



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

DISCIPLINA: Programação para Dispositivos Móveis	
Vigência: a partir de 2018/1	Período letivo: 4 ^o ano
Carga horária total: 90 h	Código: JG_INF.52
Ementa: Aplicação de conceitos gerais referentes ao desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, utilizando banco de dados, interfaces gráficas, notificações, e sensores dos dispositivos.	

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



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

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

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

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.



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

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

ZAMMETI, Frank. **Flutter na Prática**. Tradução de Aldir Coelho Corrêa da Silva. São Paulo: Novatec, 2019.