
Apresentação da Disciplina



Aécio Costa



Aécio Costa



aeciovc@gmail.com
@aeciovc



Ementa

Programação para dispositivos móveis (handheld, celulares, smart phones). Ambientes de desenvolvimento (IDEs, linguagens de programação, Banco de dados). Questões de implementação: tamanho da aplicação, fator de forma da tela, compilação para um dispositivo específico ou para dispositivos múltiplos, limitações dos dispositivos. Programas de desenvolvimento de conteúdo e entretenimento digital para dispositivos móveis. Bibliotecas de desenvolvimento de programas gráficos para diversas plataformas. Desenvolvimento de aplicativos multiplataforma.



Conteúdo Programático

Unidade I

- ✓ Visão Geral sobre Tecnologias Móveis e Android
- ✓ Ambiente de Desenvolvimento
- ✓ Conceitos Fundamentais (Ciclo de Vida, Projeto)
- ✓ Activities
- ✓ Intents
- ✓ Componentes Gráficos



Conteúdo Programático

Unidade II

- ✓Broadcast Receiver
- ✓SMS
- ✓Notifications
- ✓Alarms
- ✓SQLite
- ✓SharedPreferences



Formas de Avaliação

- ✓ Prova
- ✓ Seminários e Exercícios
- ✓ Projeto



Bibliografia

LECHETA, Ricardo R. Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. 2ª edição. Editora: Novatec, 2010.

