

IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		
DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS		
PRÉ-REQUISITO: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS II		
UNIDADE CURRICULAR: OBRIGATÓRIA <input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVA <input type="checkbox"/> ELETIVA <input type="checkbox"/>		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 40 h	PRÁTICA: 40 h	CARGA HORÁRIA TOTAL: 80 h

EMENTA

Visão geral das tecnologias móveis e sem fio. API de programação para dispositivos móveis e sem fio. Utilização de uma plataforma de programação para dispositivos móveis. Integração entre dispositivos móveis e a Internet. Dispositivos móveis e persistência de dados.

OBJETIVOS

Geral:

Transmitir os princípios básicos e boas práticas de desenvolvimento de software para dispositivos móveis portáteis. Familiarizar o aluno com o sistema operacional e framework Android e adquirir experiência prática com a programação para essa plataforma.

Específicos:

- ⑩ Compreender os principais conceitos e componentes de aplicações para dispositivos móveis;
- ⑩ Identificar o processo de construção de uma aplicação móvel;
- ⑩ Desenvolver aplicações móveis utilizando uma linguagem de programação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ⑩ Conceitos Iniciais
- ⑩ Introdução ao Android
- ⑩ Visão geral da plataforma
- ⑩ Versionamentos
- ⑩ Ambiente de Desenvolvimento
- ⑩ A plataforma
- ⑩ Manifest
- ⑩ Activity
- ⑩ Intent
- ⑩ Service
- ⑩ Layout
- ⑩ Interface gráfica – gerenciadores de layout
- ⑩ Interface gráfica - view
- ⑩ Recursos
- ⑩ BroadcastReceiver
- ⑩ Notification
- ⑩ HTTPConnect
- ⑩ AlarmManager
- ⑩ Handler
- ⑩ Câmera
- ⑩ GPS
- ⑩ Mapas
- ⑩ SMS
- ⑩ Áudio
- ⑩ Banco de Dados com Android

- ⑩ SQL Lite
- ⑩ Content Provider
- ⑩ Entrada/Saída
- ⑩ Introdução a aplicações híbridas

METODOLOGIA DE ENSINO

Seguindo a metodologia de ensino a distância, os conteúdos serão trabalhados por meio de: ferramentas de interação online, tais como fórum, wiki, chat e e-mail; orientações através de videoconferências, webconferências e videoaulas; materiais didáticos produzidos em linguagem dialógica. Utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma moodle.

METODOLOGIA DE ENSINO

- ⑩ Exposição e discussão do conteúdo programático nos fóruns temáticos, esclarecendo dúvidas por meio da interação entre professores, alunos e tutores.
- ⑩ As aulas serão ministradas através de atividades teóricas no ambiente *online* com a utilização das novas tecnologias da comunicação.
- ⑩ Atividades de leitura e estudo utilizando a *Internet* e outros veículos de comunicação, tais como televisão e ou rádio.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [] Quadro
- [] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [] Equipamento de som
- [X] Laboratório
- [X] Softwares
- [X] Outros: computadores; plataforma moodle.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e formativa, por meio de atividades presenciais e *online*.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

JOHNSON, Thienne M. Java para dispositivos móveis: desenvolvendo aplicações com J2ME. Novatec, 2008.

LEE, Valentino. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. Pearson, 2005.

SILVA, Maurício Samy. jQuery Mobile: desenvolva aplicações web para dispositivos móveis com HTML5, CSS3, AJAX, jQuery e jQuery UI. 2. ed. Novatec, 2013.

Bibliografia Complementar:

FILHO, Luiz Carlos Querino. Desenvolvendo seu primeiro aplicativo Android. Novatec, 2014.

FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. 6. ed. Bookman, 2013.

HOGAN, Brian; CARVALHO, Kleber. HTML 5 e CSS3: desenvolva hoje com o padrão de amanhã. Ciência Moderna, 2012.

LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3. ed. Novatec, 2013.

SILVA, Mauricio Samy. CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. Novatec, 2011.