

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
Nome: Programação para Dispositivos Móveis
Série/Período: 3º semestre
Carga Horária: 67 h/r (80 aulas)
Docente Responsável:
EMENTA
<ul style="list-style-type: none"> 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
<p style="text-align: center;">Geral</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p style="text-align: center;">Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> 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

1. Introdução ao Android
 - a. Conceitos iniciais
 - b. Visão geral da plataforma
 - c. Versionamentos
 - d. Ambiente de desenvolvimento
2. A plataforma
 - a. Manifest
 - b. Activity
 - c. Intent
 - d. Service
3. Layout
 - a. Interface gráfica – gerenciamento de layout
 - b. Interface gráfica – view
4. Recursos
 - a. BroadcastReceiver
 - b. Notification
 - c. HTTPContent
 - d. AlarmManager
 - e. Handler
 - f. Câmera
 - g. GPS
 - h. Mapas
 - i. SMS
 - j. Áudio
5. Banco de Dados com Android
 - a. SQL Lite
 - b. Content Provider
 - c. Entrada/Saída
6. 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 Objetos.

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.