



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

CAMPUS QUIXADÁ

Apresentação da disciplina

QXD0102 - Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

Prof. Bruno Góis Mateus (brunomateus@ufc.br)

Agenda

- Justificativa
- Objetivos da Disciplina
- Conteúdo
- Metodologia
- Avaliação
- Bibliografia
- Comentários Gerais

Justificativa

Justificativa

Os dispositivos móveis estão inseridos no dia a dia dos usuários. Segundo o Gartner Group, em 2013 o faturamento resultante de software móvel atingirá US\$29.5 bilhões, em 20 bilhões de novos downloads. Esse crescimento esbarra na falta de profissionais qualificados. Essa disciplina de desenvolvimento de software móvel irá ajudar os alunos a se especializarem em uma área de desenvolvimento importante, com requisitos e restrições que demandam um tratamento diferenciado.

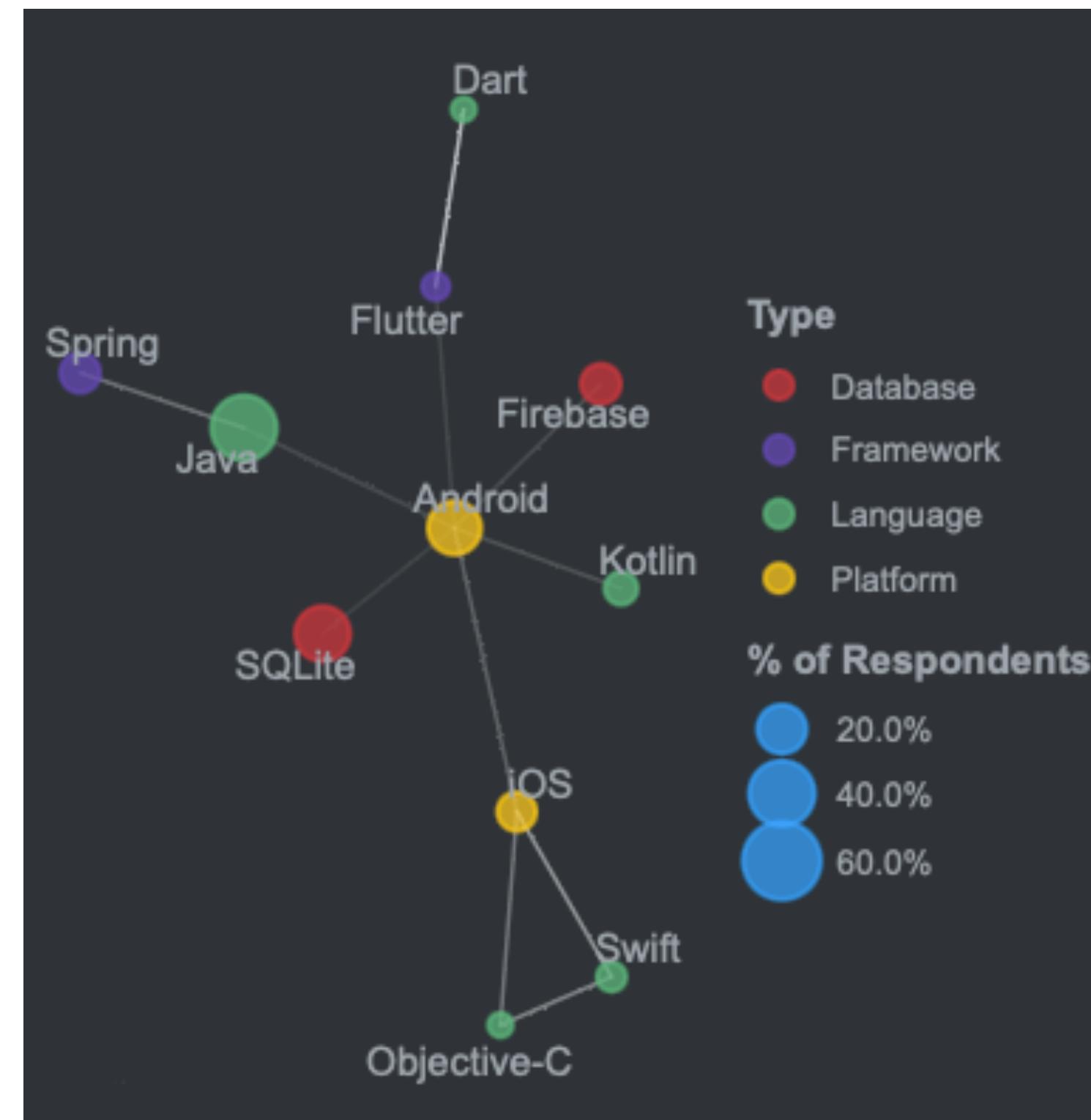
Objetivos da Disciplina

Objetivos da Disciplina

Objetivos Gerais

