



*Universidade Federal de Ouro Preto*  
*Departamento de Computação e Sistemas - DECSI*

## Computação Móvel

### Introdução

*Vicente Amorim*  
*vicente.amorim.ufop@gmail.com*  
*www.decom.ufop.br/vicente*





## Horários

---

### \* Aulas teóricas e práticas:

- Segundas-feiras 14:20
- Quartas-feiras 16:20

### \* Atendimento:

- Segundas-feiras: 16h ~ 19h
- Quartas-feiras: 14h ~ 15h
- Agendar com antecedência por e-mail.



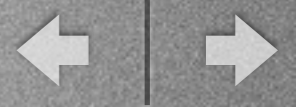


# Avaliações

---

- \* 2 provas = 20% + 20%
- \* 2 trab. práticos = 20% + 20%
- \* N listas de exercícios = 20%



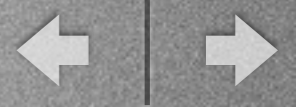


# Assiduidade

---

- \* Assiduidade  $> 75\%$ .
- \* Se assiduidade  $\leq 75\%$ , então: Reprovação automática.
- \* Casos especiais: Tratar diretamente com o prof.





## Objetivos

---

- \* Prover uma visão geral sobre computação móvel.
- \* Fornecer enfoque nos dispositivos e sistemas mais comuns no mercado.
- \* Descrever a estrutura do sistema móvel *Google Android*.
- \* Foco no desenvolvimento de aplicações para a plataforma *Google Android*.



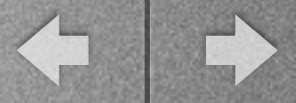


## Por que estudar computação móvel?

---

- \* Crescente demanda por dispositivos móveis.
- \* Mercado de trabalho promissor com boa remuneração.
- \* Porcentagem de sistemas computacionais embarcados/móveis são em maior número que *desktops* convencionais.
- \* Compreensão de outros paradigmas de desenvolvimento.





## Recomendações

---

- \* Venham as aulas :-)
- \* Revisem o material dado diretamente no livro.
- \* Façam os exercícios: Eles serão a base para os trabalhos.
- \* Provas baseadas no que foi apresentado
  - Façam anotações.
  - Não deixem as dúvidas acumularem.



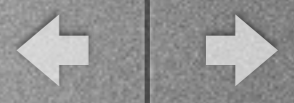


## Página / Contatos

---

- \* [www.decom.ufop.br/vicente](http://www.decom.ufop.br/vicente)
  - Ementa, bibliografia...
  - Listas de exercícios e slides.
  - Enunciado dos trabalhos.
  
- \* [vicente.amorim.ufop@gmail.com](mailto:vicente.amorim.ufop@gmail.com)





## Bibliografia Básica

---

- o LECHETA, R. Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. Quarta Edição. São Paulo: Novatec, 2010.
- o ZECHNER, Mario. Beginning Android Games. New York. Apress, 2011.
- o TANENBAUM, A. S. Redes de Computadores, 4a Edição. São Paulo. Prentice Hall.