

# Apresentações Disciplinas

Prof. Rogério Fontes

@rogeriofontes

# Disciplina: Aplicativos Móveis

- Ementa:
  - Conceitos e paradigmas de programação para dispositivos móveis;
  - Características dos dispositivos móveis; Sistema Operacionais para Dispositivos móveis ;
  - Estudos dos ambientes de desenvolvimento, plataformas, Apresentação do Android Studio e linguagens de programação;
  - Desenvolvimento de aplicações com formulários e interfaces interativas em dispositivos móveis; Desenvolvimento de aplicações, em dispositivos móveis, que permitam armazenamento de dados e comunicação remota com outros dispositivos;
  - Desenvolvimento de aplicações baixo nível utilizando bibliotecas de manipulação gráfica;
  - Questões de implementação: tamanho da aplicação, fator de forma da tela para smartphones e tablets, compilação para um dispositivo específico ou para dispositivos múltiplos, limitações dos
  - dispositivos.

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Início:
    - Android Studio
    - SDK do Android
    - Plugin no Eclipse
    - Arquivos de Configuração
    - Estrutura do Projeto
    - Simulador

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - A plataforma:
    - Activity
    - Service
    - Intents
    - Provedores de Conteúdo
    - Widgets
    - Notifications
    - Os recursos e a pasta res
    - R.java

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Componentes de tela :
    - TextView
    - EditText
    - Gallery
    - Button
    - Listeners
    - RadioGroup e RadioButton
    - CheckBox
    - ImageView
    - ImageButton
    - Spinner, ListView e Adapters
    - Outras Views
    - Alerta Modal
    - Toast
    - Atributos XML

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Layouts :
    - LinearLayout
    - TableLayout
    - AbsoluteLayout
    - FrameLayout
    - RelativeLayout

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Persistência:
    - Criando o banco de dados;
    - Persistindo dados;
    - Obtendo dados;

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Testes:
    - JUnit;
    - Android Tests;



# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Google Services:
    - GPS e Google Maps.
    - Notification e;
    - Sensores (Acelerômetro):

# Conteúdo Programático:

- Conteúdo Programático:
  - Deploy de sua aplicação:
    - Distribuindo sua aplicação
    - Geração do Certificado Digital e Assinatura
    - ZipAlign
    - Android Market

# Bibliografia básica:

- LECHETA R.R. GOOGLE ANDROID – Aprenda Criar Aplicações para Dispositivos Móveis com o Android SDK, 3a Edição, NOVATEC, 2010.
- LECHETA R.R. GOOGLE ANDROID PARA TABLETS– Aprenda Desenvolver Aplicações Para o Android de Smartphones a Tablets, 1a Edição, NOVATEC, 2012.
- LECHETA R.R. DESENVOLVENDO PARA IPHONE E IPAD – Aprenda Desenvolver aplicações utilizando o IOS SDK, 2a Edição, NOVATEC, 2012.

# Seminários:

- 4 Grupos: Mínimo duas pessoas.
  - Nota 10 pontos, distribuídos 6 escrito, 4 apresentação oral.
    - Falar sobre, jquerymobile
      - <http://jquerymobile.com/>
    - Falar sobre, xamarin
      - <http://xamarin.com/>
    - Falar sobre, phonegap
      - <http://phonegap.com/>
    - Falar sobre, starter-kit
      - <https://developers.google.com/web/tools/starter-kit/>

# Trabalhos:

- Total de pontos: 10 pontos.
  - Será enviado uma lista com 10 exercícios cada um valendo 1 ponto.

# Provas

- A2 e A3
- - Construir uma app com uma tema que deseja implementar ao longo das aulas. Cada prova deverá conter uma gama de requisitos para ser avaliados.
- Entregar ideia até dia '17/08, quem não apresentar uma ideia irá usar uma sorteada aleatoriamente.

Boa → Sorte.

