Programação para Dispositivos Móveis

Fatec Ipiranga
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Aula 01 – Apresentação do curso

Dalton Martins
dmartins@gmail.com

São Paulo, Fevereiro, 2012

O que veremos?

- Apresentação do professor e turma;
- Objetivos do curso;
- Material de apoio;
- Ementa detalhada;
- Critérios de avaliação.

Apresentação

- Conhecendo um pouco mais nosso contexto:
  - Quem sou eu?
  - O que estou esperando de um curso de Programação para Dispositivos Móveis?
  - Que experiência tenho com programação?
  - No que pretendo focar meu trabalho na área de TI?

Objetivos do curso

- **Conhecer** e **experimentar** as características de programação de computadores voltada para os dispositivos móveis.
- Envolve dois aspectos principais:
  - **Lógica de programação**: estruturas de dados, estruturas de decisão, organização da programação;
  - **Lógica de Rede**: bancos de dados distribuídos, web services, controle de sessão, templates, etc.

Qual abordagem iremos seguir

- Existem diversas formas de trabalharmos programação web: iPhone, Symbiam, Windows Mobile, Android, etc...
- Vejamos algumas estatísticas....

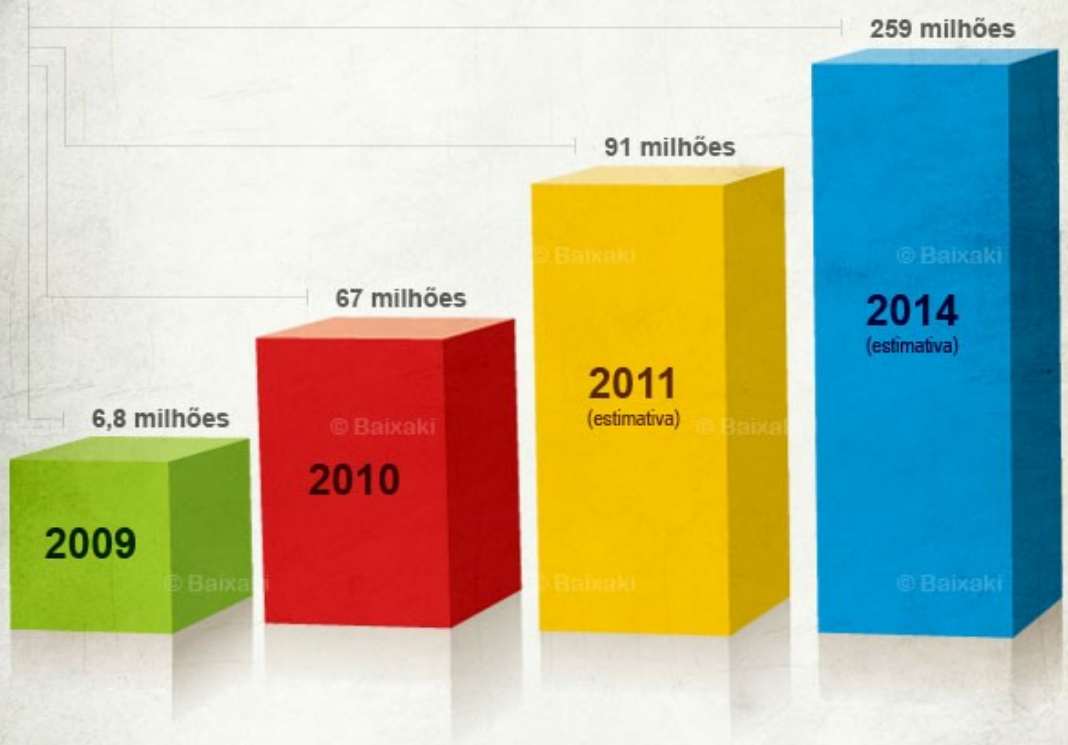
A ASCENSÃO DO ANDROID

Vendas Geral

Mais de 1,6 bilhão de unidades de celulares em todo o mundo (aumento de 31,8%)

Cerca de 296 milhões de smartphones/ano - 19% do total (aumento de 72,1%)

