

Programação para Dispositivos Móveis

1 - Introdução

Prof. Fernando Concatto
(concatto@univali.br)

Vamos às apresentações!

Qual o seu nome?

Qual a sua idade?

Vem de qual cidade?

Como chegou ao curso?

Contexto da disciplina

- Praticamente todos possuem um celular hoje em dia
- Elevada demanda de mão de obra
- Mas o que cabe a um cientista da computação?
- Basta saber criar apps?





Sobre o que é esta aula?

- O que muda em relação a criar programas para computadores tradicionais, como desktops?
- No que podemos nos concentrar?



OS

```
static OS: 'android' | 'ios';
```

Returns string value representing the current OS.

TYPE
enum('android', 'ios')

Para pensar e refletir

- Será que vai ser assim por quanto tempo?
- O que se aplica aos dispositivos móveis, indistintamente?
 - Em termos de manuseio
 - Em termos de desenvolvimento

Plano de ensino!



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 48 h.a. + Total C.H. Avaliações: 24 h.a. = 72 h.a.)

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	C.H.	ESTRATÉGIAS	AVALIAÇÃO	REF.
Compreender as diferenças entre a programação tradicional e a programação para dispositivos móveis. Compreender o funcionamento dos principais sistemas operacionais.	UNIDADE 1 - Introdução aos Dispositivos Móveis. 1. Sistemas Operacionais e abordagens de desenvolvimento	2 h/a	Análise de documentação. Exposição de ideias e argumentação.	M1: Análise de documentação - Seminário (Peso: 2,00) Clareza na exposição do material. Participação do membros do grupo.	(1) (3) (8)
Desenvolver habilidades para analisar e projetar aplicativos móveis. Fomentar pensamento sobre o que construir, ao invés de como.	UNIDADE 2 - Análise e Projeto de Aplicativos. 1. Prototipação	6 h/a	Análise crítica de sistemas existentes. Elaboração de protótipos. Revisão de pares.	M1: Prova 1 - Fundamentos - Prova Escrita (Peso: 4,00) Corretude das respostas. Demonstração de domínio do conteúdo. M1: Análise crítica de sistemas - Seminário (Peso: 2,00) Clareza na exposição de ideias	(8) (9) (10)

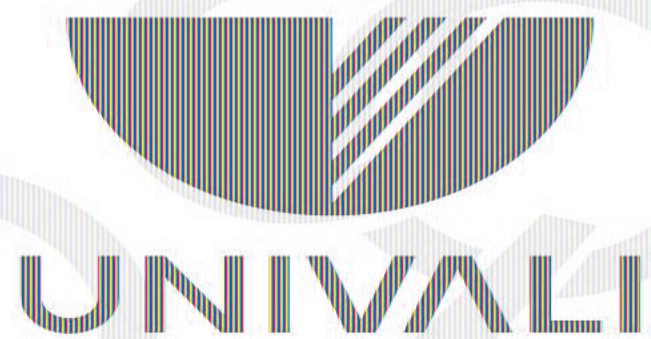
Desenvolver a capacidade de compreender e construir aplicativos para o sistema operacional Android.	<p>UNIDADE 3 - Desenvolvimento de Aplicações.</p> <p>1. Introdução ao Android</p> <p>2. Tópicos avançados em Android</p> <p>3. Extensão universitária e aplicativos</p>	20 h/a	<p>Exposição de conceitos.</p> <p>Exercícios de programação.</p> <p>Desenvolvimento de projetos.</p>	<p>M2: Desenvolvimento de aplicativo - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) Qualidade de código. Conformidade com padrões do sistema. Funcionamento correto do aplicativo.</p> <p>M2: Prova 2 - Android - Prova Escrita (Peso: 5,00) Corretude nas respostas. Demonstração de domínio do conteúdo.</p>	<p>(1) (3)</p> <p>(4) (6)</p> <p>(7)</p> <p>(10)</p>
Conhecer e desenvolver domínio sobre frameworks e bibliotecas de desenvolvimento para dispositivos móveis.	<p>UNIDADE 4 - Tendências em Dispositivos Móveis.</p> <p>1. React-Native</p> <p>2. Flutter</p> <p>3. Packaging / Deployment</p>	20 h/a	<p>Exposição de conteúdos.</p> <p>Práticas de programação.</p> <p>Desenvolvimento de sistemas.</p>	<p>M3: Aplicativo: lista de cafés - Desenv. Sistema Computacional (Peso: 5,00) Funcionamento correto do sistema. Qualidade de código. Demonstração de conhecimento sobre o conteúdo.</p> <p>M3: Prova 3 - Desenv. Híbrido - Prova Escrita (Peso: 5,00) Corretude das respostas. Demonstração de domínio do conteúdo.</p>	<p>(2) (4)</p> <p>(5) (6)</p>

Atividade em grupo

- A sala será dividida em 4 quadrantes
- Cada grupo fará uma pesquisa sobre um dos quatro assuntos:
 - Android
 - iOS
 - React Native
 - Flutter
- Entregar até 21h40 uma folha com respostas para estas perguntas:

Perguntas a responder

1. Qual a IDE recomendada?
2. Qual a linguagem de programação utilizada?
3. Como é a linguagem de programação? Se assemelha com alguma?
4. Como a interface é construída? (ex.: como criar um botão?)
5. O que mais chamou a atenção do grupo sobre a tecnologia?



**JUNTOS,
REINVENTANDO**