

Desenvolvimento de Aplicativo II

CONTRATO PEDAGÓGICO



CONHECIMENTO



- Fundamentos de programação orientada a objeto (classes, atributos, métodos, argumento, objetos, encapsulamento, visibilidade);
- Linguagem de Programação Dart
Variáveis, constantes e tipos de dados
Estruturas condicionais e de repetição
Estruturas de dados unidimensionais (vetores)
- Layout de aplicativos híbridos
Controle de versionamento e publicação do aplicativo

Habilidades



- Tomar conhecimento das diferentes estruturas das plataformas móveis.
- Criar interfaces amigáveis utilizando os padrões de interface para dispositivos móveis.
- Aplicar os recursos da linguagem JavaScript ou similar para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.

Habilidades desenvolvidas



- Criar aplicações de forma rápida
- Criar interfaces de usuários bonitas e flexíveis
- Manter a performance nativa da sua aplicação
- Aplicar melhores práticas de documentação de código desenvolvido;

Avaliação



- N1: soma das atividades desenvolvidas ao longo da Disciplina e Prova;
- N2: projeto final de desenvolvimento

$$\text{Média} = (N1 + N2) / 2$$

Se média inferior a 6,0 o aluno pode fazer uma prova de substituição para substituir a menor entre as duas notas

A frequência mínima para aprovação é de 75% (ou seja, são permitidas no máximo 8 aulas / 16 períodos de falta)

Horários e dinâmicas de aula



Horário: Nosso horário é sempre das 09:00 às 12:00 com intervalo entre 10:30 e 10:45

Dinâmica de aula: aulas ao vivo via Google Meet cobrindo todo horário de aula e atividades eventuais com dedicação fora do horário de aula;

Chamada: realizada uma a duas vezes por aula. O aluno que não responder e não houver avisado no chat que se ausentou brevemente, receberá falta.