

PROJETO MOBILE

Ementa

Conceitos de configuração de ambiente de desenvolvimento. Princípios de lógica de programação. Desenvolvimento em Kotlin. Noções de desenvolvimento em Java. Estruturas de repetição. Estruturas de controle e decisão. Orientação a Objetos. Persistência de dados. Internacionalização de Aplicações. Ciclo de vida da Activity. Design de Layouts. Desenvolvimento de projetos.

Plano de Aula

1. O ecossistema dos aplicativos no mundo
2. Fundamentos de programação com Kotlin
3. Paradigma de Orientação a Objetos
4. Design de Layouts Mobile
5. Criando um projeto nativo Android

Bibliografia

ABLESON, W. Frank; Android em Ação; W. Frank Ableson, Charlie Collins, Robi Sem; tradução Eduardo Kraszczuk, Edson Furmankiewicz; Rio de Janeiro : Elsevier, 2012. LECHETA, Ricardo R.; Android Essencial; São Paulo; NOVATEC, 2016. LECHETA, Ricardo R.; Google Android "Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK"; São Paulo; NOVATEC, 2013. LECHETA, Ricardo R.; Google Android para Tablets "Aprenda desenvolver aplicações para o Android de Smartphones e Tablets"; São Paulo; NOVATEC, 2012. NUDELMAN, Gred; Padrões de Projeto para o Android; São Paulo; NOVATEC, 2013. RESENDE, Kassiano; Kotlin com Android "Crie aplicativos de maneira fácil e divertida"; São Paulo; Casa do Código, 2018. GLAUBER, Nelson; Dominando o Android com Kotlin; São Paulo; NOVATEC, 2019. STEPHEN, Samuel; Programando com Kotlin: "Conheça todos os recursos de Kotlin com este guia detalhado"; São Paulo; NOVATEC, 2017. JEMEROV, Dmitry; ISAKOVA, Svetlana; Kotlin em Ação; São Paulo; NOVATEC, 2017. GRIFFITHS, David; GRIFFITHS, Dawn; Use a Cabeça!: desenvolvendo para Android; Rio de Janeiro; Alta Books, 2019