



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: <b>Programação para Dispositivos Móveis</b>			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES63			
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 30 h	PRÁTICA: 37 h	EaD <sup>1</sup> : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Valéria Maria Bezerra Cavalcanti			

### EMENTA

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

### OBJETIVOS

#### Geral:

- Domínio das tecnologias para Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis.

#### Específicos:

- Aplicar os conceitos fundamentais para o desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Android.
- Aplicar os conceitos fundamentais para o desenvolvimento de aplicativos para a plataforma iOS.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

1. LEAL, Nelson Glauber de Vasconcelos. Dominando o Android com Kotlin. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2019. 1061 p. il. ISBN: 978-85-75227-26-8
2. LECHETA, Ricardo R. Android Essencial com Kotlin. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2018. 536 p. il. ISBN: 978-85-75226-89-6
3. LECHETA, Ricardo R. Desenvolvendo para iPhone e iPad. 6. ed. São Paulo: Novatec, 2018. 520 p. il. ISBN: 978-85-75226-90-2

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

## **Bibliografia Complementar:**

1. Android Developer Guides, Google Inc. Disponível em: <https://developer.android.com/guide>
2. DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Bookman, 2010.
3. LECHETA, R. R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.
4. LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo: Pearson Education: Makron Books, 2015. 328 p.
5. NUDELMAN, Greg. Padrões de projeto para o Android:soluções de projetos de interação para desenvolvedores. São Paulo: Novatec, 2013. 456 p. ISBN 9788575223581 (broch.).
6. HASEMAN, Chris. Android Essentials. Berkeley, CA: Apress, 2008. ISBN 9781430210634. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-1063-4>.
7. The Swift Programming Language (Swift 5.4), The Swift Programming Language. Disponível em: <https://docs.swift.org/swift-book/>