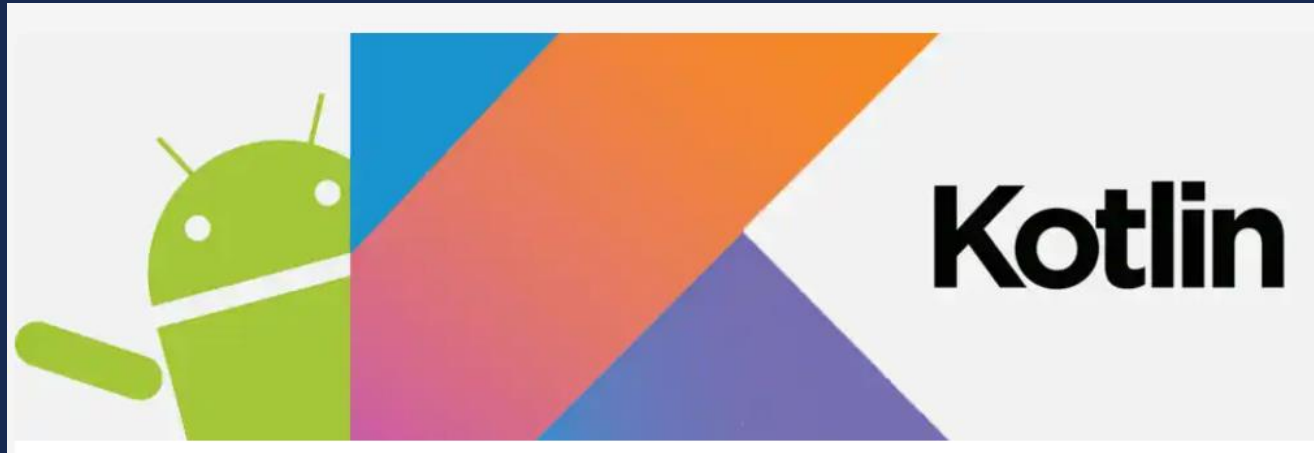


Desenvolvimento de Aplicativos



Prof. Aparecido V. de Freitas
Doutor em Engenharia
da Computação pela EPUSP
CTFL – CPRE – CTFL-AT
aparecidovfreitas@gmail.com
aparecido.freitas@online.uscs.edu.br

Agenda

- ◆ **Apresentação do Professor**
- ◆ **Apresentação da disciplina**

Prof. Dr. Aparecido V. de Freitas



- ◆ **Doutor** em Engenharia da Computação pela **EPUSP** – Escola Politécnica da USP
- ◆ **Mestre** em Engenharia da Computação pela **EPUSP** – Escola Politécnica da USP
- ◆ Especialização em Engenharia de Software pela EPUSP – Escola Politécnica da USP
- ◆ **Engenharia** Plena pela Escola de Engenharia **Mauá**
- ◆ Bacharel em **Matemática** pela Fundação Santo André
- ◆ Atuou durante 15 anos como Analista e Supervisor de **TI** na área de TI da **Volkswagen** do Brasil
- ◆ Especialista na plataforma **IBM i** (desde 1993)
- ◆ Experiência na plataforma **IBM Mainframe** (15 anos)
- ◆ Professor da **USCS** desde a primeira turma do curso de Ciência da Computação (1989)
- ◆ Professor do Curso de **Engenharia de Computação** da Escola de Engenharia **Mauá**
- ◆ Gestor dos cursos de Computação da USCS (2000 a 2013) e (2020 a 2021)
- ◆ Ex-Professor do curso de Ciência da Computação da Universidade **Metodista**
- ◆ Ex-Professor do Curso de Matemática – Ênfase Software – **Fundação Santo André**
- ◆ Consultor e Instrutor em empresas de TI – Qualitsys Consultoria de Informática Ltda
- ◆ Certificação Internacional em Engenharia de **Requisitos** – **IREB** – CPRE
- ◆ Certificação internacional em **Testes** de Software – **ISTQB** – CTFL
- ◆ Certificação internacional em **Testes Ágeis** de Software – **ISTQB** – CTFL-AT
- ◆ Especialista – Conselho Estadual de Educação - SP



Algumas regras básicas ...



- ◆ **Respeite** o professor, os funcionários e os colegas de sala;
- ◆ Seja **pontual**;
- ◆ Cumpra seus **deveres** e atividades **extra-classe**;
- ◆ Problemas devem ser discutidos **diretamente** com o **professor**;
- ◆ Exerça seu direito de aluno e **pergunte** sempre que houver alguma **dúvida**;
- ◆ **LEMBRE-SE**: Você está em uma Universidade!!!

Biblioteca



- ◆ É de livre acesso a todos os estudantes;
- ◆ **Frequente** regularmente a Biblioteca;
- ◆ Praticamente todos os livros indicados pelos professores estão no **acervo** da Biblioteca.



Sobre os laboratórios

- ◆ Podem ser utilizados fora dos horários das aulas;
- ◆ É **proibido** levar alimentos, abrir os computadores ou removê-los dos seus locais;
- ◆ Local de desenvolvimento de **atividades**. **Sem barulho!**



Sobre as faltas

75%

- ◆ O nosso curso **não** é a distância!
- ◆ É **presencial** ...
- ◆ Conforme legislação, o estudante **deve comparecer** em **75%** das aulas por disciplina

Posicionamento da Disciplina

CURSO :	Ciência da Computação
DISCIPLINA :	Desenvolvimento de Aplicativos
PROFESSOR :	Prof. Dr. Aparecido Valdemir de Freitas
CARGA HORÁRIA :	80H/A



Ementa

- ◆ Apresentação da disciplina, Introdução aos Dispositivos Móveis, Características, Arquiteturas e Interfaces de Dispositivos Móveis, Programação de Dispositivos Móveis, Linguagem Kotlin, Android Studio, Instalação, Configuração, Criação de Projetos com Android Studio, Criação de Devices Virtuais, Execução de aplicativos móveis, Execução de Aplicativos móveis em dispositivos Físicos, Layouts e Projetos de Interfaces para Dispositivos Móveis, Activities, Componentes de Interfaces, Debugging, Eventos e Exceções em Dispositivos móveis, Navegação – Activities e Fragments, Consumo de Serviços Web, Manipulação de Dados – Acesso a Banco de Dados, Mapas e Geolocalização, Recursos de Localização, Endereços e Mapas. Entrega de Projeto.



Subsídios

- ◆ Por se tratar de uma disciplina básica, esta fornece subsídios às demais disciplinas técnicas do curso de **Ciência da Computação**.

Avaliação

- ◆ Nota **N1**: Avaliação com questões discursivas e objetivas;
- ◆ Nota **N2** = Média da **Avaliação Processual** e da **Avaliação Integrada**;
- ◆ Nota **N3** – Substitui a menor nota (**N1** ou **N2**) ;
- ◆ **Média** = $(N1 + N2) / 2$ (Aprovado se **Média** $\geq 6,0$)
- ◆ Avaliação Processual **AP**
 - Atividades desenvolvidas ao longo do curso – Individual (50% da Nota AP);
 - Projeto entregue ao final do curso – Individual (50% da nota AP)

Bibliografia

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>

Bibliografia

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>