

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Componente curricular: Programação de Dispositivos Móveis
Curso: Técnico Subsequente em Informática
Período: Quarto
Carga horária: 67 h.r.
Docente: Alcemy Gabriel Vitor Severino
EMENTA
Introdução a dispositivos móveis, comunicação sem fio, plataformas de hardware, plataforma de software, ferramentas de desenvolvimento. Ambiente integrado de desenvolvimentos pra desenvolvimento de aplicações móveis e sem fio. Componentes Visuais. Estrutura de um sistema baseado em formulários. Layouts e organização de formulários compactos. Usabilidade de um sistema. Organização visual de um sistema. Arquitetura Padrão.
OBJETIVOS DE ENSINO
Capacitar o aluno a conhecer os conceitos, dispositivos e tecnologias de sistemas para dispositivos móveis e sem fio.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<p>UNIDADE I - Introdução</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. O que são dispositivos móveis 1.2. O que é comunicação sem fio 1.3. Tipos de dispositivos móveis 1.4. Características dos dispositivos móveis 1.5. Sistemas operacionais para dispositivos móveis 1.6. Comunicação sem fio em dispositivos móveis <p>UNIDADE II - PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Plataformas disponíveis 2.2. Linguagens de programação para dispositivos móveis 2.3. Características dos ambientes de desenvolvimento 2.4. Vantagens e desvantagens 2.5. Frameworks disponíveis <p>UNIDADE III - Layouts de aplicações</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Conceitos 3.2. Layout para thin client 3.3. Layout para pocket pc / pdas e palms 3.4. Layout para celulares 3.5. Layout para dispositivos embarcados <p>UNIDADE IV - Ambiente integrado de desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Características da IDE 4.2. Conceitos de projetos para dispositivos móveis 4.3. Componentes de um projeto de sistema

- 4.4. Desenho de sistemas
- 4.5. Codificação de sistemas
- 4.6. Execução de sistemas
- 4.7. Depuração de sistemas

UNIDADE VI - Componentes visuais

- 5.1. Formulários
- 5.2. Rótulos
- 5.3. Caixas de Texto
- 5.4. Botões
- 5.5. Caixa de combinação
- 5.6. Caixa de listagem
- 5.7. Caixa de checagem
- 5.8. Botão de opção
- 5.9. Caixas de agrupamento
- 5.10. Menus
- 5.11. Criação de componentes visuais

UNIDADE VII - Biblioteca de classes

- 6.1. Apresentação do framework de desenvolvimento
- 6.2. Estrutura do framework
- 6.3. Principais bibliotecas para desenvolvimento visual
- 6.4. Usando bibliotecas de classes
- 6.5. Criando biblioteca de classes

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e práticas, aulas de exercícios teóricos e práticos.

RECURSOS DIDÁTICOS

Quadro branco e pincel atômico. Projetor multimídia. Laboratório de informática com *softwares* específicos instalados.

PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS

Avaliação do conteúdo teórico. Avaliação das atividades desenvolvidas em laboratório.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- BORGES JÚNIOR, Maurício Pereira. Aplicativos Móveis: Aplicativos para Dispositivos Móveis Usando C# .Net com a Ferramenta Visual Studio.Net e MySQL e SQL Server. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.
- DEITEL, H. M. C# Como Programar. São Paulo: Editora Makron Books, 2004.
- SHARP, John. Microsoft Visual C# 2008 Passo a Passo. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

Complementar

- BAGNALL, Brian; CHEN, Philip; GOLDBERG, Stephen; GALVÃO, José. C# Para Programadores de Java. São Paulo: Alta Books, 2002.
- CAMARA, Fábio. Orientação a objeto com .Net. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.