



**FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ**  
**UNIVERSIDADE DE FORTALEZA**  
ENSINANDO E APRENDENDO

# Programação para Dispositivos Móveis II

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - UNIFOR

Glauco Aquino

[glauco.aquino@gmail.com](mailto:glauco.aquino@gmail.com)



# Apresentação

Glauco Aquino

- Especializando em Gerenciamento de Projetos pela UNIFOR , Graduado em Ciências da Computação, Gerente de Projetos e Líder de Tecnologia, certificado em Professional Scrum Master I por Scrum.org, Project Management por Brainbench, Programming in HTML 5 with Javascript and CSS3 por Microsoft e C++ por Brainbench.



# Objetivos do Curso

- Capacitar os alunos a desenvolver aplicações nativas para iOS (iPhone e iPad) aplicando as melhores práticas de desenvolvimento ágil de software.
- O curso dará foco ao desenvolvimento de aplicações B2C (business to consumer), utilizando serviços web e armazenamento local
- Não serão abordados tópicos sobre desenvolvimento de jogos



# Conteúdo Programático (1/4)

## UNIDADE I – Aplicações para a plataforma iOS – Visão Geral

- Aplicações móveis como estratégia de negócio;
- Tecnologias em plataformas móveis e exemplos de aplicações no mundo real;
- Desenvolvendo aplicações móveis para a loja virtual - App Store;
- Visão geral das tecnologias que serão estudadas.
- O ambiente de desenvolvimento XCode e a estrutura de projetos para iOS.



# Conteúdo Programático (2/4)

## UNIDADE II – Fundamentos de Programação em Objective-C

- Objective-C: classes, métodos e propriedades
- Test Driven Development no XCode
- Objective-C: Gerenciamento de Memória (MRR e ARC)
- Design Patterns: Adapter, Decorator, Singleton, Memento
- Objective-C: protocolos e blocos



# Conteúdo Programático (3/4)

## UNIDADE III – Fundamentos de Programação para iOS

- Diretrizes para interfaces Humano-Computador em aplicações iOS;
- Design Patterns: Model-View-Controller
- Criando a interface da aplicação com Storyboards
- Design Patterns: Command - Mecanismo Target-Action
- Criando um modelo de dados usando Core Data

## Tópicos Avançados

- Utilizando a biblioteca de imagens



# Conteúdo Programático (4/4)

## UNIDADE IV - Desenvolvendo aplicações cliente para iOS

- Serviços web – conceitos de XML, JSON, HTTP, SOAP e REST;
- Consultando serviços web em aplicações móveis;
- Design Patterns: Proxy
- Processamento assíncrono e concorrência em aplicações móveis

### Tópicos Avançados:

- Reconhecendo gestos do usuário



# Avaliações

## 1ª Nota Parcial

- Trabalhos individuais em laboratório (diários)
- Trabalho em equipe de 2 ou 3 (duração: 1h 30m )

## 2ª Nota Parcial

- Trabalho individual em laboratório (duração: 1h 30m)

## Nota Final

- Trabalho individual em laboratório (duração: 1h 30m)





# Bibliografia e Material

## Programação em Objective-C

- Cocoa Dev Central: [http://cocoadevcentral.com/d/learn\\_objectivec/](http://cocoadevcentral.com/d/learn_objectivec/)
- STEVENSON, SCOTT. **Cocoa and Objective-C: Up and Running**. O'Reilly Media. 2010
- GNUstep (IDE para programação em Objective-C): disponível para Windows e Linux, em <http://www.gnustep.org/>
- Máquina Virtual Linux (para Oracle VirtualBox) com Eclipse CDT e compilador Objective-C: [https://docs.google.com/file/d/0B\\_wxN19j3wihcTh1eWYyV0UyVUE/view](https://docs.google.com/file/d/0B_wxN19j3wihcTh1eWYyV0UyVUE/view)

## Desenvolvimento para iOS usando XCode

- SVEHLA, ERNIE. **PRO IOS Application Architectures**. Springer Verlag. 2011.
- TURNER, JAMES. **Developing Enterprise iOS Applications**. O'REILLY. 2011.