



# Aplicações Móveis

## Plataforma Android

Prof. Dr. Wendell Fioravante da Silva Diniz

3º Ano - Informática Integrado

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais  
Unidade Varginha

# O que são dispositivos móveis?

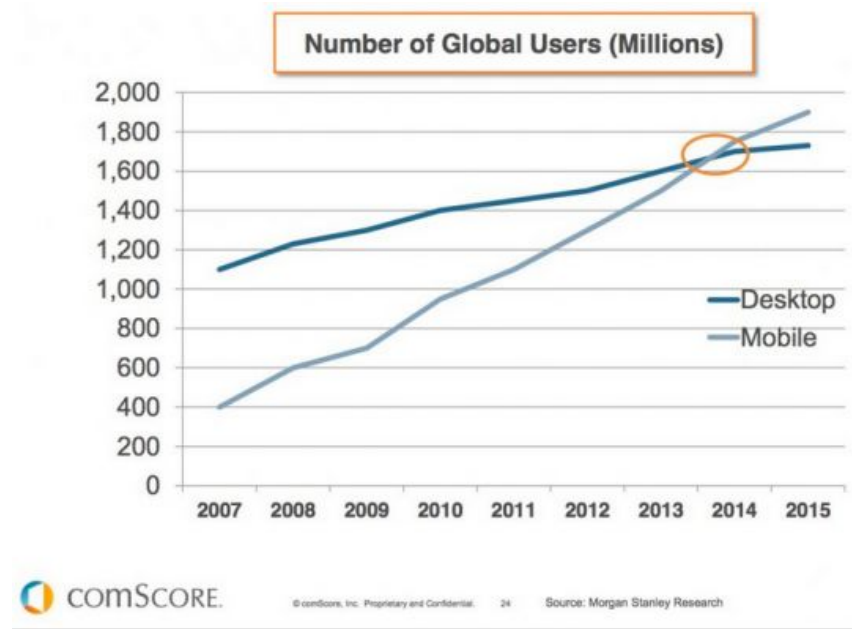
- Smartphones
- Tablets
- Smartwatches



# E também...

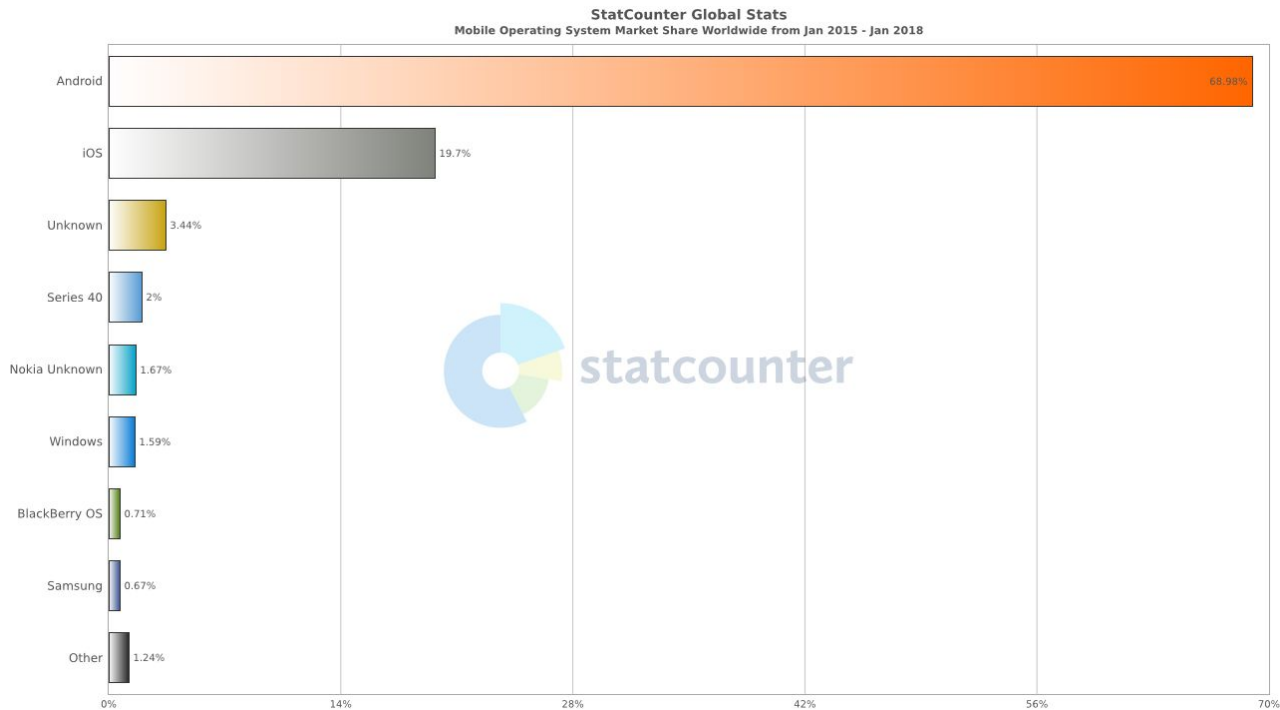


# Por que desenvolver para DMs?



Fonte: Morgan Stanley Research

# Por que desenvolver para Android?

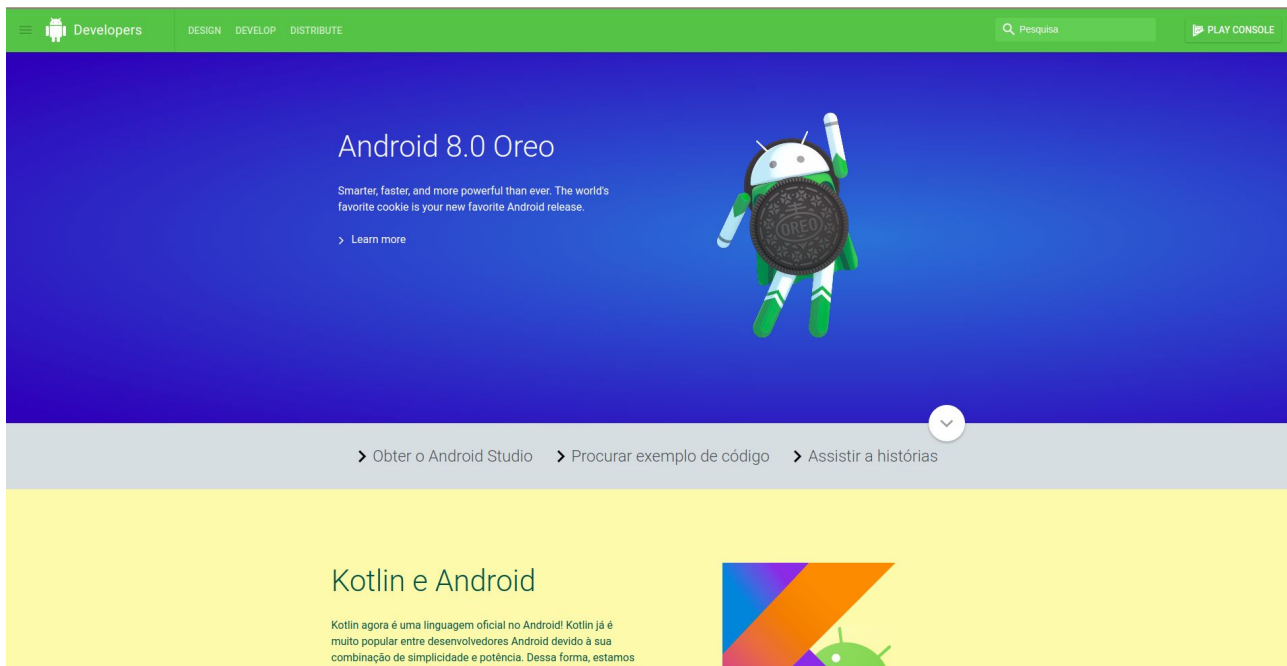


# Plataformas

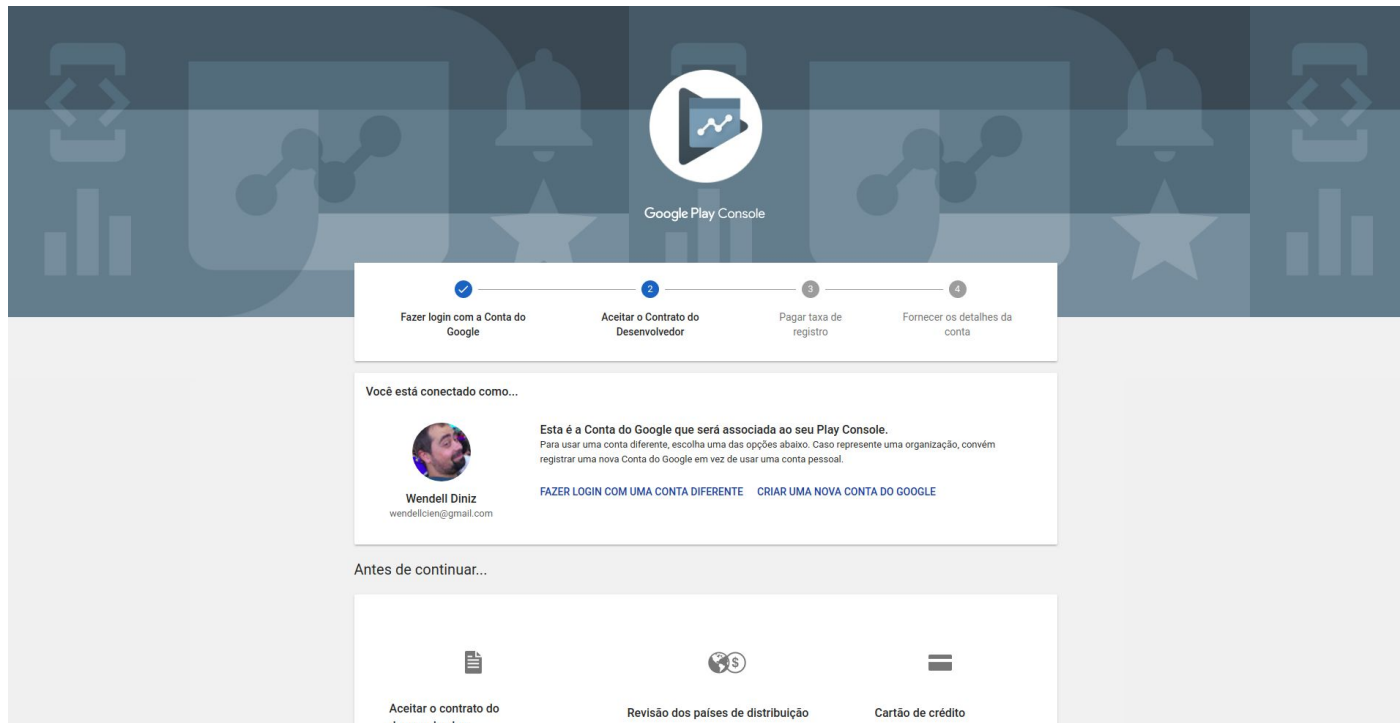
- Smartphones e Tablets
