

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Programação de Computadores: Introdução à Programação para Android	CÓDIGO: 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.

Curso	Período	Eixo
Engenharia de Computação	7º	Orientação Objetos

Departamento: Departamento de Computação e Construção Civil (DCCTIM)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
N.A.
Co-requisitos
N.A.
Disciplinas para as quais é pré-requisito
N.A.
Disciplinas para as quais é co-requisito
N.A.
Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)
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	Introdução Introdução ao Android; Montagem do ambiente: JDK, SDK do Android, Eclipse e ADT (Plugin do eclipse desenvolvimento Java para Android). Aulas Práticas	1 2
2	Desenvolvimento de Funcionalidades Desenvolvimento Android: Intent, Service, BroadcastReceiver, ContentProvider e AndroidManifest.xml; Criando uma aplicação Android simples;	2
3	Monetização Android Market e questões de comercialização de aplicativos; Aulas Práticas. Introdução ao Eclipse e o Plugin ADT; Uso do RelativeLayout;	1 3
4	Elementos Gráficos Uso dos elementos: TextView, EditText e SeekBar da interface gráfica do usuário; Introdução ao componente TableLayout; Uso do tratamento de eventos; Aulas Práticas.	1 6
5	Elementos Gráficos Uso do componente: LinearLayout, ScrollView, Intent, SharedPreferences, Button, AlertDialog, infração de Layouts XML; Arquivo androidmanifest.xml; Aulas Práticas.	1 7
6	Acesso a banco de dados. Criando e configurando classes de acesso ao banco SQLite. Aulas Práticas.	1 5
Total (Teoria + Prática)		7+23 = 30

Bibliografia Básica	
1	DARWIN, Ian F. Android cookbook . São Paulo: Novatec, 2012. 672 p., il. ISBN 978-85-7522-323-9.
2	ABLESON, W. Frank. Android em ação . 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. Java: como programar . 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. Desenvolvimento de aplicações Android . São Paulo: Novatec, 2009. xvi, 376, il. ISBN 978-85-7522-203-4.
2	LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK . 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. Android para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos . Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2013. 481 p. ISBN 978-85-407-0210-3.
4	HARBOUR, Jonathan S. Programação de games com Java . Tradução de Carlos Eduardo Santi. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 417 p., il.
5	BARNES, David J. Programação orientada a objetos com Java: uma introdução prática usando o BlueJ . São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004. xxii.; 368, il. ISBN 85-76505-012-9.