

ISW-011

Desenv. para Dispositivos Móveis 1 (DDM1)

DDM-1 – ISW-011
Prof. Davi dos Reis

Aula 01 – Apresentação inicial

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.

Conteúdo Básico

- Introdução sobre desenvolvimento para dispositivos móveis;
- Desenvolvimento nativo x não-nativo;
- Ambiente de desenvolvimento;
- Flutter e sua estrutura (widgets, layouts, componentes etc.);
- A linguagem Dart.
- Projetos utilizando Flutter e Dart.

Avaliações

- Expectativa de realização em:
 - A1: semana de 23/09 a 28/09 → 23/09;
 - A2: semana de 21/11 a 27/11 → 25/11 (projeto?).
- Média final: $(A1 + A2)/2$.
- A3, se necessário (substituindo a nota inferior).

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.

Bibliografia Complementar/Referência

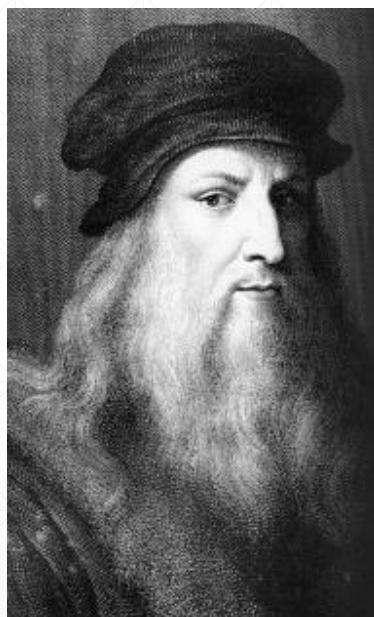
- ZAMMETTI, Frank – Flutter na Prática, Apress Novatec, 2020.
- DAVID, Matthew – HTML5 Mobile Websites. Elsevier Science, 2011.
- DAVID, Matthew – Building websites with HTML to work with mobile. Elsevier Science, 2012.



Prof. Davi

ISW-011 (DDM-1)

9



Aprender é a única
coisa de que a mente
nunca se cansa,
nunca tem medo e
nunca se arrepende.

Leonardo da Vinci

 PENSADOR