



Disciplina: Programação para Dispositivos Móveis II (PDMII)	
Vigência: a partir de 2015/1	Período letivo: 5º semestre
Carga horária total: 45h	Código: CH_SUP.126
Ementa: Abordagem de Tópicos avançados de programação para dispositivos móveis. Construção de aplicações que se adaptem a diferentes tipos e tamanhos de tela (smartphones, tablets e TVs). Criação de interfaces animadas e de Sistemas baseados em comunicação entre aplicativo móvel e webservices (off-loading), processamento em segundo plano, serviços de telefonia e comunicação entre processos e limites e adequações do conteúdo em dispositivos móveis.	

Conteúdos

UNIDADE I – Aplicações adaptáveis a diferentes dispositivos

- 1.1 Múltiplos leiautes para a mesma janela
- 1.2 Elementos de leiaute responsivos.

UNIDADE II – Animações de componentes de interface

- 2.1 Conceitos de animações de componentes
- 2.2 Tipos de animações de componentes

UNIDADE III – Sistemas baseados em comunicação entre aplicativo móvel e webservice

- 3.1 Acessando webservices
- 3.2 Enviando processamento pesado para a cloud
- 3.3 Uso de bancos de dados remotos a partir de webservices

UNIDADE IV – Processamento em segundo plano

- 4.1 Tarefas assíncronas em diferentes threads

UNIDADE V – Serviços de Sistema

- 5.1 Conceito de Serviços de Sistema
- 5.2 Tipos de Serviços
- 5.3 Ciclo de vida

UNIDADE VI – Provedores de Conteúdo

- 6.1 Conceito de Provedores de Conteúdo
- 6.2 Tipos de Provedores de Conteúdo

UNIDADE VII – Broadcast receivers

- 7.1 Conceito de Broadcast receivers
- 7.2 Tipos de Broadcast
- 7.3 Ciclos de vida

UNIDADE VIII - Acesso a recursos do sistema

- 8.1 Recursos do sistema
 - 8.1.1 Controle de ligações telefônicas



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

8.1.2 Controle de mensagens de texto

8.1.3 Captura de dados de Sensores (Acelerômetro, Barômetro, Bússola, GPS, etc.)

Bibliografia básica

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

LECHETA, Ricardo R. **Google Android**: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o android SDK. Novatec, 2015.

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

Bibliografia complementar

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

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

ABLESON, W. Frank; *et al.* **Android em ação**. Tradução: Eduardo Kraszczuk, Edson Furmankiewicz. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. **Fundamentos da programação de computadores**: algoritmos, pascal, C/C++ e Java. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2007.

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