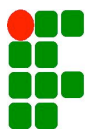


PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS E SEM FIO	
Código:	
Carga Horária:	80h
Número de Créditos:	4
Código pré-requisito:	Programação Orientada a Objetos
Semestre:	Optativa
Nível:	Bacharelado
EMENTA	
Introdução a dispositivos móveis, comunicação sem fio, plataformas de hardware, plataforma de software, ferramentas de desenvolvimento. Ambiente integrado de desenvolvimentos pra desenvolvimento de aplicações móveis e sem fio. Componentes Visuais. Estrutura de um sistema baseado em formulários. Layouts e organização de formulários compactos. Usabilidade de um sistema. Organização visual de um sistema. Arquitetura Padrão.	
OBJETIVO	
Capacitar o aluno a conhecer os conceitos, dispositivos e tecnologias de sistemas para dispositivos móveis e sem fio.	
PROGRAMA	
1. INTRODUÇÃO 1.1. O que são dispositivos móveis 1.2. O que é comunicação sem fio 1.3. Tipos de dispositivos móveis 1.4. Características dos dispositivos móveis 1.5. Sistemas operacionais para dispositivos móveis 1.6. Comunicação sem fio em dispositivos móveis	
2. PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO 2.1. Plataformas disponíveis 2.2. Linguagens de programação para dispositivos móveis 2.3. Características dos ambientes de desenvolvimento 2.4. Vantagens e desvantagens 2.5. Frameworks disponíveis	
3. LAYOUTS DE APLICAÇÕES 3.1. Conceitos 3.2. Layout para thin client 3.3. Layout para pocket pc / pdas e palms 3.4. Layout para celulares 3.5. Layout para dispositivos embarcados	
4. AMBIENTE INTEGRADO DE DESENVOLVIMENTO 4.1. Características da IDE 4.2. Conceitos de projetos para dispositivos móveis	



4.3. Componentes de um projeto de sistema

4.4. Desenho de sistemas

4.5. Codificação de sistemas

4.6. Execução de sistemas

4.7. Depuração de sistemas

5. COMPONENTES VISUAIS

5.1. Formulários

5.2. Rótulos

5.3. Caixas de Texto

5.4. Botões

5.5. Caixa de combinação

5.6. Caixa de listagem

5.7. Caixa de checagem

5.8. Botão de opção

5.9. Caixas de agrupamento

5.10. Menus

5.11. Criação de componentes visuais

6. BIBLIOTECA DE CLASSES

6.1. Apresentação do framework de desenvolvimento

6.2. Estrutura do framework

6.3. Principais bibliotecas para desenvolvimento visual

6.4. Usando bibliotecas de classes

6.5. Criando biblioteca de classes

7. APLICAÇÕES E BANCO DE DADOS

7.1. Conceitos

7.2. Objetos de acesso a Banco de Dados

7.3. Relacionando Formulários com Banco de Dados

7.4. Visualização de dados no modo Tabela

7.5. Visualização de dados no modo Registro

7.6. Mestre-Detalhe

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e atividades práticas no laboratório.

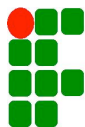
AVALIAÇÃO

Avaliação do conteúdo teórico.

Avaliação das atividades desenvolvidas em laboratório.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. BORGES JÚNIOR, Maurício Pereira. **Aplicativos Móveis**: Aplicativos para Dispositivos Móveis Usando C# .Net com a Ferramenta Visual Studio.Net e MySQL e SQL Server. Rio de Janeiro: Editora Ciência



INSTITUTO FEDERAL CEARÁ - IFCE
CAMPUS AVANÇADO DE ARACATI
CURSO: BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Moderna, 2006.

2. DEITEL, H. M. **C# Como Programar**. São Paulo: Editora Makron Books, 2004.
3. SHARP, John. **Microsoft Visual C# 2008 Passo a Passo**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. BAGNALL, Brian; CHEN, Philip; GOLDBERG, Stephen; GALVÃO, José. **C# Para Programadores de Java**. São Paulo: Alta Books, 2002.
2. CAMARA, Fábio. **Orientação a objeto com .Net**. 2. ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico
