

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR
<b>Nome:</b> Programação para Dispositivos Móveis
<b>Série/Período:</b> 3º ano
<b>Carga Horária:</b> 67 h/r(80 aulas)
<b>Docente Responsável:</b>

EMENTA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>

OBJETIVOS
<b>Geral</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Específicos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender os principais conceitos e componentes de aplicações para dispositivos móveis;</li> <li>• Identificar o processo de construção de uma aplicação móvel;</li> <li>• Desenvolver aplicações móveis utilizando uma linguagem de programação.</li> </ul>

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introdução ao Android <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Conceitos iniciais</li> <li>b. Visão geral da plataforma</li> <li>c. Versionamentos</li> <li>d. Ambiente de desenvolvimento</li> </ol> </li> <li>2. A plataforma <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Manifest</li> <li>b. Activity</li> <li>c. Intent</li> <li>d. Service</li> </ol> </li> <li>3. Layout <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Interface gráfica – gerenciamento de layout</li> <li>b. Interface gráfica – view</li> </ol> </li> <li>4. Recursos <ol style="list-style-type: none"> <li>a. BroadcastReceiver</li> <li>b. Notification</li> <li>c. HTTPContent</li> <li>d. AlarmManager</li> <li>e. Handler</li> <li>f. Câmera</li> <li>g. GPS</li> <li>h. Mapas</li> <li>i. SMS</li> <li>j. Áudio</li> </ol> </li> <li>5. Banco de Dados com Android <ol style="list-style-type: none"> <li>a. SQL Lite</li> <li>b. ContentProvider</li> <li>c. Entrada/Saída</li> </ol> </li> <li>6. Introdução a aplicações híbridas</li> </ol>

#### 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

Sem pré-requisito.

#### 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.