técnicas e aulas de campo.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM
A avaliação, considerada instrumento de apoio pedagógico, terá caráter continuado e será realizada através de estudo dirigido; relatório de aula de campo; seminários; leitura de textos relacionados às questões ambientais; trabalho em equipe; aplicação de prova (individual) e o trabalho em equipe.

RECURSOS NECESSÁRIOS
Para alcançar as competências e habilidades pretendidas através deste, serão utilizados os seguintes recursos didáticos: • Datashow; • Quadro; • Pincel; • Livro didáticos; • Artigos científicos em jornais; • Revistas; • Visitas técnicas.

PRÉ-REQUISITOS
Sem pré-requisitos

BIBLIOGRAFIA
Básica AMABIS, J. M.; MARTHO, G. R. **Biologia das populações**, vol 3. 2ª Ed. São Paulo: Moderna, 2004. BIDONE, F.R.A., POVINELLI, J. **Conceitos básicos de resíduos sólidos**. São Paulo: Ed. EESC USP, 2005. LIMA, E. **Gestão ambiental**. PROMIMP. Pelotas: CEFET-RS, 2006, 52p. ***Complementar*** MIRANDA, A. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos CiInf., Brasília, v. 29, n. 2, p. 78-88, maio/ago. 2000.

15.8. Programação I

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Nome: Programação I
Série/Período: 2º semestre
Carga Horária: 100 h/r (120 aulas)
Docente Responsável: A definir

EMENTA
Possibilitar uma 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. Realizar integração entre dispositivos móveis e a Internet. Entender os 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

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I

- Introdução ao Android
  - Conceitos iniciais
  - Visão geral da plataforma
  - Versionamentos
  - Ambiente de desenvolvimento

UNIDADE II

- A plataforma
  - Manifest
  - Activity
  - Intent
  - Service

UNIDADE III

- Layout
  - Interface gráfica – gerenciamento de layout
  - Interface gráfica – view

UNIDADE IV

- Recursos
  - BroadcastReceiver
  - Notification
  - HTTPContent
  - AlarmManager
  - Handler
  - Câmera
  - GPS
  - Mapas
  - SMS
  - Áudio

UNIDADE V

- Banco de Dados com Android
  - SQL Lite
  - Content Provider

- Entrada/Saída

UNIDADE VI

- Introdução a aplicações híbridas

METODOLOGIA DE ENSINO
• Aulas expositivas e dialogadas utilizando recursos áudios-visuais e quadro, além de aulas práticas. • Atividades práticas individuais ou em grupo, para consolidação do conteúdo ministrado.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM
• Provas escritas; • Projeto prático abordando a aplicação do conteúdo ministrado.

RECURSOS NECESSÁRIOS
• Quadro branco e caneta de quadro; • Datashow; • Microcomputador/notebook.

PRÉ-REQUISITOS
23 – Programação Orientada a Objeto

BIBLIOGRAFIA
Básica LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. **Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento**. São Paulo: Pearson Education: Makron Books, 2005. 328 p. BORGES JÚNIOR, M. P. **Aplicativos móveis: Aplicativos para Dispositivos Móveis Usando C#.Net com a Ferramenta Visual Studio.Net e MySQL e SQL Server**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005. 130p. ***Complementar*** DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Bookman, 2010. LECHETA, R. R. **Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

15.9. Sistemas Operacionais

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Nome: Sistemas Operacionais
Série/Período: 2º semestre
Carga Horária: 67 h/r (80 aulas)
Docente Responsável: A selecionar