- Android Wear - Relógios e dispositivos “vestíveis”
- Android Auto
- Android Things - Internet das Coisas - IoT

# O que preciso para começar?

<https://developer.android.com/index.html>



# O que é preciso para publicar?





# Bibliografia Sugerida:

## Bibliografia Básica

- DEITEL, A.,; DEITEL, H; DEITEL, P.* **Android Para Programadores - Uma Abordagem Baseada Em Aplicativos.** 1a ed. Boookman, 2013.
- GLAUBER, N.* **Dominando o Android - Do Básico ao Avançado.** 1a ed. Novatec, 2015.
- LECHETA, R.R.* **Google Android.** 3a Ed. Novatec, 2013.

## Bibliografia Complementar

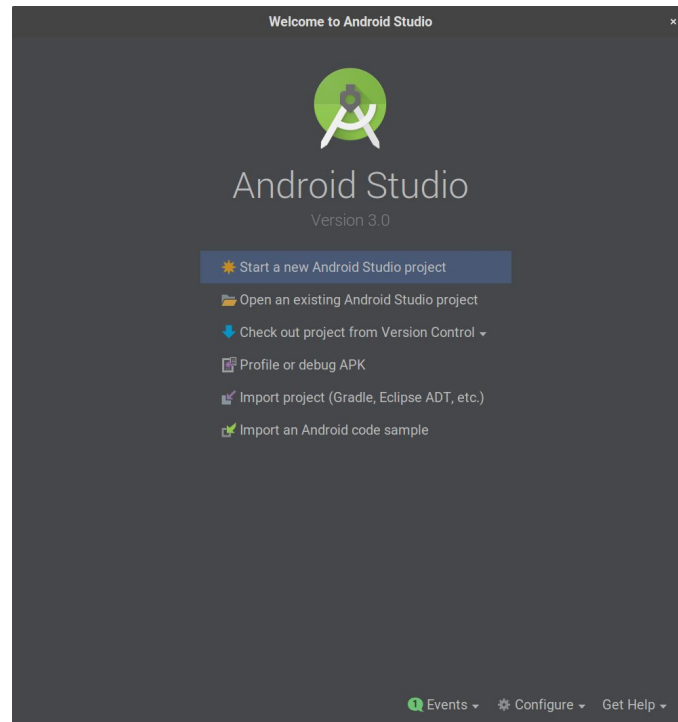
- ABLESON, W, F.:* **Android em Ação.** Campus, terceira edição, 2012, ISBN, 9788535248098.
- BRITO, R, C; OGLIARI, R, da S.* **Android – do básico ao avançado.** Ciência Moderna, primeira edição, 2014.
- MEDNIEKS, Z.:* **Programando o Android.** Novatec, segunda edição, 2012, ISBN 9788575223369
- NEIL, T.* **Padrões de Design para Aplicativos Móveis: Padrões de Interface de Usuário para iOS, Android e Outros.** Novatec, primeira edição, 2012
- QUERINO FILHO, L. C.* **Desenvolvendo seu primeiro aplicativo Android.** Novatec, primeira edição, 2013.

