

INSTITUTO FEDERAL  
PIAUÍ

Prof. Otilio Paulo  
*otilio.paulo@ifpi.edu.br*

# Programação para Dispositivos Móveis

Plano de Disciplina

# Quem sou?

## Formação

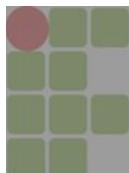
- Professor: Otilio Paulo da Silva Neto
- Doutor em Engenharia Elétrica na área de Ciência da computação
- Mestre em Engenharia Elétrica na área de Ciência da computação
- Especialista em Docência do ensino superior
- Bacharel em Sistemas de informação

## Experiência

- Professor (IFPI)
- Pesquisador chefe do Núcleo de computação aplicada - IFPI
- Gerente de TI (IPMT)
- Diretor presidente da Netsoft Tecnologia LTDA
- Analista de Sistema Fundação Elias Tajara

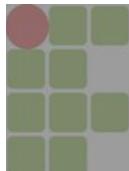
# Plano de Disciplina

## Ementa



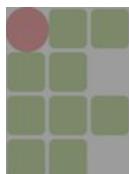
# Ementa

- Introdução: Histórico, conceito e plataforma. Funcionamento, SDK, Interface e Material Design, Ferramentas de desenvolvimento. Serviços, Notificações e Acesso à sensores. Google Play Store. Banco de Dados SQLite. Linguagem Dart e ferramenta Flutter.



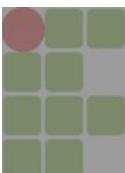
# Plano de Disciplina

## Objetivos



# Objetivo Geral

Proporcionar aos alunos conhecimentos teóricos e práticos acerca do domínio da programação para dispositivos móveis.



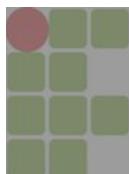
# Objetivos Específicos

- Introduzir os principais **conceitos** relativos à elaboração de interface para aplicativos móveis;
- Apresentar os **componentes** de aplicações para dispositivos móveis;
- Classificar e aplicar as **técnicas** para desenvolver aplicações móveis utilizando uma linguagem de programação e **banco de dados**;
  - **Projetar, desenvolver e manter** programas para **dispositivos móveis** de pequena e/ou média complexidade.



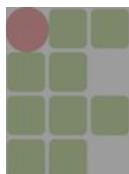
# Plano de Disciplina

## Conteúdo Programático



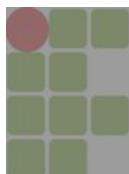
# Conteúdo Programático

- Unidade I - Introdução a computação móvel
- Unidade II - Introdução ao Android
- Unidade III - A plataforma Android
- Unidade IV - Recursos do Android
- Unidade V- Linguagem Dart
- Unidade VI- Flutter



# Plano de Disciplina

# Métodos Avaluativos



# Métodos Avaliativos

**1<sup>a</sup> Nota:** Prova(s) e/ou Trabalho(s)

**2<sup>a</sup> Nota:** Aplicativo funcional conforme a ser pedido

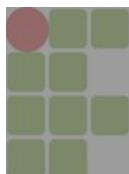
## Reposição

- Prova (*assunto a ser decidido*)
- Média < 7.0
- **Exame Especial**
- Prova (*todo conteúdo da disciplina e aplicativo*)



# Plano de Disciplina

## Fonte de Pesquisas



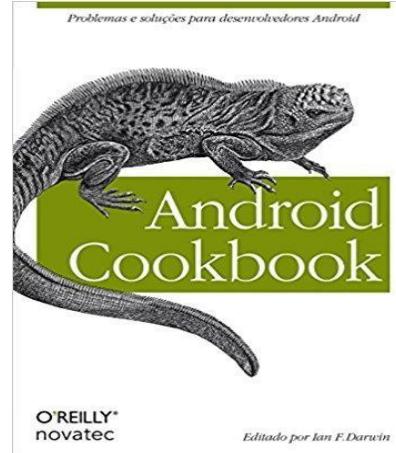
# Bibliografia Básica

- Documentação do Dart e Flutter
- <https://dart.dev/>
- <https://flutter.dev/>



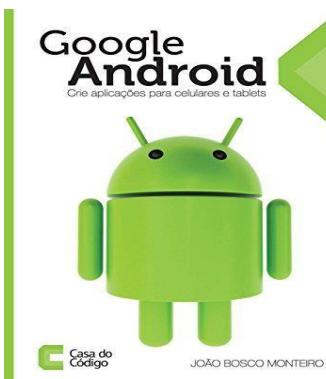
# Bibliografia Básica

- DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. **Android 6 - Para Programadores - Uma Abordagem Baseada em Aplicativos.** 3.Ed Bookman, 2016.
- DARWIN, I. **Android Cookbook.** Editora Novatec, 2012.
- BURTON, M.; FELKER, D. **Desenvolvimento de Aplicativos Android para Leigos.** Alta Books, 2014.



