

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
DISCIPLINA: Programação para Dispositivos Móveis	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 63	
PRÉ-REQUISITO: Desenvolvimento de Aplicações Corporativas.		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [ x ] Optativa [ ] Eletiva [ ]	SEMESTRE: 6º	
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 40h	PRÁTICA: 27h	EaD: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: Prof. Me. Mirko Barbosa Perkusich		

### EMENTA

Visão geral das tecnologias móveis e sem fio. APIs de programação para dispositivos móveis. Utilização de uma plataforma de programação para dispositivos móveis. Integração entre dispositivos móveis e a Internet. Dispositivos móveis e persistência de dados. Introdução ao desenvolvimento de aplicativos móveis híbridos.

### OBJETIVOS

#### Geral

Aprender a construir aplicações móveis e distribuídas sobre uma determinada plataforma de programação para dispositivos móveis utilizando alguns recursos nativos deste dispositivo, tais como: câmera, acelerômetro, GPS, etc.

#### Específicos

- Compreender o cenário atual para Dispositivos Móveis e suas aplicabilidades.
- Desenvolver aplicações móveis.
- Aprender conceitos acerca das características de plataformas de desenvolvimento mobile, sua evolução e perspectivas.
- Manipular, praticar e adotar bons referenciais de programação para dispositivos móveis.
- Desenvolver projetos que apliquem os conhecimentos para construção de provas de conceito associados à aplicação de dispositivos móveis nos cenários de Internet das Coisas (IoT), Indústria 4.0, Domótica, Robótica, Inteligência Artificial e Games.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

<b>1</b>	<b>VISÃO GERAL</b> 1. História do surgimento dos dispositivos móveis como plataforma de desenvolvimento; 2. História de algumas plataformas: Android, iOS e Windows Phone; 3. História da aplicabilidade.	<b>EaD [ ] Presencial [ x ]</b>
<b>2</b>	<b>PRINCIPAIS APLICAÇÕES</b> 4. Internet of Things (IoT)	<b>EaD [ ] Presencial [ x ]</b>

	<b>5. Games</b> <b>6. Pervasibilidade consciente de contexto</b> <b>7. Sistemas Distribuídos</b> <b>8. Educação</b>	
<b>3</b>	<b>PLATAFORMA ANDROID</b> <b>9. Arquitetura</b> <b>10. Estruturas de Projetos</b> <b>11. Versões/Recursos</b> <b>12. Layout e Widgets</b> <b>13. Activity</b> <b>14. Services</b> <b>15. Broadcast Receiver</b> <b>16. Content Providers</b> <b>17. List e Adapters</b> <b>18. Linguagem de definição de interface Android (AIDL)</b> <b>19. Manipulação e Persistência de dados.</b> <b>20. Notification</b> <b>21. Recursos de Câmera, GPS e Chamada</b>	<b>EaD [ ] Presencial [ x ]</b>
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO CONCORRENTE EM ANDROID</b> <b>22. Threads</b> <b>23. AsyncTask</b> <b>24. Timer</b>	<b>EaD [ ] Presencial [ x ]</b>
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS HÍBRIDOS</b> <b>25. Cordova</b> <b>26. Xamarin</b>	<b>EaD [ ] Presencial [ x ]</b>

#### METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de projeções, quadro branco e pincel. Atividades práticas em laboratório, com posterior debate sobre resultados obtidos. Projeto de desenvolvimento de software em Android.

#### RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Software: ferramentas CASE (do inglês Computer-Aided Software Engineering) e específicas para Android.
- Outros:

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Participação durante as aulas Projeto de desenvolvimento de aplicativo móvel em equipe. Avaliações escritas: unidades I, II, III, IV.

#### BIBLIOGRAFIA

### **Bibliografia Básica:**

DEITEL, Paul. **Android. Como programar**. Bookman, 2ª Ed, 2015. ISBN: 978-8582603475.

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; DEITEL, Abrey; MORGANO, Michael. **Android para Programadores - Uma Abordagem Baseada em Aplicativos**. Bookman, 2ª Ed, 2015. ISBN: 978-8582603383.

LOPES, Sérgio. **Aplicações mobile híbridas com Cordova e PhoneGap**. São Paulo-SP: Caso do Código, 2016.

### **Bibliografia Complementar:**

ABLESON, Frank; King, Chris; Sen, Robi. **Android em Ação**, 3ª Ed. Rio de Janeiro-RJ: Elsevier Brasil, 2012. ISBN: 978-8535248098.

LEITE, Anderson. **Desenvolvimento de Jogos para Android**. São Paulo-SP: Casa do Código, 2013. ISBN: 978-8566250176.

QUEIRÓS, Ricardo; SIMÕES, Alberto. **Introdução ao Desenvolvimento de Jogos em Android**, 1ª Ed: FCA, 2015. ISBN: 978-9727228072.

GLAUBER, Nelson. **Dominando o Android**. Novatec, 2ª Edição: Novatec, 2015. ISBN: 978-8575224632.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 5ª Edição. São Paulo-SP: Novatec Editora, 2015.

<b>OBSERVAÇÕES</b>
--------------------

Nenhuma.