

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO SUPERIOR

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA  
CELSO SUCKOW DA FONSECA**

CURSO DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

DEPARTAMENTO

**COINFO**

PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA

**Aplicações para Dispositivos Móveis**

CÓDIGO

**GTSI 7043**

PERÍODO

**0**

ANO

**OPT**

SEMESTRE

PRÉ-REQUISITOS

**GTSI7310**  
Programação  
Orientada a  
Objetos

CRÉDITOS

**4**

AULAS/SEMANA

TEÓRICA

**2**

PRÁTICA

**2**

ESTÁGIO

**0**

TOTAL DE AULAS  
NO SEMESTRE

**73**

**EMENTA**

Visão geral sobre dispositivos móveis: Comparação entre dispositivos móveis e computadores convencionais; A linguagem Java para o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis: J2ME ; Arquitetura J2ME: Configurations, CLDC e MIDP; Recursos da linguagem: MIDLETS (aplicação / interface), GCF (comunicação), RMS (registro de dados).

**BIBLIOGRAFIA**

**Básica**

1. Ricardo R. LECHETA, Google Android - Aprenda a Criar Aplicações Para Dispositivos Móveis Com o Android SDK, 2010, Novatec. ISBN. 9788575222447
2. Core J2ME : tecnologia & MIDP / John W. Muchow ; tradução, João Eduardo Nóbrega Tortello
3. Java para Dispositivos Móveis – Desenvolvendo Aplicações com J2ME; Thienne M. Johnson

**Complementar**

1. QUERESMA, Carmelinda Cuentro. Banco de Dados na Internet. 2000. 31p. v. 2000.
2. Java : como programar / H. M. Deitel, P. J. Deitel ; tradução Edson Furmankiewicz ; revisão técnica Fábio Luis Picelli Lucchini

**OBJETIVOS GERAIS**

Desenvolvimento de aplicações em dispositivos móveis, que possuem pouca capacidade de processamento e armazenamento. Apresentação das tecnologias de interação entre dispositivos móveis e computadores convencionais.

## METODOLOGIA

Aulas expositivas utilizando o quadro branco e recursos audiovisuais.

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação semestral envolve duas provas escritas (P1 e P2). As datas das provas são agendadas entre o professor e a turma. A média parcial (MP) será calculada pelo cômputo da média aritmética simples entre a nota P1 e P2:

$$MP = (P1 + P2) / 2$$

O aluno que faltar a uma das duas provas terá direito a uma avaliação alternativa, denominada segunda chamada, versando sobre todos os tópicos abordados no curso, e cuja data também é agendada entre docente e discentes. A nota obtida nessa 2ª chamada substituirá a da avaliação P1 ou P2 onde o aluno não esteve presente. Caso ele falte às duas avaliações, terá atribuído o grau ZERO em uma delas.

Segundo o regimento do CEFET-RJ, caso o aluno obtenha média parcial inferior a 3,0 (três e zero) estará reprovado diretamente. Graus MP maiores ou iguais a 7,0 (sete e zero) aprovam diretamente o aluno. Em situações onde o aluno tenha grau MP entre 3,0 inclusive e 7,0 exclusive, terá direito a uma prova final (PF), que, juntamente com a média parcial gerará uma nova média, denominada média final (MF). Essa média é calculada da seguinte forma:

$$MF = (MP + PF) / 2$$

Para ser aprovado, o aluno deve alcançar uma média final MF maior ou igual a 5,0 (cinco e zero). Caso contrário, estará reprovado, devendo repetir a componente curricular.

## PROGRAMA

- **Introdução**

- a. O que são dispositivos móveis
- b. O que é comunicação sem fio
- c. Tipos de dispositivos móveis
- d. Características dos dispositivos móveis
- e. Sistemas operacionais para dispositivos móveis
- f. Comunicação sem fio em dispositivos móveis

- **Plataformas de Desenvolvimento**

- a. Plataformas disponíveis
- b. Linguagens de programação para dispositivos móveis
- c. Características dos ambientes de desenvolvimento
- d. Vantagens e desvantagens
- e. Frameworks disponíveis

- **Layouts de aplicações**

- a. Conceitos
- b. Layout para thin client
- c. Layout para pocket pc / pdas e palms
- d. Layout para celulares

- e. Layout para dispositivos embarcados
  - **Ambiente Integrado de desenvolvimento**
- a. Características da IDE
- b. Conceitos de projetos para dispositivos móveis
- c. Componentes de um projeto de sistema
- d. Desenho de sistemas
- e. Codificação de sistemas
- f. Execução de sistemas
- g. Depuração de sistemas
  - **Componentes Visuais**
- a. Formulários
- b. Rótulos
- c. Caixas de Texto
- d. Botões
- e. Caixa de combinação
- f. Caixa de listagem
- g. Caixa de checagem
- h. Botão de opção
- i. Caixas de agrupamento
- j. Menus
- k. Criação de componentes visuais
  - **Biblioteca de Classes**
- a. Apresentação da framework de desenvolvimento
- b. Estrutura da framework
- c. Principais bibliotecas para desenvolvimento visual
- d. Usando bibliotecas de classes
- e. Criando biblioteca de classes
  - **Aplicações e Banco de Dados**
- a. Conceitos
- b. Objetos de acesso a Banco de Dados
- c. Relacionando Formulários com Banco de Dados
- d. Visualização de dados no modo Tabela
- e. Visualização de dados no modo Registro
- f. Mestre-Detalhe