



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Programação de Dispositivos Móveis	
<b>Vigência:</b> a partir de 2020/1	<b>Período letivo:</b> 3º ano
<b>Carga horária total:</b> 120h	<b>Código:</b>
<b>Ementa:</b> Introdução ao estudo dos dispositivos móveis portáteis e ambientes de programação para dispositivos móveis. Utilização de emuladores e padrões de programação para smartphones e tablets. Apresentação dos principais componentes de interface com o usuário. Análise dos tipos de Persistência de dados em dispositivos Móveis.	

## Conteúdos

### UNIDADE I – Fundamentos da Computação Móvel

- 1.1 Introdução à computação móvel
- 1.2 Mobilidade e dispositivos móveis
- 1.3 Armazenamento de dados (Local x Remoto)
- 1.4 Plataformas de desenvolvimento para dispositivos móveis
- 1.5 Linguagens e Frameworks disponíveis

### UNIDADE II – Introdução ao Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 2.1 Revisão de Orientação a Objetos aplicada a linguagem utilizada
- 2.2 Componentes visuais
  - 2.2.1 Saída de dados
  - 2.2.2 Entrada de dados
  - 2.2.3 Multímidia
  - 2.2.4 Webview
  - 2.2.5 Layouts
  - 2.2.6 Listas e listas personalizadas
  - 2.2.7 Menus de opções e menus contextuais
- 2.3 Tratamento de Eventos
- 2.4 Lidando com múltiplas atividades
- 2.5 Permissões
- 2.6 Identificar e tratar erros e exceções da aplicação
- 2.7 Princípios e componentes do Material Design para projeto de interface

### UNIDADE III – Persistência de Dados Locais em Dispositivos Móveis

- 3.1 Persistência de dados em arquivos no Aparelho
- 3.2 Persistência em banco de dados dentro do Aparelho

### UNIDADE IV – Acesso Remoto e Persistência de Dados pela Internet

- 4.1 Acesso à Rede
- 4.2 Acesso à webservice
- 4.3 Uso de bancos de dados remotos a partir de webservice



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

### **Bibliografia básica**

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android para Tablets**. Aprenda a desenvolver aplicações para o Android. São Paulo: Novatec, 2012.

### **Bibliografia complementar**

ABLESON, W. Frank *et al.* **Android em ação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

BRITO, Robison Cris. **Android com Android Studio**. 1. ed. São Paulo: Editora Ciência Moderna, 2017.

GLAUBER, Nelson. **Dominando o Android com Kotlin**. 1. ed. São Paulo: NovaTec. 2019.

LECHETA, Ricardo R. **Desenvolvendo para iPhone e iPad**. 6. ed. São Paulo: NovaTec. 2018.

MEDNIEKS, Zigurd *et al.* **Programando o Android**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2012.

PEREIRA, Lúcio Camilo Oliva; SILVA, Michel Lourenço da. **Android para desenvolvedores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012.