1. CURSO DE ANDROID

**Objetivo**

O curso aborda o desenvolvimento de aplicações móveis na plataforma Android. Durante o curso, desenvolvemos uma aplicação completa que usa recursos de formulários, comunicação com servidor, persistência local, entre outros. Desenvolvemos tanto para celular quanto para tablets, abordando também a última versão do Android.

**Metodologia**

Aulas práticas, onde cada conceito, após uma breve explanação teórica, é executado, através de exemplos dirigidos e exercícios práticos, otimizando e reforçando o aprendizado.

**Pré-Requisitos**

Conhecimentos básicos de Windows.

**Carga Horária**

60 h/a

**Conteúdo Programático**

1. **Orientação Objeto**
   1. Motivação: problemas do paradigma procedural
   2. Criando um tipo
   3. Uma classe em Java
   4. Atributos
   5. Criando e usando um objeto
   6. Métodos
   7. Métodos com retorno
2. **Configuração de Ambiente**
   1. Instalação da SDK
   2. Instalação do plugin para eclipse
   3. Emuladores
   4. Utilizando dispositivos reais para testes
3. **Introdução a plataforma**
   1. Activity
   2. Service
   3. Intents
   4. Provedores de Conteúdo
   5. Widgets
   6. Notifications
   7. Os recursos e a pasta res
   8. Classe R.java
4. **Introdução a XML**
   1. Introducao XML
   2. Fundamentos XML
   3. Validação XML
5. **Componentes**
   1. TextView; EditText
   2. Gallery; Button
   3. Listeners
   4. RadioGroup e RadioButton
   5. CheckBox
   6. ImageView; ImageButton
   7. Spinner, ListView e Adapters
   8. Outras Views
   9. Alerta Modal; Toast
   10. Atributos XML
6. **Layouts**
   1. LinearLayout
   2. TableLayout
   3. AbsoluteLayout
   4. FrameLayout
   5. RelativeLayout
7. **Banco de Dados SQLite**
   1. Criando o banco de dados;
   2. Criando tabelas
   3. Manipulando dados
8. **Desenvolvimento de um projeto**
   1. Definição do projeto
   2. Estrutura do projeto
   3. Definição do banco de dados
   4. Comunicação com banco de dados
   5. Separação e modularização
   6. Autenticação
   7. Modularização
   8. Finalização do software
9. **Publicação**
   1. ID do desenvolvedor
   2. Publicando sua aplicação no google PLAY