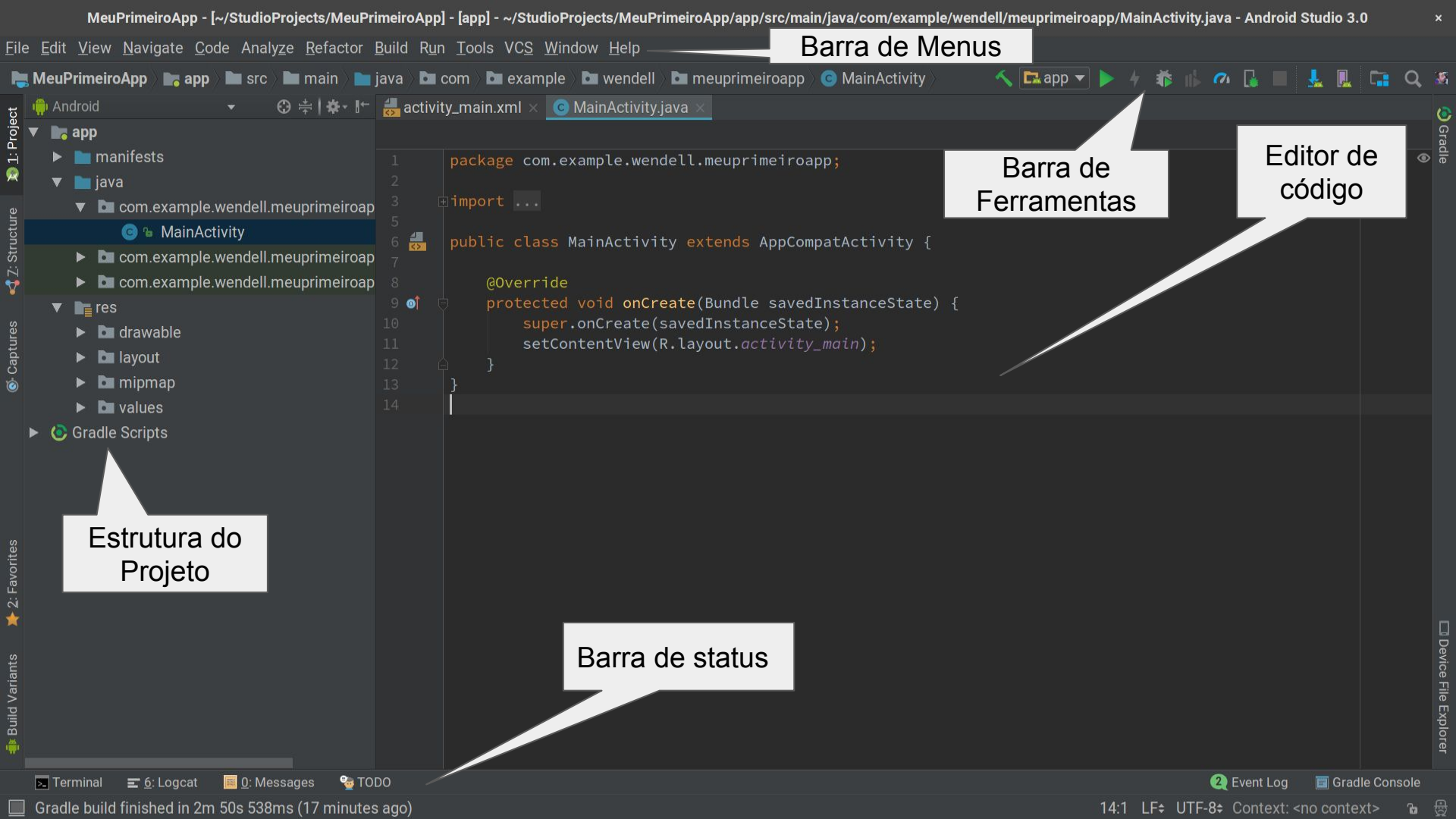
# O ambiente de desenvolvimento

Android Studio 3.0 -  
Disponível para download  
(Windows, Linux)

