


<b>2024/2 - Desenvolvimento de Aplicativos</b>	<b>3AN – Ciência da Computação</b>	 UNIVERSIDADE DE SÃO CARLOS DO SUL
Prof. Dr. Aparecido V. de Freitas		

Aula	Dia	Assunto
1	<b>Ago 05</b>	Apresentação do professor, da disciplina e deste cronograma de aulas. Apresentação do método de avaliação (AP) Artefatos que serão gerados na disciplina e sua importância para a formação do aluno.
2	<b>Ago 12</b>	Introdução aos Dispositivos Móveis
3	<b>Ago 19</b>	Características, Arquiteturas e Interfaces de Dispositivos Móveis
4	<b>Ago 26</b>	Programação de Dispositivos Móveis – Linguagem Kotlin
5	<b>Set 02</b>	Programação de Dispositivos Móveis – Linguagem Kotlin
6	<b>Set 09</b>	Programação de Dispositivos Móveis – Linguagem Kotlin
7	<b>Set 16</b>	Android Studio – Instalação, Configuração, Criação de Projetos no Android Studio
8	<b>Set 23</b>	Criação de Devices Virtuais – Executando aplicação Móvel
9	<b>Set 30</b>	Executando aplicação móvel em Dispositivo Físico
10	<b>Out 07</b>	Layouts e Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis, Activities e Componentes de Interface
11	<b>Out 14</b>	Layouts e Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis, Activities e Componentes de Interface
12	<b>Out 21</b>	Semana de N1
13	<b>Nov 04</b>	Vistas de Prova
14	<b>Nov 11</b>	Debugging, Eventos e Exceções em Dispositivos Móveis
15	<b>Nov 18</b>	Manipulação de Dados – Acesso a Banco de Dados (Obs. última aula antes da Integrada)
16	<b>Nov 25</b>	Mostra dos Projetos de Extensão (GTI) (Obs. última aula para aplicar AP que encerra em 29/11)
17	<b>Dez 02</b>	Mapas e Geolocalização – Recursos de Localização, endereços e mapas
18	<b>Dez 09</b>	Semana de N3
19	<b>Dez 16</b>	Vistas da N3

### **Prazos Importantes**

- ❖ **26/08** Início da aplicação de atividades valendo nota AP
- ❖ **29/11** Último dia para aplicação de atividades valendo nota AP
- ❖ **05/12** Data limite para lançamento da nota AP  
Data limite para lançamento da nota AI

### **I - Bibliografia Básica**

- OLIVEIRA, Diego B. et al. Desenvolvimento para dispositivos móveis: volume 1. Porto Alegre: SAGAH, 2019.  
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029408/cfi/0!/4/2@100:0.00>
- DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; DEITEL, Abbey. Android: Como Programar. Porto Alegre: Bookman, 2015.  
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603482/cfi/1!/4/4@0.00:50.4>
- TERUEL, Evandro Carlos. HTML5: Guia Prático. 2ª.ed.São Paulo: Érica, 2014.  
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519296>

### **II - Bibliografia Complementar**

- DAMIANI, Edgard B. Programação de jogos Android: Crie seu próprio Game Engine! São Paulo: Novatec, 2014. Tombamento de Acervo: 004:794-5 D165p.
- SIMAS, Victor L. et al. Desenvolvimento para dispositivos móveis: volume 2. Porto Alegre: SAGAH, 2019. <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029774/cfi/0!/4/2@100:0.00>

### **III - Critério de Avaliação AP**

- Atividades desenvolvidas ao longo do Curso - Individual – 50% da nota AP
- Projeto a ser implementado e entregue no final do curso – Individual – 50 % da nota AP

### **IV - Questões ENADE** [Fonte: Banco ENADE USCS.](#)