

# Faculdade de Tecnologia da Baixada Santista

## Rubens Lara

Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis I

Prof. Jorge Luiz Chiara

jorgechiara@gmail.com

# Ementa

- Introdução e conceitos. Recursos disponíveis para dispositivos móveis na linguagem de marcação de textos. Uso de algum ambiente de desenvolvimento: configuração do ambiente; emulação de dispositivos móveis nos computadores pessoais; interface gráfica; serviços disponíveis; banco de dados nos dispositivos. Desenvolvimento de aplicações que utilizam dados de geolocalização. Integração entre sistemas remotos.

# Objetivos gerais

- Apresentar as tecnologias de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.

# Objetivos específicos

- Desenvolver aplicações para dispositivos móveis de plataformas não proprietárias.

# Bibliografia básica

- LECHETA, Ricardo R. Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos moveis com o Android SDK, Novatec, 2010.
- MEDNIEKS, Zigurd; DORNIN Laird; MEIKE, G. Blake, NAKAMURA, Masumi. Programando o Android, Novatec, 2012.
- NEIL, Thereza. Padrões de *Design* para aplicativos móveis, Novatec 2012.

# Critérios de Avaliação

- **Instrumentos de avaliação:**
  - A média final será calculada da seguinte forma:
  - -Primeiro Bimestre:  $A1 = 0.8 \times P1 + 0.2 \times TP1$
  - -Segundo Bimestre:  $A2 = 0.4 \times P2 + 0.6 \times TP2$
  - -Media Final:  $(A1 + A2)/2$
  - Onde P1 e P2 são a provas teóricas e
  - TP1 e TP2 - soma dos trabalhos desenvolvidos nos Bimestres letivos

# Bibliografia complementar

- ZAMMETTI, Frank, Flutter na Prática, Apress Novatec, 2020.
- DAVID, Matthew. *HTML5 Mobile Websites*. Elsevier Science, 2011.
- DAVID, Matthew. *Building websites with HTML to work with mobile*. Ebook. Elsevier Science. 2012.

# Conteúdo programático

- Apresentação da disciplina
  - conteúdo programático, bibliografia e critério de avaliação
- Flutter
  - O que é
  - Dart
  - Android Studio
  - Visual Studio Code



# Conteúdo programático

- A Linguagem Dart
  - Comentários
  - Tipos de dados
  - Declaração de variáveis e constantes
  - Listas e Maps
  - Estruturas de controle
    - if e if..else
    - For
    - while

# Conteúdo programático

- A Linguagem Dart – cont.
- Funções
- Operadores
  - Aritméticos e lógicos
- Classes e objetos
  - Instância
  - Métodos
  - Getters e setters

# Conteúdo programático

- Flutter
  - Widgets?
  - Layout
    - MaterialApp
    - Scaffold
    - Center
    - Row
    - Column
    - Container

# Conteúdo programático

- Flutter
  - Widgets?
    - StatelessWidget e StatefulWidget
  - Layout
    - ConstrainedBox
    - FittedBox
    - RotatedBox
    - SizedBox
    - Divider
    - Card

# Conteúdo programático

- Flutter
  - Widgets?
    - Stateless e StateFull
  - Layout
    - Drawer
    - Drawer e navegação
    - BottomNavigationBar
    - TabBar
    - Stepper

# Conteúdo programático

- Flutter Inputs
  - Forms
  - CheckBox
  - Switch
  - Radio
- Caixas de Diálogos
  - ToolTip
  - SimpleDialog
  - AlertDialog
  - SnackBar
  - BottomSheet