

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Introdução ao Desenvolvimento Android**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo teórico:** Explicação sobre a evolução dos dispositivos móveis e o impacto atual.
- **Código-fonte comentado:** Explicação do funcionamento de cada trecho de código implementado no projeto.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código	3,0	Criatividade na personalização do App.
Funcionamento da Solução	3,0	Funcionamento correto do aplicativo.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Variáveis, Operadores e Estruturas Condicionais**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Definir e explicar os conceitos de variáveis, operadores e estruturas condicionais.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação de cada parte do código desenvolvido, destacando o uso das estruturas condicionais.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Criatividade na personalização do App.
	3,0	Uso adequado de operadores e estruturas condicionais.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Funções e Modularização de Código**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação clara dos conceitos de função, parâmetros e valores de retorno.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, com foco nas funções criadas e sua chamada no aplicativo.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta das funções e modularização do código.
	3,0	Uso adequado de parâmetros e valores de retorno.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Programação Estruturada, Sequência, Seleção e Repetição**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação conceitual dos laços de repetição (for, while, do-while).
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código, destacando o funcionamento de cada estrutura de repetição utilizada.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Criatividade na personalização do App.
	3,0	Uso adequado das estruturas de repetição.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Introdução à Programação Orientada a Objetos (POO)**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação dos conceitos de **classe**, **objeto** e **método** com exemplos práticos.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, destacando os atributos e métodos de cada classe.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta do aplicativo.
	3,0	Uso eficiente de objetos e modularização do código.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA):    Introdução ao Jetpack Compose e a Programação Declarativa**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação do uso do JetPack Compose e Widgets.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação do código desenvolvido, destacando os métodos de ciclo de vida implementados.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta dos métodos de ciclo de vida.
	3,0	Uso adequado das transições entre os estados da Activity.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Fundamentos dos Layouts**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação do uso do JetPack Compose e Widgets.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação do código desenvolvido, destacando os métodos de ciclo de vida implementados.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta dos métodos de ciclo de vida.
	3,0	Uso adequado das transições entre os estados da Activity.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Modificadores de Layout e de interação**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação do uso do JetPack Compose e Modifiers.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação do código desenvolvido, destacando os métodos de ciclo de vida implementados.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta dos métodos de ciclo de vida.
	3,0	Uso adequado das transições entre os estados da Activity.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.



## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Parâmetros do text e gerenciamento de espaço e alinhamento**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação do uso do JetPack Compose e Arranjos.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação do código desenvolvido, destacando os métodos de ciclo de vida implementados.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta dos métodos de ciclo de vida.
	3,0	Uso adequado das transições entre os estados da Activity.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Ciclo de Vida de uma Activity no Android**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação detalhada das fases do ciclo de vida da Activity e suas funções.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação do código desenvolvido, destacando os métodos de ciclo de vida implementados.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta dos métodos de ciclo de vida.
	3,0	Uso adequado das transições entre os estados da Activity.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Intents e Comunicação entre Activities

### Orientações para o Relatório Final

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação dos conceitos de **Intents**, tipos de Intents e passagem de dados entre Activities.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, com foco na lógica de envio e recebimento de dados.

### Critérios de Avaliação

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta da passagem de dados.
	3,0	Uso adequado de <b>Intents explícitas e implícitas</b> .
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Introdução à Interface Gráfica (GUI) no Android**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação sobre os conceitos de **LinearLayout**, **RelativeLayout** e **ConstraintLayout**, destacando suas principais diferenças e usos.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, destacando a estrutura dos layouts e suas propriedades.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta e funcional dos layouts.
	3,0	Usabilidade e responsividade do design.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Widgets e Layouts no Android**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação sobre os conceitos de **widgets**, **layouts** e manipulação de eventos.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, com foco na lógica de interação entre os componentes.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta das funcionalidades do aplicativo.
	3,0	Usabilidade e organização da interface gráfica.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): ListView e Adapters – Criando Listagens Dinâmicas**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação sobre os conceitos de **ListView**, **Adapters** e eventos de interação.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido, destacando a criação e personalização da lista.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Implementação correta e funcional das listagens.
	3,0	Personalização e responsividade da interface gráfica.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Miniprojeto: Desenvolvendo um Aplicativo Completo**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

Discussão sobre as principais dificuldades encontradas na implementação de listagens dinâmicas.

- **Resumo Teórico:** Explicação sobre os componentes **Calendar** e **FAB**.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Organização do código comentado.
	3,0	Funcionamento da solução.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.

## **TÍTULO DA ATIVIDADE (ROTEIRO OU AULA): Protótipo de Jogo Simples no Android**

### **Orientações para o Relatório Final**

Cada aluno deve produzir um relatório curto (1 a 2 páginas) contendo:

- **Resumo Teórico:** Explicação sobre a mecânica e a evolução do jogo. Explicar a estrutura de arquivos do jogo.
- **Código-Fonte Comentado:** Explicação detalhada do código desenvolvido.

### **Critérios de Avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Peso descrição</b>	<b>Descrição</b>
Qualidade do Resumo Teórico	2,0	Clareza, objetividade e demonstração de entendimento sobre a teoria abordada na aula.
Estrutura e Organização do Código Funcionamento da Solução	3,0	Organização do código comentado.
	3,0	Funcionamento da solução.
Criatividade e Aprimoramentos	2,0	Inclusão de melhorias que demonstrem domínio do conteúdo.

**Nota Final:** Será a soma dos valores obtidos em cada critério. Alunos ou equipes que não cumprirem os requisitos mínimos de funcionamento do código ou não entregarem o relatório dentro do prazo terão sua nota diminuída proporcionalmente.