- Essa disciplina tem por objetivo apresentar os principais conceitos relativos ao desenvolvimento de software voltado para dispositivos móveis, desde os requisitos e desafios desse tipo de software, passando pela sua arquitetura e mecanismos de comunicação até uma discussão sobre plataformas de desenvolvimento. Durante a disciplina, conceitos relativos à Computação Ubíqua e Pervasiva são apresentados. O aspecto prático da disciplina está concentrado na plataforma de desenvolvimento Android.

Objetivos da Disciplina

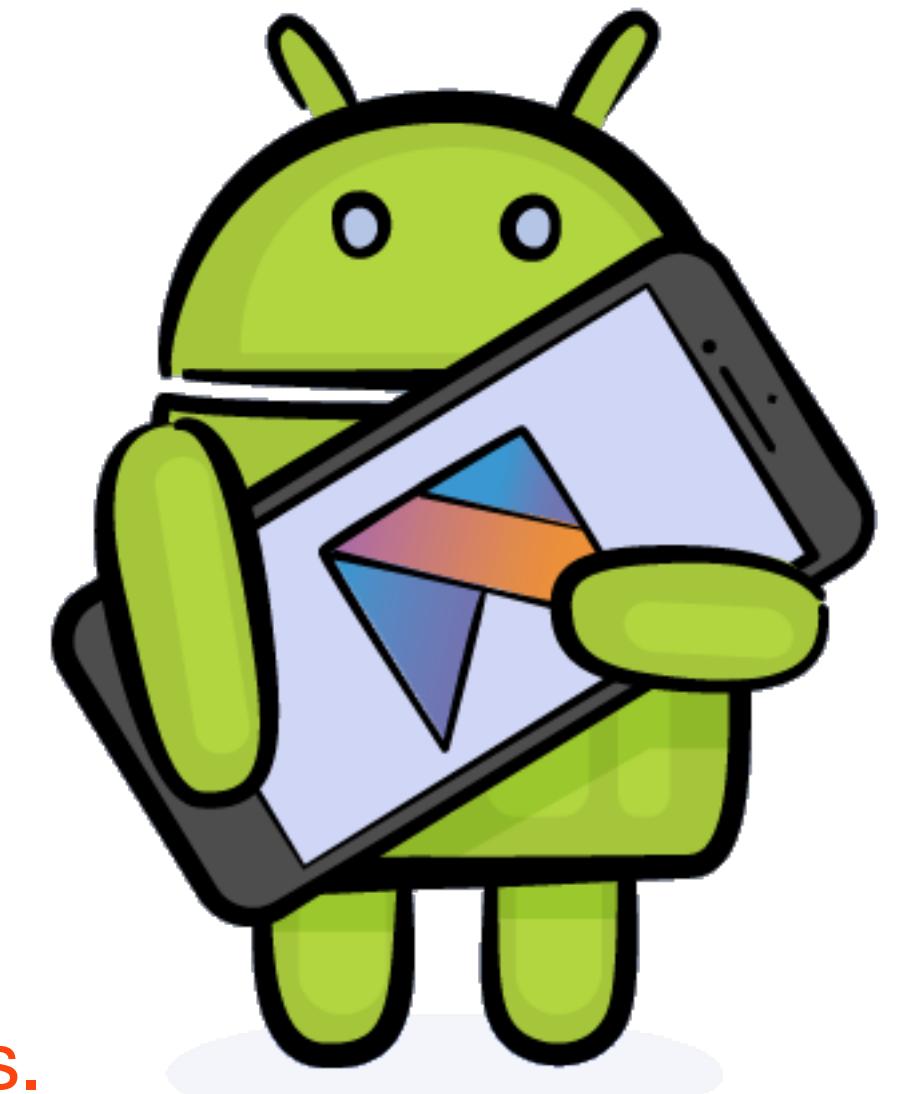


Fonte: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2020>

Conteúdo

Conteúdo

1. Visão geral sobre dispositivos móveis:
 - 1.1.Comparação entre dispositivos de sensoriamento, celulares, tablets e computadores convencionais;
2. Visão geral sobre as plataformas de desenvolvimento mais utilizadas, como Android SDK, Iphone SDK e Windows Mobile.
3. Requisitos e desafios para computação móvel.
4. Arquitetura de Software Móvel.
5. Comunicação para Software móvel.
6. Middleware e frameworks para Computação Móvel.
7. Sensibilidade ao contexto e adaptação.
8. Plataforma Android.
 - 8.1.Activities e Intents. Interfaces e Layouts. Services. Localização e Mapas. Sensores disponíveis.



