

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR		
AL2058 Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis		
Carga horária: 60h	Créditos teóricos: 2	Créditos práticos: 2
Pré-requisito(s): Não há.		
Semestre recomendado: Não há.		
OBJETIVOS		
<p>Aprender os conceitos básicos relacionados ao desenvolvimento de software para dispositivos móveis, realizando projetos de pesquisas atuais existentes dentro da computação móvel, bem como conhecer as plataformas tecnológicas mais utilizadas atualmente. Aprofundar-se no desenvolvimento de software para celular na plataforma Android.</p>		
EMENTA		
<p>Introdução à computação móvel, pervasiva e ubíqua. Tipos de Dispositivos Móveis. Configurações de dispositivos. Ambiente para desenvolvimento de aplicações. Emuladores. Banco de dados no dispositivo móvel. Discutir projetos de pesquisa em computação móvel.</p>		
REFERÊNCIAS BÁSICAS (LEITURAS OBRIGATÓRIAS)		
<p>LECHETA, R. R. Google Android Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis. São Paulo: Novatec, 2009.</p> <p>JOHNSON, T. M. Java para dispositivos móveis: desenvolvendo aplicações com j2me. São Paulo: Novatec, 2008.</p> <p>MUCHOW, J. W. Core J2ME: tecnologia e midp. São Paulo: The Sun Microsystems Press, 2006.</p>		
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES		

TEAM, A. **Android: getting started**. Disponível em:
<<http://developer.android.com/training/index.html>>. Acesso em: 09 jun. 2015.

SAMPAIO, C. **Guia do Java Enterprise**. 5. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

DEITEL, P. J.; DEITEL, H. M. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

RICHARDSON, W. C.; S. SCHRAGER, D. A. and; MITCHELL, M. W.; SCANLON, J. **Professional Java JDK**. 6. ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2007.

SANTOS, R. **Introdução à Programação Orientada a Objetos usando Java**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.