



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

<b>DISCIPLINA:</b> Programação Para Dispositivos Móveis	
<b>Vigência:</b> a partir de 2015/1	<b>Período letivo:</b> 4º ano
<b>Carga horária total:</b> 90h	<b>Código:</b> SPR_INF.470
<b>Ementa:</b> Demonstração dos conceitos gerais referentes às linguagens de programação para dispositivos móveis para elaboração de programas complexos.	

## Conteúdos

### UNIDADE I – Introdução ao desenvolvimento mobile

- 1.1 Aspectos históricos
- 1.2 Linguagens de programação
- 1.3 Ambiente de desenvolvimento
- 1.4 Lojas de aplicativos

### UNIDADE II – Recapitulação sobre programação orientada objetos

- 2.1 Métodos e classes
- 2.2 Instanciação
- 2.3 Reutilização
- 2.4 Encapsulamento
- 2.5 Herança

### UNIDADE III – Estrutura de um projeto e layout gráfico

- 3.1 Interfaces
- 3.2 Layout
- 3.3 Componentes visuais e tratamento dos seus eventos
- 3.4 Acessibilidade
- 3.5 Internacionalização

### UNIDADE IV – Persistência de dados

- 4.1 Armazenamento de dados temporários
- 4.2 Armazenamento interno
- 4.3 Armazenamento externo

### UNIDADE V – Interface de programação de aplicativos

- 5.1 Localização
- 5.2 Imagens
- 5.3 Sons
- 5.4 Sensores
- 5.5 Notificações



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

### **Bibliografia básica**

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvel; WALD, Alexander. **Android 6 para programadores**: uma abordagem baseada em aplicativos. 3. ed. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2016.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android**: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed. São Paulo: Novatec, 2015.

OGLIARI, Ricardo da Silva; BRITO, Robison Cris. **Android** - Do básico ao avançado. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2014.

### **Bibliografia complementar**

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvel; WALD, Alexander. **Android** - Como programar. 2. ed. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2015.

GRIFFITHS, Dawn; GRIFFITHS, David. **Use a Cabeça! Desenvolvendo Para Android**. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

MONK, Simon. **Projetos com Arduino e Android** - Use seu smartphone ou tablet para controlar o Arduino. Tradução de Anatólio Laschik. Porto Alegre: Bookman, 2014.

DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. **Java**: como programar. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

GOODRICH, M. T.; TAMASSIA, R. **Estruturas de dados e algoritmos em Java**. 4. ed. São Paulo: Bookman, 2007.

SILVA, Luciano Alves da. **Apostila de Android** - Programando passo a passo. Disponível em: <<http://othonbatista.com/arquivos/android/apostila-android.pdf>>. Acesso em: 08 agosto 2017.

SMYTH, Neil. **Android Studio Development Essentials** - Android 6 Edition. Disponível em: <[http://www.techotopia.com/index.php/Android\\_Studio\\_Development\\_Essentials\\_-\\_Android\\_6\\_Edition](http://www.techotopia.com/index.php/Android_Studio_Development_Essentials_-_Android_6_Edition)>. Acesso em: 08 agosto 2017.