Metodologia

Metodologia

- Vídeo aulas
- Encontro semanais ao vivo
- Recursos multimídias
- Resolução de exercícios

Avaliação

Avaliação

- Atividades Práticas (AP)
 - Pequenas práticas de desenvolvimento
- Projeto Final (PF)
 - Em dupla
 - Tema aberto
 - Em breve apresentarei os requisitos
 - Entregas periódicas
 - Código e apresentação serão levados em consideração

Avaliação

```
if m >= 5:  
    print("Aprovado por média \o/")  
else:  
    fazer_prova_final()  
    if pf >= 4 and (pf + m)/2 >= 5:  
        print("Aprovado no final \o/")  
    else:  
        print("Nos vemos no ano que vem :/ ")
```

$$M = AP * 0.4 + PF * 0.6$$

Bibliografia

Bibliografia

Básica

- SALMRE, Ivo. Writing mobile code: essential software engineering for building mobile applications.
- New Jersey: Addison-Wesley, 2005. xviii, 771p. ISBN 9780321269317 (broch.).
- COULOURIS, George F.; DOLLIMORE, Jean; KINDBERG, Tim. Distributed systems: concepts and design . 4th ed. Harlow: Addison-Wesley, 2005. xiv, 927 p. : : ISBN 0-321-26354-5
- ROGERS, Rick; LOMBARDO, John; MEDNIEKS, Zigurd R.; MEIKE, Blake. Desenvolvimento de aplicações Android. São Paulo, SP: Novatec, 2009. xvi, 376 p. ISBN 9788575222034 (broch.).

Bibliografia

Complementar

- POSLAD, Stefan. *Ubiquitous Computing: Smart Devices, Environments and Interactions*. 1 ed, Wiley Publishing, 2009. ISBN13: 9780470035603.
- FREDERICK, Gail Rahn; LAL, Rajesh. *Dominando o desenvolvimento web para smartphone: construindo aplicativos baseados em JavaScript, CSS, HTML e Ajax para iPhone, Android, Palm Pre, BlackBerry, Windows Mobile e Nokia S60*. 344 p. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.
- LECHETA, Ricardo R. *Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK*. 2. ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 608 p. ISBN 9788575222447.
- ...
- GRIFFITHS, Dawn; GRIFFITHS, David. *Head First Android Development*. . 1. ed, O'Reilly Media, 2015. ISBN13: 9781449362188
- NUDELMAN, Greg. *Padrões de Projeto Para o Android*. 1 ed. Novatec, 2013. 456 pg. ISBN 8575223585. ISBN-13 9788575223581

Comentários gerais

Comentários Gerais

- Todos tem problemas, inclusive o professor, mas tente não trazê-los para dentro de sala
- Diálogo é a melhor forma de entender e de se fazer entender
- Compromisso é a chave para o sucesso

Comentários Gerais

Plágio

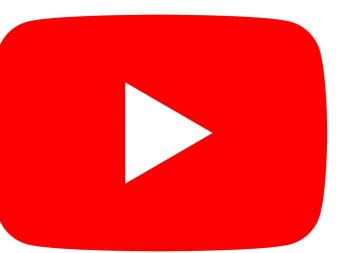
- Seu estilo de programar é quase tão único quanto uma impressão digital

Pesquisa demonstrou que nos países onde há mais alunos que colam (copiam) há também mais corrupção. No Brasil, mais de 80% dos alunos ouvidos admitiram já ter colado. Os países nórdicos, vistos como os menos corruptos do mundo, apresentam igualmente níveis baixos de incidência de fraude acadêmica.

Comentários Gerais

Ambientes

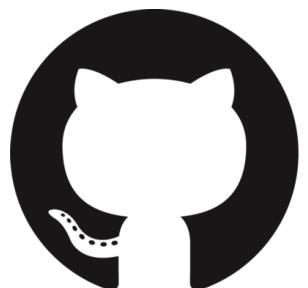
- Video aulas e Encontros
- Atividades Práticas
- Website da disciplina
- Comunicação
 - Disponibilidade
 - Presença



YouTube



DISCORD



GitHub



Por hoje é só