

DISCIPLINA: Programacao para Dispositivos Moveis	CÓDIGO: 10560	TURMA: 2
DEPARTAMENTO: Computação	Última atualização: 06/11/2017 19:16	

I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

2.Endereço: INDEPENDÊNCIA,2293

3.Cursos: Ciência da Computação -2509
Engenharia de Computação -2510

4.Carga Horária: 60h

5.Professores: Gilson Augusto Helfer (ghelfer@unisc.br)

6.Ano/Semestre: 2017/2

7.Laboratório: () Não (x) Sim
LAB INFORMATICA

8.Visitas e/ou saídas de campo: (x) Não () Sim

II - EMENTA

Sistemas operacionais para dispositivos móveis. Ferramentas de desenvolvimento, emuladores e debug. Banco de dados e web services. Sensores.

III - OBJETIVOS E/OU COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

A disciplina oferece ao estudante conhecimentos essenciais sobre o desenvolvimento de aplicativos para o sistema operacional Android, demonstrando possibilidades de implementação de aplicativos nesta plataforma através da utilização de recursos disponíveis na maioria dos dispositivos móveis.

IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 Restrições da arquitetura.
- 2 Ciclo de vida, layouts e componentes de interface.
- 3 Desenvolvimento de aplicações.
- 4 Serviços e notificações.
- 5 Leitura/escrita de arquivos.
- 6 Integração com Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD) e web services.
- 7 Tópicos avançados: uso de sensores.

V - PROGRAMAÇÃO

Data	Períodos	Conteúdo
07/08/2017	4	Apresentação da disciplina; Importância do desenvolvimento de aplicativos específicos para dispositivos móveis; Conceitos e contexto dos dispositivos móveis Configuração do ambiente - Android SDK;
14/08/2017	4	Conceitos básicos do Android (Activity, AndroidManifest.xml, interface com XML e API, LogCat); Activity (o que é, ciclo de vida, navegação entre telas, passagem de parâmetros, etc); Exercícios.
21/08/2017	4	Gerenciadores de layout; Interface gráfica - recursos de texto, cores e imagens; Dimensões, estilos e temas; Exercícios. Trabalho do semestre - definição do tema.
28/08/2017	4	Intent - troca de mensagens no Android; Exercícios.
04/09/2017	4	Construção de um menu; Spinners e listviews (listas); Exercícios.

Data	Períodos	Conteúdo
11/09/2017	4	JAC 2017.
18/09/2017	4	Classes adaptadoras para listas; Exercícios.
25/09/2017	4	Revisão.
02/10/2017	4	Avaliação Individual 1
09/10/2017	4	Sensores / GPS / Mapas (MapActivity); Exercícios.
16/10/2017	4	Banco de dados SQLite e API Android para utilização de BD; Exercícios.
23/10/2017	4	Consumindo um webservice REST; Exercícios.
06/11/2017	4	Broadcast; Receiver Notification; Exercícios.
13/11/2017	4	Uso de API's (gráficos, Google Now, Facebook, PayPal); WebApps (PhoneGap); Exercícios. JNI; Exercícios.
20/11/2017	4	Revisão.
27/11/2017	4	Avaliação Individual 2.
04/12/2017	4	Correção da avaliação; Apresentação do trabalhos;
11/12/2017	4	Fechamento das notas. Resumo dos conteúdos vistos na disciplina.
18/12/2017	4	EXAME

VI - METODOLOGIA

TÉCNICAS	RECURSOS AUDIOVISUAIS
Apresentações multimídia; Leitura de capítulos de livros e implementação de exemplos; Exemplos práticos de casos reais; Exercícios de fixação.	Projetor Multimídia; Quadro branco; Computador; Dispositivos móveis (tablets e smartphones).

VII - AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno é composta por um trabalho prático de programação, cujos requisitos serão apresentados durante o semestre, duas avaliações individuais (provas) que pode conter questões teóricas e práticas e por exercícios propostos em aula. Cada avaliação terá o seguinte peso para composição da nota final:

Trabalho prático = 20%

Avaliação 1 = 30%

Avaliação 2 = 30%

Exercícios semanais propostos = 20%

-A média final será calculada através da formula: Média final = Trabalho * 0,2 + Prova1 * 0,3 + Prova2 * 0,3 + Exercícios * 0,2

O trabalho da disciplina deverá ser desenvolvido em duplas ou individualmente.

Os trabalhos semanais poderão ser postados em até 14 dias, SOMENTE via Virtual UNISC. Após 14 dias, caso não houver envio, a nota desse item será ZERO.

Alunos que não puderem comparecer nas datas previstas das avaliações não terão outra oportunidade de realizar a avaliação.

Conforme regulamento, atestados abonam faltas porém não garantem o direito de nova data para realização de avaliações perdidas.

Será atribuída nota ZERO aos alunos que deixarem de comparecer nas avaliações previstas neste plano, mesmo que seja apresentado atestado.

VIII - REFERÊNCIAS BÁSICAS	Biblioteca	Nº Ex.:
----------------------------	------------	---------

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Abbey. Android? para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. xxx, 316 p. (Deitel developer series)	Biblioteca Central	13
DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Abbey. Android? para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. xxx, 316 p. (Deitel developer series)	Biblioteca Central	13
LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed., rev. e ampl. São Paulo: Novatec, c2016. 1067 p.	Biblioteca Central	13
LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed., rev. e ampl. São Paulo: Novatec, c2016. 1067 p.	Biblioteca Central	13
SMITH, Dave; JEFF FRIESEN. Receitas Android: uma abordagem para resolução de problemas. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, c2012. xviii, 475 p.	Biblioteca Central	13
SMITH, Dave; JEFF FRIESEN. Receitas Android: uma abordagem para resolução de problemas. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, c2012. xviii, 475 p.	Biblioteca Central	13
IX - REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES	Biblioteca	Nº Ex.:
BURNETTE, Ed. Hello, Android: introducing Google's mobile development platform. 4th ed. Dallas: The Pragmatic Bookshelf, c2015. xvi, 228 p. (The pragmatic programmers ; 4)	Biblioteca Central	2
BURNETTE, Ed. Hello, Android: introducing Google's mobile development platform. 4th ed. Dallas: The Pragmatic Bookshelf, c2015. xvi, 228 p. (The pragmatic programmers ; 4)	Biblioteca Central	2
LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2009. 576 p.	Biblioteca Central	3
LECHETA, Ricardo R. Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 608 p.	Biblioteca Central	5
MONTEIRO, João Bosco. Google Android: crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo: Casa do Código, 2016. 375 p.	Biblioteca Central	2
MONTEIRO, João Bosco. Google Android: crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo: Casa do Código, 2016. 375 p.	Biblioteca Central	2