

### Plano de Ensino

**CAMPUS VARGINHA**

**DISCIPLINA:** Laboratório de Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis **CÓDIGO:** G08LDAD0.01

Início: **02/2025**

**Carga Horária:** Total: 60 horas/aula      Semanal: 04 aulas/aula      Créditos: 04

**Natureza:** Prática

**Área de Formação - DCN:** Específica

**Departamento que oferta a disciplina:** Departamento de Computação e Engenharia Civil

**Ementa:**

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina "Desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis" utilizando uma linguagem de programação.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Bacharelado em Sistemas de Informação	6º	Desenvolvimento de Software para Sistemas de Informação	X	

**INTERDISCIPLINARIDADES****Prerrequisitos**

Programação Web

Laboratório de Programação Web

**Correquisitos**

Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis

**Objetivos:** *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

- 1 Conhecer os tipos de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.
- 2 Construir interfaces utilizando os componentes visuais.
- 3 Aplicar ferramentas de navegação.
- 4 Selecionar Banco de Dados para implementação de persistência.
- 5 Construir aplicativos que utilizem recursos do celular.
- 6 Selecionar APIs para uso de WebServices.

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 <b>Introdução:</b> 1.1 - Tipos de desenvolvimentos: Nativo x Híbrido. 1.2 - Tecnologias utilizadas em cada tipo de desenvolvimento. 1.3 - SDK para desenvolvimento de aplicativos. 1.4 - Emuladores e ferramentas de teste.	04
2 <b>Desenvolvimento de Interfaces:</b> 2.1 - Componentes visuais de interface. 2.2 - Definição de padrões para organização do projeto do aplicativo.	16

### Plano de Ensino

	2.3 - Navegação e passagem de parâmetros entre telas. 2.4 - Gerenciadores de layout. 2.5 - Ferramentas de navegação.	
3	<b>Uso de recursos do celular</b> 3.1 - Acesso à câmera do celular. 3.2 - Acesso à biblioteca de imagens. 3.3 - GPS, geolocalização e o posicionamento no mapa. 3.4 - Ferramenta de rotas em mapas.	16
4	<b>Banco de dados</b> 4.1 - Acesso ao armazenamento do celular. 4.2 - Persistência em banco de dados.	12
5	<b>WebServices</b> 5.1 - Uso de APIs como provedora de dados. 5.2 - Sincronização e consumo de dados de APIs.	12
	<b>Total</b>	60

#### Bibliografia Básica

1	BURNETTE, Ed. Hello, Android. Introducing Google's Mobile Development Platform. Pragmatic Bookshelf, 2010.
2	LEE, Wei-Meng. Beginning Android Tablet Application Development. Wrox. 1ª Edição, 2011. ISBN: 978-1118106730.
3	WILDERMUTH, Shawn. Essential Windows Phone 7.5: Application Development with Silverlight. Addison-Wesley Professional. 1ª Edição, 2011. ISBN: 978-0321752130.

#### Bibliografia Complementar

1	MILOSHEVSKA, Boryana. Windows Phone Toolkit In Depth. 2ª Edição
2	NUDELMAN, Greg. Padrões de projeto para o Android: soluções de projetos de interação para desenvolvedores. São Paulo: Novatec, 2013. 456 p. ISBN 9788575223581 (broch.).
3	HASEMAN, Chris. Android Essentials. Berkeley, CA: Apress, 2008. ISBN 9781430210634. Disponível em: <a href="http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-1063-4">http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-1063-4</a> .
4	SIX, Jeff. Segurança de aplicativos android. São Paulo: Novatec, 2012. 140 p. ISBN 9788575223130 (broch.).
5	STARK, J.; JEPSON, B. Construindo aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript. São Paulo: Novatec, 2012.