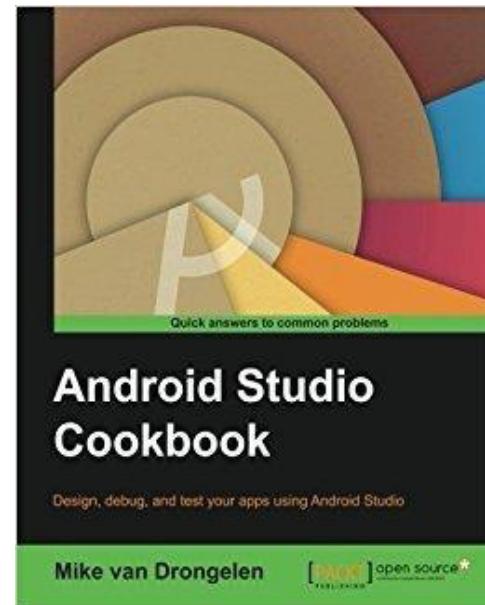
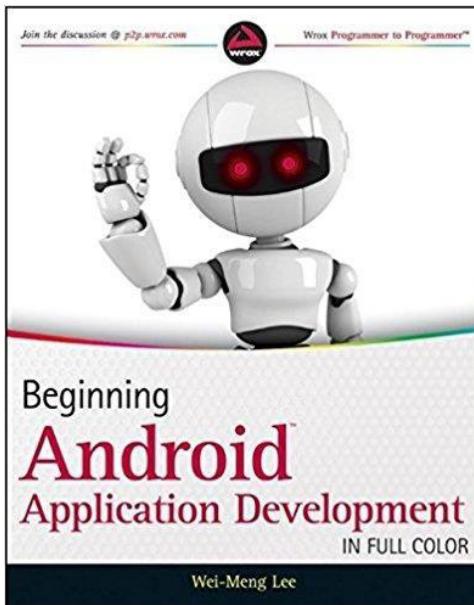
# Bibliografia Complementar

- MONTEIRO, J. **Google Android - Crie Aplicações para Celulares e Tablets.** Editora Casa do Código, 2013.
- LECETA, R. **Google Android - Aprenda a Criar Aplicações para Dispositivos Móveis com o Android SDK.** Editora Novatec, 2015.
- DIMARZIO, J. **Beginning Android Programming with Android Studio.** Editora WROX, 2016.

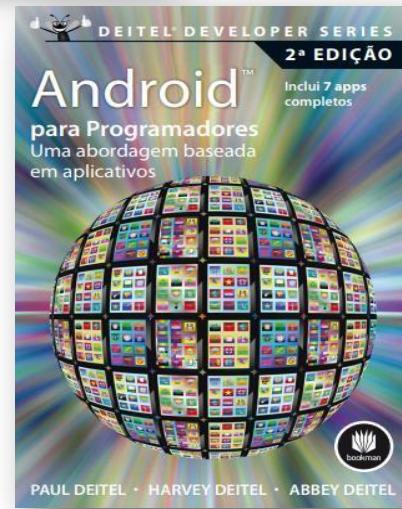
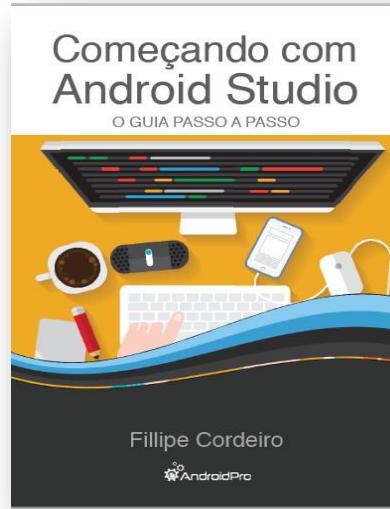


# Bibliografia Complementar

- LEE,W. **Beginning Android Application Development.** Editora Whurr Publishing, 2011.
- DRONGELEN,M. **Android Studio Cookbook.** Editora Packt Publishing, 2015.



# Leitura Complementar



# Plano de Disciplina

## Motivação



# Motivação



A hand holds a smartphone displaying a globe with a network of connections, symbolizing global connectivity and the web. The globe is surrounded by various icons representing different aspects of modern life.

- ✓ Vida social
- ✓ Comércio online
- ✓ Finanças  
(movimentação bancária online)
- ✓ Educação “EAD”

A Web está cada dia mais presente em nossa vida?