

IMD0509 - DESENVOLVIMENTO PARA **DISPOSITIVOS MOVÉIS**

Prof. Emerson Alencar
emerson@imd.ufrn.br



- TURMA 01 35T56(16:50 às 18:30)
- Emerson Alencar - emerson@imd.ufrn.br
- Sala A215
- Horário de Atendimento: Terça-feira 14h às 16h, sala A215.

Conhecendo o perfil da turma

- Uso do Celular em Sala
 - Manter no Silencioso
 - Não atender em sala durante a aula
- Assiduidade
- Frequência
- Atividades
- Outras Disciplinas

- O art. 47, § 3º, da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, dispõe que é obrigatória a frequência de alunos e professores, salvo nos programas de educação a distância, que se regem por outras disposições. **Não existe legalmente abono de faltas.** É admitida, para a aprovação, a frequência mínima de 75% da frequência total às aulas e demais atividades escolares, em conformidade com o disposto na Resolução nº 4, de 16/9/86, do extinto Conselho Federal de Educação.
- De acordo com o Art. 106 do regulamento da graduação, **o aluno reprovado por falta** não tem direito a avaliação de reposição
- Planeje suas faltas para ficar dentro dos **25% permitidos**

- CARGA HORÁRIA: 60H – 36 Encontros
- Metodologia: Aulas expositivas, enfoque maior em aprendizagem ativa, onde estratégias de aula invertida serão testadas.
- Quantidade de Avaliações: 3
- Avaliações: Avaliação escrita, atividade prática e desenvolvimento de projeto. (Plágio não será tolerado!!!!)

- Capacitar o aluno para:
 - Aplicação de boas práticas em arquiteturas de sistemas móveis, através do uso de princípios, boas práticas e tecnologias voltadas para este tipo de ambiente;
 - Desenvolver de aplicações móveis;
 - Fazer uso dos serviços presentes na infraestrutura de telefonia e redes móveis.

- Motivação para o Desenvolvimento de Sistemas para Dispositivos Móveis (SDM). Características, Desafios e Princípios para o desenvolvimento de SDMs. Arquiteturas de software para SDMs. Padrões de projeto para SDMs. Plataformas, linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento para SDMs.

- Unidade 1

[Aula 01] Introdução a disciplina e apresentação do plano de ensino

[Aula 02] Plataformas modernas de dispositivos móveis

[Aula 03] Conceitos do Android: Componentes do Android

[Aula 04] Conceitos do Android: Ciclo de vida das Activities

[Aula 05] Ambiente de desenvolvimento - Platform tools e Android Studio

[Aula 06] Implementando Activities

[Aula 07] Exercícios de implementação

[Aula 08] Interface Gráfica I

[Aula 09] Interface Gráfica I - Continuação

[Aula 10] Exercícios de implementação

[Aula 11] Avaliação I

- Unidade 2

[Aula 12] Vista de prova

[Aula 13] Interface gráfica II

[Aula 14] Implementando activities II

[Aula 15] Interface gráfica III

[Aula 16] Exercício de implementação com Activities e Intents

[Aula 17] Exercício de implementação com Activities e Intents

[Aula 18] Task, BackStack e Fragments

[Aula 19] Task, BackStack e Fragments

[Aula 20] Exercícios de Implementação

[Aula 21] Exercícios de Implementação

[Aula 22] Avaliação II

- Unidade 3

[Aula 23] Vista de prova

[Aula 24] Acesso a Internet, JAX-RS e Restful web services.

[Aula 25] Acesso a Internet, JAX-RS e Restful web services.

