلاس Api Service برای دریافت اطلاعات آب و هوا از سمت سرور
- نمایش اطلاعات آب و هوا در ویجت پس از دریافت از سرور
- معرفی سایت های معروف ارائه دهنده اطلاعات آب و هوا مخصوص برنامه نویسان
- آموزش برنامه نویسی اندروید

- رتروفیت (قسمت اول)
- ارتباط با سرور با کتابخانه رتروفیت – (retrofit) قسمت اول
- کار با هاست واقعی
- اتصال به هاست واقعی
- ایجاد دیتابیس روی هاست واقعی
- کدنویسی سمت سرور باphp

- رتروفیت (قسمت دوم)
- ارتباط با سرور با کتابخانه رتروفیت – (retrofit) قسمت دوم
- ارسال و دریافت دیتا با هاست واقعی و نمایش آن در اندروید
- مقایسه رتروفیت و والی
- کدنویسی سمت اندروید
- تمامی تکنیک های کار با کتابخانه رتروفیت

- RXJava
- RXandroid
- آموزش کامل RXJava در اندروید
- ایجاد کلاس مربوط به اندروید
- تکنیک های کار با RXJava در اندروید

- معماری) MVP قسمت اول(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت اول)
- بررسی لایه های مختلف معماریMVP
- معرفی اجمالی پروژه حرفه ای انجام شده در طول دوره
- ساخت دیتابیس
- کدنویسی سمت سرور باphp
- افزودن کتابخانه های مورد نیاز برای این پروژه
- ایجاد پکیج های مورد نظر برای لایه هایMVP

- معماری) MVP قسمت دوم(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت دوم)

- معماری) MVP قسمت سوم(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت سوم)

- معماری) MVP قسمت چهارم(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت چهارم)

- معماری) MVP قسمت پنجم(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت پنجم)

- معماری) MVP قسمت ششم(
- آموزش معماری MVP با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت ششم)

- معماری) MVVM قسمت اول(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت اول)
- بررسی ساختار و لایه های معماریMVVM
- مقایسه معماری MVVM و معماریMVP

- معماری) MVVM قسمت دوم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت دوم)

- معماری) MVVM قسمت سوم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت سوم)

- معماری) MVVM قسمت چهارم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت چهارم)

- معماری) MVVM قسمت پنجم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت پنجم)

- معماری) MVVM قسمت ششم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت ششم)

- معماری) MVVM قسمت هفتم(
- آموزش معماری MVVM با ایجاد یک پروژه حرفه ای (قسمت هفتم)

- انتشار و فروش اپ در مارکت های مختلف
- گرفتن خروجی از برنامه
- اقدامات لازم قبل از انتشار اپ (امن سازی و تست نرم افزاری)
- Proguardچیست؟
- آشنایی باProguard
- bofuscateکردن کدها باProguard
- بهینه سازی کدها و کم حجم کردن فایل نهایی باProguard
- جدا سازی فایل های استفاده نشده از پروژه
- ایجاد فایل Apk در حالتRelease mde
- ساختنkeystore
- ایجاد فایل apk آماده ی انتشار
- راه حل های حل خطایBlocked by Play Protect
- انتشار برنامه در مارکت های اندروید

- انتشار در کافه بازار
- انتشار در مایکت
- انتشار در گوگل پلی
- صحبت های آخر و جمع بندی