Linguagem Java ou Kotlin

<https://developer.android.com/studio/index.html>





Barra de Menus

Barra de Ferramentas

Editor de código

Estrutura do Projeto

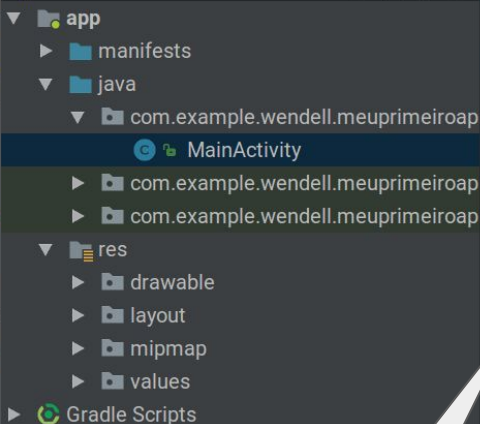
Barra de status

Terminal 6: Logcat 0: Messages TODO

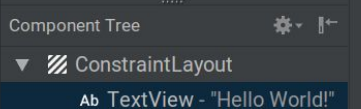
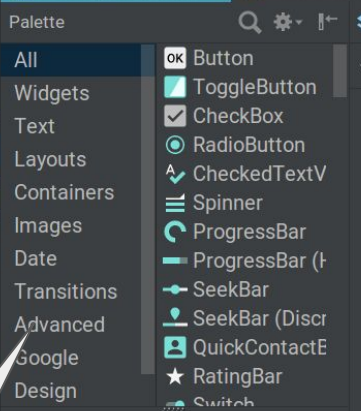
Event Log Gradle Console

Gradle build finished in 2m 50s 538ms (17 minutes ago)

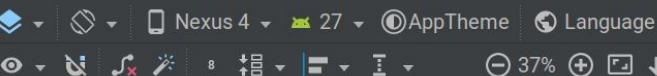
14:1 LF UTF-8 Context: <no context>



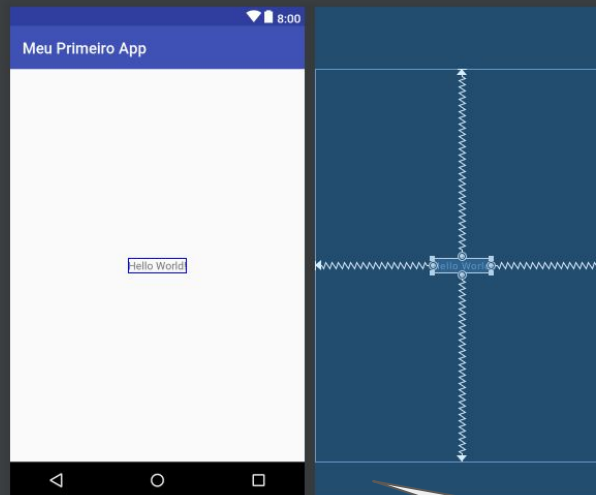
Elementos  
de Interface



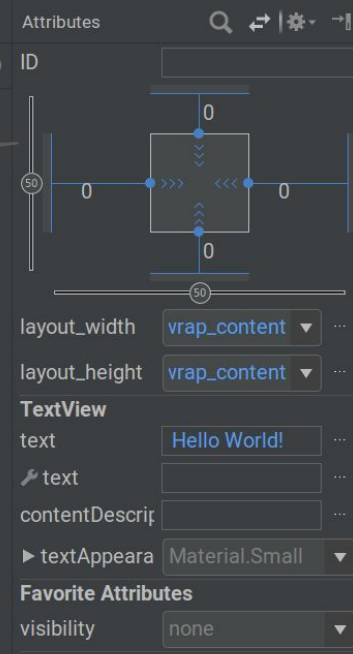
Árvore de  
Componentes da  
Aplicação



Propriedades do  
elemento



Editor e visualizador da  
Interface



# Como testar minha aplicação?

- Usando o emulador



- Usando depuração USB diretamente no dispositivo



# Tarefas

- Revisar Orientação à Objetos
- Revisar a linguagem Java
- Explorar o portal de desenvolvedores Android

Links úteis:

- <https://developer.android.com/index.html>
- <http://www.cursoemvideo.com/course/curso-java-iniciante/>
- <https://www.devmedia.com.br/programacao-orientada-a-objetos-com-java/18449>