



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

DISCIPLINA: Programação para Dispositivos Móveis (PDM)	
Vigência: a partir de 2014/2	Período letivo: 5º semestre
Carga horária total: 60 h	Código: CSTT.036
Ementa: Estudo sobre a Computação Móvel: conceito, propriedades, limitações, cenários, tecnologias. Plataformas para desenvolvimento de aplicações móveis. Ambiente de desenvolvimento: configuração, interface gráfica, persistência, comunicação em rede. Implementação de uma aplicação baseada em estudo de caso.	

Conteúdos

UNIDADE I – Computação Móvel

- 1.1 Conceitos
- 1.2 Propriedades
 - 1.2.1 Portabilidade
 - 1.2.2 Mobilidade
 - 1.2.3 Conectividade
- 1.3 Limitações
- 1.4 Cenários
 - 1.4.1 Computação móvel
 - 1.4.2 Computação pervasiva
 - 1.4.3 Computação ubíqua
- 1.5 Tecnologias
 - 1.5.1 De Hardware
 - 1.5.2 De acesso móvel (GSM, CDMA, 3G)
 - 1.5.3 De redes sem fio (Wifi, Bluetooth, outras)
 - 1.5.4 De localização e posicionamento (GPS, Google Maps)

UNIDADE II – Plataformas

- 2.1 Sistemas Operacionais
- 2.2 Ambientes de Desenvolvimento

UNIDADE III – Ambiente de Desenvolvimento

- 3.1 Configuração do ambiente de desenvolvimento
- 3.2 Estrutura do projeto
- 3.3 Elementos de Interface gráfica
- 3.4 Persistência de Dados
- 3.5 Comunicação em rede
- 3.6 Integração de aplicações
- 3.7 Uso de API's

UNIDADE IV – Estudo de Caso

- 4.1. Definição e desenvolvimento de uma aplicação como estudo de caso



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

Bibliografia básica

LECHETA, RICARDO R. **Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. São Paulo: Novatec, 2010.
DEITEL, HARVEY; DEITEL, PAUL J; MORGANO, MICHAEL; DEITEL, ABBEY. **Android Para Programadores - Uma Abordagem Baseada Em Aplicativos**. São Paulo: Bookman, 2012. ISBN 9788540702103.
DARWIN, Ian F. **Android Cookbook - Problemas e Soluções Para Desenvolvedores de Android**. São Paulo: Novatec, 2012. ISBN 9788575223239.

Bibliografia complementar

BARNES, David J.; KOLLING, Michael. **Programação orientada a objetos com Java**. São Paulo: Pearson: prentice hall, 2004. 368 p. ISBN 8576050129
HARVEY M, DEITEL & PAUL J, DEITEL. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2010.
MANZANO, José Augusto N. G; COSTA JUNIOR, Roberto Affonso da. **Java 2: programação de computadores: guia básico de introdução, orientação e desenvolvimento**. São Paulo: Érica, 2006. 368 p. ISBN 8536501294
RODRIGUES FILHO, Renato. **Desenvolva aplicativos com Java 6**. São Paulo: Érica, 2008. 384 p. ISBN 9788536502120
Android Developers, API Guides, Disponível em <<http://developer.android.com/develop/index.html>> Acesso em Fevereiro de 2015.
Apache Cordova, Documentation, Disponível em <<http://cordova.apache.org/docs/en/latest/>> Acesso em Março de 2016.