



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
 - Ementa, bibliografia...
 - Listas de exercícios e slides.
 - Enunciado dos trabalhos.

- * 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.