



# Aula Inicial

Disciplina: Linguagem de Programação III  
Professor: Rafael Brazão

# Apresentação do Professor

**Professor Rafael Brazão**

# Apresentação dos alunos

- Responder as seguintes perguntas:
  - Qual o seu nome?
  - Qual a sua idade?
  - É natural de que cidade? Mora aonde atualmente?
  - Trabalha ou estuda em mais algum lugar? Se sim, onde?
  - Já teve alguma experiência com programação fora da faculdade?
  - Qual o seu objetivo profissional?

# Apresentação da disciplina

- **Nome:** LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO III
- **Professor:** RAFAEL BRAZÃO
- **Carga Horária:** 72 hs

# Ementa

Padrões de programação para telefones celulares e PDA. Interface com o usuário em telefones celulares e PDA. Acesso à rede de dados em telefones celulares e PDA. Armazenamento interno de dados em telefones celulares e PDA. Entrega e instalação de programas em telefones celulares e PDA.

# Objetivos da Disciplina

- **Objetivo Geral:**

- Possibilitar a evolução dos conhecimentos de programação em um ambiente de desenvolvimento móvel.

- **Objetivos Específicos:**

- Transmitir os princípios básicos e boas práticas de desenvolvimento de software para dispositivos portáteis (tablets e smartphones);
- Familiarizar o aluno com o sistema operacional e framework Android;
- Adquirir experiência prática com a programação para essa plataforma.

# Conteúdo Programático

- 1. **Introdução ao Android, Open Handset Alliance e Google Play;**
- 2. **Visão Geral da Arquitetura de software;**
- 3. **Configuração e uso do ambiente de desenvolvimento;**
- 4. **Programa Hello Android;**
- 5. **Estrutura geral de um aplicativo Android e principais conceitos;**
- 6. **Intent e IntentFilters;**
- 7. **Utilizando intents para chamadas Android;**
- 8. **Conceitos da Interface do Usuário: Widgets e Layouts;**
- 9. **Armazenamento de Dados;**
- 10. **ContentProviders e BroadcastReceivers;**
- 11. **Criando e acessando um serviço: serviços locais e remotos;**
- 12. **Acessando webservices REST;**
- 13. **Publicando Apps no Google Play**

# Sistema e Critérios de Avaliação

**O processo de avaliação será composto de três etapas:** Avaliação 1, Avaliação 2 e Avaliação 3. Cada uma dessas avaliações terá a nota máxima de 10 pontos. A média final será a média aritmética destas 3 avaliações

Avaliação 1 = Prova prática em sala de aula

Avaliação 2 = Prova prática em sala de aula

Avaliação 3 = Apresentação do trabalho final

**Para aprovação na disciplina o aluno deverá:**

1. Atingir resultado igual ou superior a 6,0
2. Frequentar, no mínimo, 75% das aulas ministradas.



# Metodologia de Ensino e avaliação

- A chamada de presença será feita uma vez a qualquer momento a partir do início da aula e será informada aos alunos previamente. Não haverá reposição de presença para os casos de atraso ou saída antecipada.
- Ao ausentar-se de uma aula, o estudante deve informar-se sobre eventuais atividades agendadas para a semana seguinte. Sugere-se o contato com os demais colegas para esta finalidade.
- Ao ausentar-se de uma avaliação, o estudante deve realizar o requerimento de justificativa de faltas. Os motivos para a justificativa de ausências são exclusivamente aqueles previstos no regimento da USJ.
- Caso um aluno cole em alguma atividade ou prova terá sua nota zerada.
- O Plano de Ensino pode ser alterado no decorrer do semestre.

# Bibliografia

## **REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

LECHEDA, Ricardo R. Google Android para tablets: Aprenda a desenvolver aplicações para o Android, de smartphone a tablets. São Paulo: Novatec, 2012.

LECHETA, Ricardo R. Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 2 ed rev. São Paulo: Novatec, 2010.

MONTEIRO, João Bosco. Google Android: crie aplicações para celulares e tablets. Editora Casa do Código, 2013.

## **REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

ANDROID DEVELOPERS. Development Guide. Disponível em <http://developer.android.com/guide/index.html>

DIMARZIO, Jerome F. Android: A programmer's guide. Macgraw Hill, 2008.

IEEE. Transactions on Mobile Computing. ISSN: 1536-1233. Disponível no portal de periódicos da CAPES.

SCHILDT, Herbert. Borland C++ Builder: Referência Completa; Ed. Campus; 2001. WELLIN Online.

Fim da aula inicial

- Obrigado!