[Aula 26] Threads, processos e Async Tasks

[Aula 27] Exercícios de Implementação

[Aula 28] Exercícios de Implementação

[Aula 29] Armazenamento de dados I

[Aula 30] Armazenamento de dados II

[Aula 31] Exercício de Implementação

[Aula 32] Exercício de Implementação

[Aula 33] Distribuindo aplicativos no Google Play e Wwereables

[Aula 34] Avaliação III

- Android Studio
- SDK
- Emulator

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

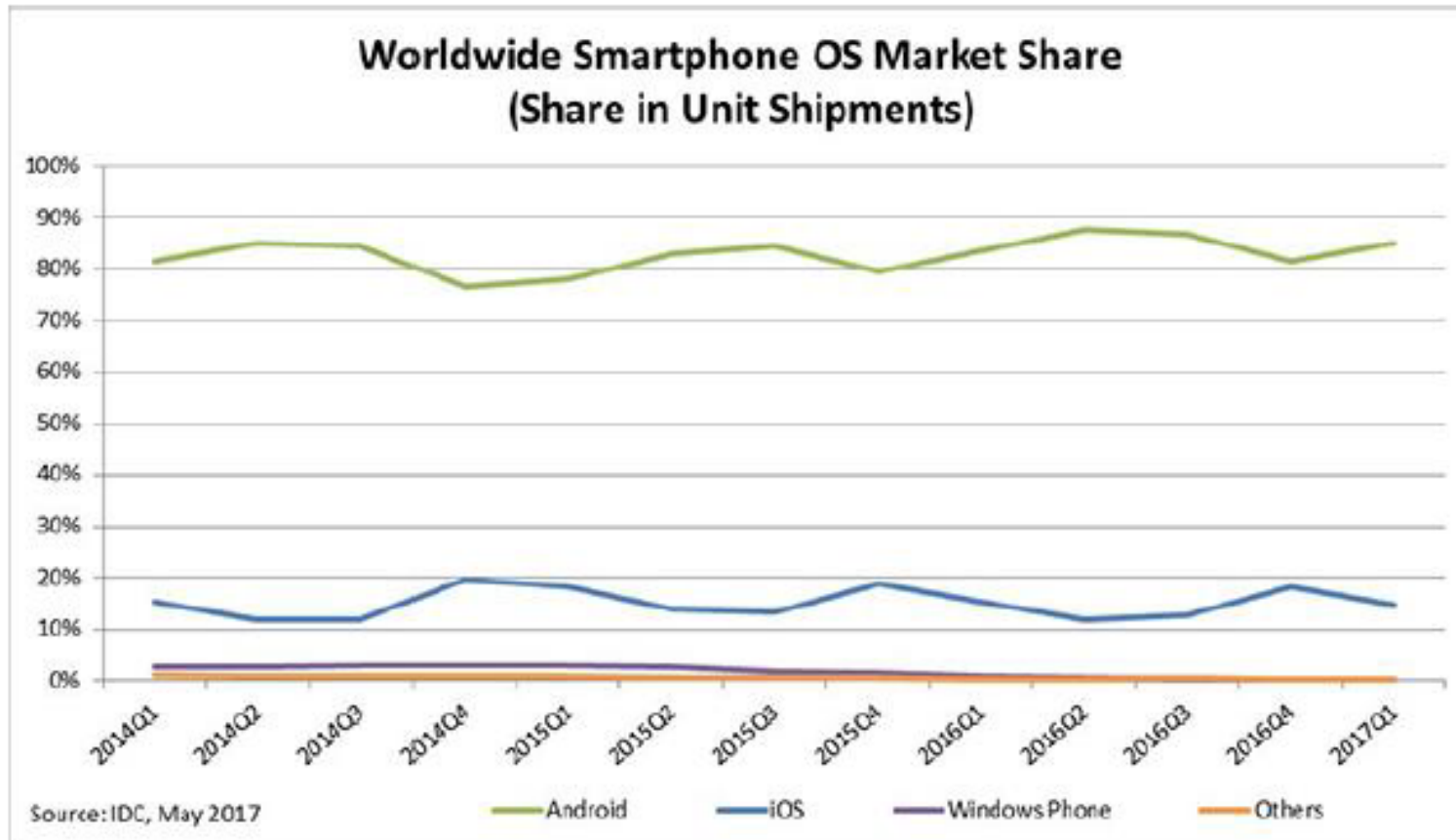
Por que Android?

_ X

- Primeira geração foi lançada em 2008.
- No primeiro semestre de 2017 o Android tinha 85% de participação no mercado global
 - Apple 14.7%
 - Microsoft 0,1%

Por que Android?

_ X



FONTE: <http://www.idc.com/prodserv/smartphone-os-market-share.jsp>

Por que Android?

_ X

- Bilhões de aplicativos foram baixados no Google Play;
- Mais de 2 bilhões de aparelhos Android ativos no mundo em 2017.



Seguir



Thanks to developers and our partners around the world, there are now more than 2 billion monthly active Android devices. [#io17](#)

Por que Android?

_ X

- Atualmente dispositivos Android incluem:
 - Smartphones
 - Tablets
 - Wearables
 - Carros
 - ...

Por que Android?



- Em 2015 a receita global do mercado de aplicativos movimentou USD 69,7 bilhões;
- A expectativa é que em 2020 a receita esperada por aplicativos móveis (todas as plataformas) atingirá a casa dos USD 188 bilhões.

FONTE: <https://www.statista.com/statistics/269025/worldwide-mobile-app-revenue-forecast/>

The background is a solid blue color. It is decorated with a complex, abstract geometric pattern. This pattern consists of numerous white lines of varying lengths that connect small white dots. These dots are scattered across the entire blue field. Interspersed among the white elements are several yellow accents: small solid dots, thin yellow circles, a yellow diamond shape, and yellow plus signs. The overall effect is a dynamic, network-like structure that suggests connectivity and modern design.

Desenvolvimento Nativo e Híbrido

Acessando o Android Studio



The background is a solid blue color. It is decorated with a complex, abstract geometric pattern. This pattern consists of numerous white dots of varying sizes, some of which are connected by thin white lines to form a network of triangles and other polygons. Scattered throughout the design are several yellow elements: small circles, a diamond shape, and plus signs. The overall aesthetic is modern and mathematical.

Perguntas?