



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CRUZ - UESC**  
**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO - PROGRAD**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS - DCET**  
**COLEGIADO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROGRAMA DE DISCIPLINA – 2014.2**

CÓDIGO		DISCIPLINA
CET112		TÓPICOS AVANÇADOS EM COMPUTAÇÃO II
C/HORÁRIA	CRÉDITOS	PROFESSOR
Teórica: 30	1	Jorge Lima
Prática: 30	2	
<b>Total: 60</b>	<b>3</b>	

**EMENTA**

- Mercado de aplicações móveis;
- Visão geral das diferentes plataformas para dispositivos móveis;
- Linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento;
- Visão geral da arquitetura Android e IOS;
- Ciclo de vida de uma aplicação Android e IOS;
- Implementação de aplicações utilizando a plataforma Android e IOS;
- Comunicação cliente/servidor e *web-services*;
- Sensores: GPS, bússola, acelerômetro, etc.
- Canvas;
- Mapas;
- Aplicações utilizando serviços de localização;
- Comunicação *bluetooth*;
- Sockets.

**OBJETIVOS**

Apresentar o conceito da arquitetura de aplicações móveis e suas principais vantagens utilizando ferramentas de programação e descrever as considerações envolvidas na implementação de aplicações de dispositivos móveis.

**METODOLOGIA**

Aulas expositivas com utilização de slides, aulas práticas, pesquisas direcionadas e grupos de estudos.

**AValiação**

Provas objetivas e subjetivas, explanação de temáticas via seminários.

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mercado de aplicações móveis;</li><li>• Visão geral das diferentes plataformas para dispositivos móveis;</li><li>• Linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento;</li><li>• Visão geral da arquitetura Android e IOS;</li><li>• Ciclo de vida de uma aplicação Android e IOS;</li><li>• Implementação de aplicações utilizando a plataforma Android e IOS;</li><li>• Comunicação cliente/servidor e <i>web-services</i>;</li><li>• Sensores: GPS, bússola, acelerômetro, etc.</li><li>• Canvas;</li><li>• Mapas;</li><li>• Aplicações utilizando serviços de localização;</li><li>• Comunicação <i>bluetooth</i>;</li><li>• Sockets.</li></ul>	

<b>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Deitel et all. <b>Android para Programadores: Uma Abordagem Baseada Em Aplicativos</b>. 1 ed. Bookman, 512 págs.</li><li>• Dan Pilone; Tracey Pilone. <b>Desenvolvendo para iPhone</b>. 1 ed. Alta Books, 2011, 552 págs.</li><li>• Reto Meier. <b>Professional Android 4 Application Development</b>. 3 ed. Wrox, 2012, 864 págs.</li><li>• Joe Conway; Aaron Hillegass. <b>iOS Programming: The Big Nerd Ranch Guide</b>. 3 ed. Big Nerd Ranch Guides, 2012, 590 págs.</li></ul>	