

<b>DISCIPLINA:</b> Tópicos Especiais em Programação de Computadores: Introdução à Programação para Android	<b>CÓDIGO:</b> 7CECOM.135
--	---------------------------

**Período Letivo:** a partir do 1º semestre de 2009

**Carga Horária:** Total: 30 horas Semanal: 02 aulas Créditos: 02

**Modalidade:** Teórica / Prática

**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Profissional

**Ementa:**

Introdução ao Android; Montagem do ambiente: JDK, SDK do Android, Eclipse e ADT (Plugin do eclipse desenvolvimento Java para Android); Desenvolvimento Android: Intent, Service, BroadcastReceiver, ContentProvider e AndroidManifest.xml; Criando uma aplicação Android simples; Android Market e questões de comercialização de aplicativos; Introdução ao Eclipse e o Plugin ADT; Uso do RelativeLayout; Usar elementos: TextView, EditText e SeekBar da interface gráfica do usuário; Introdução ao componente TableLayout; Usar tratamento de eventos; Usar componentes: LinearLayout, ScrollView, Intent, SharedPreferences, Button, AlertDialog, infração de Layouts XML; Arquivo androidmanifest.xml; Criar e configurar classes de acesso ao banco SQLite; Trabalhar com várias atividades.

<b>Curso</b>	<b>Período</b>	<b>Eixo</b>
Engenharia de Computação	7º	Orientação Objetos

**Departamento:** Departamento de Computação e Construção Civil (DCCTIM)

**INTERDISCIPLINARIEDADES**

<b>Pré-requisitos</b>
N.A.
<b>Co-requisitos</b>
N.A.
<b>Disciplinas para as quais é pré-requisito</b>
N.A.
<b>Disciplinas para as quais é co-requisito</b>
N.A.
<b>Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)</b>
N.A.

**Objetivos:**

- Proporcionar ao aluno um sólido conhecimento do ambiente de desenvolvimento para o Android. Neste momento o aluno conhecerá o SDK, sua configuração, uma IDE de desenvolvimento e como comunicar a IDE com o SDK.;
- Introduzir o uso de componentes visuais para criação de aplicativos no Android;
- Criar programas com a capacidade de salvar no baco de dados interno da plataforma

móvel em questão.

Unidades de ensino		Carga-horária horas
1	<b>Introdução</b> Introdução ao Android; Montagem do ambiente: JDK, SDK do Android, Eclipse e ADT (Plugin do eclipse desenvolvimento Java para Android). <b>Aulas Práticas</b>	1  2
2	<b>Desenvolvimento de Funcionalidades</b> Desenvolvimento Android: Intent, Service, BroadcastReceiver, ContentProvider e AndroidManifest.xml; Criando uma aplicação Android simples;	2
3	<b>Monetização</b> Android Market e questões de comercialização de aplicativos; <b>Aulas Práticas.</b> Introdução ao Eclipse e o Plugin ADT; Uso do RelativeLayout;	1  3
4	<b>Elementos Gráficos</b> Uso dos elementos: TextView, EditText e SeekBar da interface gráfica do usuário; Introdução ao componente TableLayout; Uso do tratamento de eventos; <b>Aulas Práticas.</b>	1  6
5	<b>Elementos Gráficos</b> Uso do componente: LinearLayout, ScrollView, Intent, SharedPreferences, Button, AlertDialog, infração de Layouts XML; Arquivo androidmanifest.xml; <b>Aulas Práticas.</b>	1  7
6	<b>Acesso a banco de dados.</b> Criando e configurando classes de acesso ao banco SQLite. <b>Aulas Práticas.</b>	1  5
<b>Total (Teoria + Prática)</b>		7+23 = 30

Bibliografia Básica	
1	DARWIN, Ian F. <b>Android cookbook</b> . São Paulo: Novatec, 2012. 672 p., il. ISBN 978-85-7522-323-9.
2	ABLESON, W. Frank. <b>Android em ação</b> . Tradução de Eduardo Kraszczuk, Edson Furmankiewicz. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 622 p. ISBN 978-85-352-4809-8 (broch.).
3	DEITEL, Paul J; DEITEL, Harvey M. <b>Java: como programar</b> . Tradução de Edson Furmankiewicz; Revisão de Fábio Luis Picelli Lucchini. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. xxix, 1144, il. ISBN 978-85-7605-563-1.

Bibliografia Complementar
---------------------------

1	ROGERS, Rick. <b>Desenvolvimento de aplicações Android</b> . São Paulo: Novatec, 2009. xvi, 376, il. ISBN 978-85-7522-203-4.
2	LECHETA, Ricardo R. <b>Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK</b> . 2. ed. , rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 608 p., il. ISBN 978-85-7522-244-7 (broch.).
3	DEITEL, Paul J et al. <b>Android para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos</b> . Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2013. 481 p. ISBN 978-85-407-0210-3.
4	HARBOUR, Jonathan S. <b>Programação de games com Java</b> . Tradução de Carlos Eduardo Santi. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 417 p., il.
5	BARNES, David J. <b>Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ</b> . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004. xxii.; 368, il. ISBN 85-76505-012-9.