



DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Programação de Computadores e Computação Aplicada: Programação de Dispositivos Móveis	CÓDIGO: GT05PCC003.1
---	--------------------------------

VALIDADE: Início: **08/2019**

Término: **12/2019**

Carga Horária: Total: 60 horas/aula Semanal: 04 aulas Créditos: 04

Modalidade: Teórica

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básica

Ementa:

Arquitetura de Dispositivos Móveis; Sistemas Operacionais de dispositivos móveis; Aplicações típicas em dispositivos móveis; Ambientes de desenvolvimento de aplicativos; Conceitos de programação orientada a objetos; Introdução a linguagem de programação DART; Introdução ao Framework Flutter; Persistência de Dados; Bancos de Dados para dispositivos móveis; Criação e publicação de aplicativos em dispositivos móveis

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia Mecatrônica	2ª	Programação de Computadores e Computação Aplicada		X

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
Co-requisitos	

Objetivos: <i>A disciplina devesa possibilitar ao estudante</i>	
1	Aplicar conceitos e práticas de desenvolvimento de software.
2	Conhecer ambientes de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.
3	Criar aplicativos com persistência de dados
4	Conhecer o Framework Flutter
5	
6	
7	
8	

Raulson Rodrigo da Silva



Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Dispositivos Móveis	02
2	Aplicações típicas em dispositivos móveis	02
3	Sistemas Operacionais de dispositivos móveis	02
4	Ambientes de desenvolvimento	02
5	Programação Orientada a Objetos	05
6	Linguagem de Programação DART - Introdução	05
7	Linguagem de Programação DART - POO	05
8	Framework Flutter - Introdução	06
9	Desenvolvimento de aplicativos	25
10	Persistência de Dados	07
Total		60

Bibliografia Básica	
1	https://flutter.dev/
2	https://dart.dev/
3	R. LECHETA, Ricardo, Google Android , . 5ª Edição, Editora Novatec.

Bibliografia Complementar	
1	FILHO, E.A. Iniciação à Lógica Matemática .
2	CASTRUCCI, B. Introdução à Lógica Matemática .
3	GUIMARÃES, A.M., LAGES, N.A. Algoritmos e Estruturas de Dados . 23ª Edição, Editora Livros Técnicos e Científicos.
4	
5	

Raulson Roberto da Sil