

<b>DISCIPLINA:</b> Programação Mobile I	
<b>Vigência:</b> a partir de 2019/1	<b>Período letivo:</b> 4º semestre
<b>Carga horária total:</b> 60 h	<b>Código:</b> SL.TDS.22
<b>Ementa:</b> Introdução ao desenvolvimento móbil e SDK. Estudo dos componentes básicos de um software para dispositivos móveis. Construção de interfaces gráficas para dispositivos móveis. Introdução a conexões com bancos de dados e Web Services.	

## Conteúdos

### Unidade 1 – Introdução ao desenvolvimento móbil

- 1.1. Introdução ao Android SDK
- 1.2. Arquitetura básica do sistema Android

### Unidade 2 – Componentes básicos em aplicações móveis

- 2.1. Atividades
- 2.2. Fragmentos
- 2.3. Intenções
- 2.4. Permissões

### Unidade 3 – Interfaces gráficas

- 3.1. Containers
- 3.2. Aplicações

### Unidade 4 – Conexões com bases de dados e externas

- 4.1. Conexão com bases de dados
- 4.2. Conexão a Web Services

## Bibliografia básica

- LECHETA, Ricardo R. **Google Android**. 5ª ed. São Paulo: Novatec, 2015.
- Deitel, Harvey, Deitel, Paul. Deitel, Abbey. **Android: Como Programar com Introdução a Java**. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- MONTEIRO, J. B. **Google Android: crie aplicações para celulares e tablets**. São Paulo: Casa do Código, 2012.

## Bibliografia complementar

MEW, Kyle. **Aprenda Material Design**. São Paulo: Novatec, 2016

DARWIN, Ian F. **Android cookbook**. São Paulo: Novatec, 2012.

LECHETA, Ricardo R. **Web Services RESTful**: aprenda a criar web services RESTfull em Java na nuvem do Google. São Paulo: Novatec, 2015.

STARK, J. **Construindo aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript**. São Paulo: Novatec, 2012.

PEREIRA, L. C. O.; SILVA, M. L. da. **Android para desenvolvedores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012.