

# COMPUTAÇÃO MÓVEL

---

*Vicente J.P. Amorim*

- **Horário:**

Segundas-feiras: 14:20

Quartas-feiras: 16h

- **Avaliação:**

- 2 provas (20% + 20%):
  - P1: 01/06/2016;
  - P2: 03/08/2016.
- 2 trabalhos (20% + 20%)
  - TP1: 03/06/2016;
  - TP2: 05/08/2016.
- N Listas de exercícios (20%)

- **Ementa:**

- Ubiquidade e pervasividade.
- Padrões de redes sem fios.
- Gerenciamento de dados móveis.
- Transações em ambientes móveis.
- Plataformas de desenvolvimento de aplicações para ambiente móvel.
- Sistema Operacional Linux em dispositivos móveis.
- Desenvolvimento Android

- **Conteúdo programático:**

- **1. Introdução:**
  - 1.1 Sistema Operacional Linux;
  - 1.2 Máquina Virtual Dalvik;
  - 1.3 Modelo de distribuição de aplicativos: Google Market/Play e Apple Store.
- **2. Ambiente de desenvolvimento**
  - 2.1 iOS;
  - 2.2 Android SDK;
  - 2.3 Instalação do SDK;
  - 2.4 Emulador do Android;
  - 2.5 Instalação do ambiente de desenvolvimento e configurações do ADT;
  - 2.6 DDMS (Dalvik Debug Monitor Server).
- **3. Conceitos básicos – Programação Android:**
  - 3.1 Activity;
  - 3.2 View;
  - 3.3 Classe R;

- 3.4 AndroidManifest.xml.
- **4. Activity:**
  - 4.1 Ciclo de vida;
  - 4.2 Navegação entre telas;
  - 4.3 Inicialização de uma nova Activity;
  - 4.4 Parâmetros entre telas;
  - 4.5 Finalização de uma Activity.
- **5. Intent:**
  - 5.1 Envio de mensagem ao Android;
  - 5.2 Navegação entre telas e envio de parâmetros;
  - 5.3 Intents nativas do Android (browser, email);
  - 5.4 Fazer ligações;
  - 5.5 startActivity e startActivityForResult().
- **6. Interface Gráfica:**
  - 6.1 View e ViewGroup;
  - 6.2 Layouts: FrameLayout, LinearLayout, TableLayout, RelativeLayout, AbsoluteLayout;
  - 6.3 Componentes avançados.
- **7. Intent filter e Services:**
- **Bibliografia Básica:**
  - LECHETA, R. Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. Segunda Edição. São Paulo: Novatec, 2010.
  - ZECHNER, Mario. Beginning Android Games. New York. Apress, 2011.
  - TANENBAUM, A. S. Redes de Computadores, 4a Edição. São Paulo. Prentice Hall.
  - Outros: Materiais produzidos e/ou pesquisados na internet.