

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: Tecnologia em Sistemas para Internet		
DISCIPLINA: Programação para Dispositivos Móveis		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 54
PRÉ-REQUISITO: Programação Web I (41)		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória ☒ Optativa ☐ Eletiva ☐		SEMESTRE: 5º
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 33 h	PRÁTICA: 34 h	EaD:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: A definir		

EMENTA

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

OBJETIVOS

Geral

- Capacitar o aluno a desenvolver sistemas que possuam a interface ou executem completamente em dispositivos móveis.

Específicas

- Conhecer as principais plataformas de dispositivos móveis;
- Conhecer os padrões de desenvolvimento para aplicações mobile;
- Construir aplicações para dispositivos móveis.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Primeiros passos: Android Studio, Gradle e ferramentas de depuração; User Interface e gerenciadores de Layout; ListViews e Adapters.
- Interagindo com a Internet: Threading e AsyncTask; HTTP requests em APIs web; Sistema de permissões do Android;
- Criando telas: Navegação com Intents explícitos; Utilizando Intents implícitos para incorporar aplicações de terceiros; Compartilhando Intents e o framework de compartilhamento do Android; Broadcast Intents e Broadcast Receivers.
- Utilizando provedores de conteúdo para persistência: Ciclo de vida de uma Activity; Bancos de dados SQLite e testes JUnit; Criando e utilizando provedores de conteúdo como uma camada de abstração; Utilizando Loaders para carregar dados de forma assíncrona.
- Implementando Layouts ricos e responsivos: Princípios fundamentais de desenvolvimento do Android; Suportando localização e diferentes tamanhos de tela; Otimizando UIs para tablets utilizando fragmentos; Características de Acessibilidade; Views customizadas.
- Executando em background: Serviços em background e alarmes para agendar tarefas em background; Transferência de dados efetiva com SyncAdapters; Notificações ricas para interagir com o usuário.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas utilizando recursos audiovisuais e quadro, além de aulas práticas utilizando computadores. As aulas práticas serão atividades individuais ou em grupo para consolidação do conteúdo ministrado.

RECURSOS DIDÁTICOS

- ☒ Quadro
- ☒ Projetor
- ☐ Vídeos/DVDs

- ☒ Periódicos/Livros/Revistas/Links
- ☐ Equipamento de Som
- ☒ Laboratório
- ☒ Softwares: AndroidStudio, Genymotion e Nox.
- ☐ Outros.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações escritas e práticas; atividades práticas e teóricas envolvendo a resolução de problemas computacionais; listas de exercícios.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- QUERINO FILHO, Luiz Carlos. Desenvolvendo seu primeiro Aplicativo Android. São Paulo: Novatec, 2013;
- LECHETA, Ricardo R. Google Android para tablets. São Paulo: Novatec, 2012.
- MILANI, André. Programando para iphone ipad. São Paulo: Novatec, 2012.

Bibliografia Complementar:

- QUERINO FILHO, Luiz Carlos. Criando aplicativos para iPhone e iPad. São Paulo: Novatec, 2013;
- LECHETA, Ricardo R. Desenvolvendo para iPhone e iPad. São Paulo: Novatec, 2012.
- MILANI, André. Iphone na prática. São Paulo: Novatec, 2012.
- MEDNIEKS, Zigurd; et al. Programando o android. São Paulo: Novatec, 2012.
- FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça! Padrões de Projeto. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Alta books, 2009.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.