A ascensão



Comparações

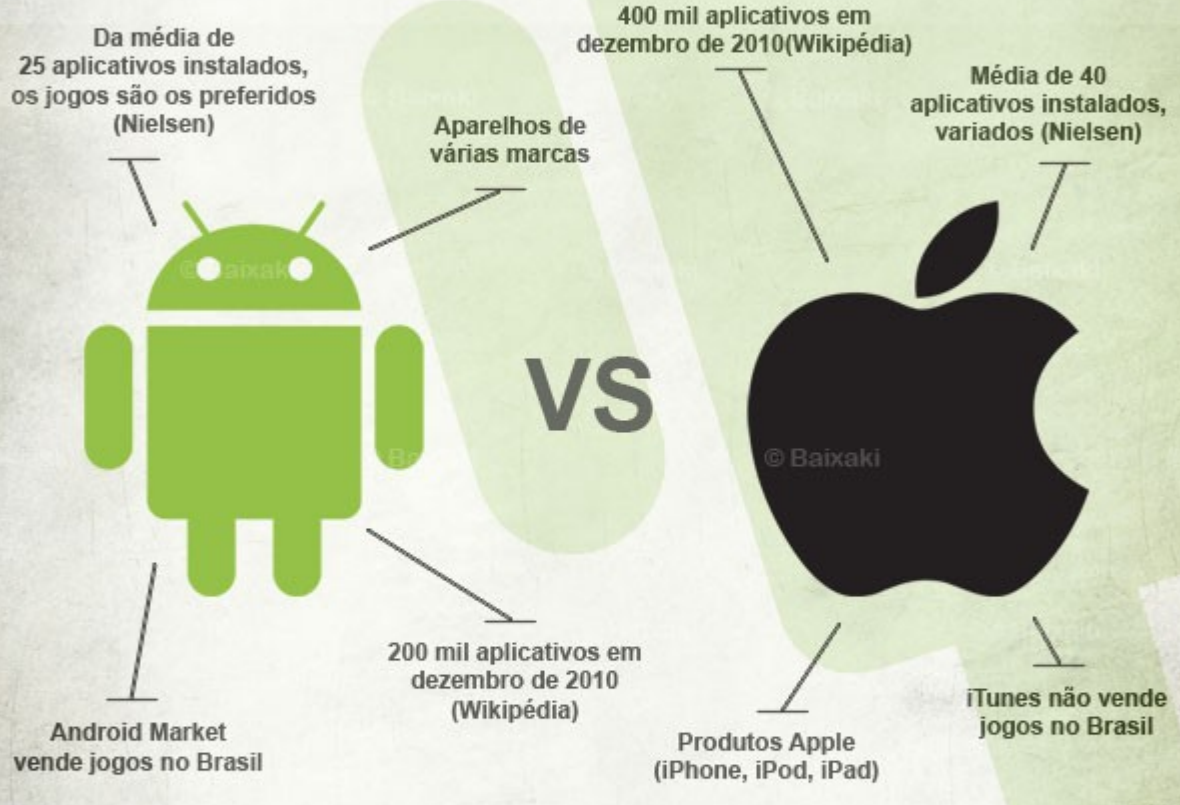
Porcentagem de mercado

	2009	2010	2011 (estimativa)
Android	3,9	22,7	22,2
iOS (iPhone)	14,4	15,7	17,1
Microsoft	8,7	4,2	5,2
Symbian, Rim e outros SO	73	57,4	55,2

(Gartner)

No Brasil

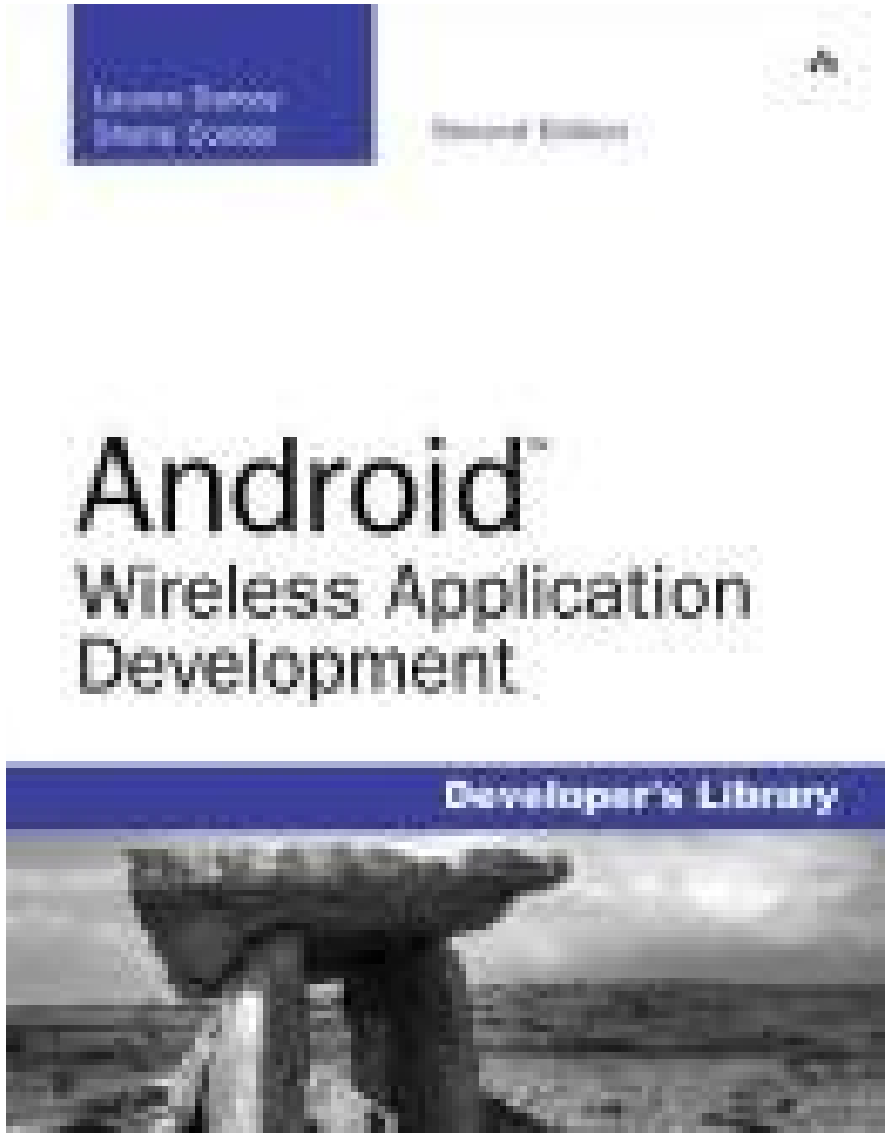
De cada 10 usuários de celulares, 1 possui smartphones (ADMOB)
Usuários possuem uma média de 25 aplicativos instalados (Nielsen)
Aplicativo mais popular é o Google Maps, seguido pelo Facebook (Nielsen)
Android Market aberto em outubro/2010 no Brasil



GARTNER
http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1434613
http://www.betanews.com/joewilcox/article/Gartner-Android-smartphone-sales-surged-8888-in-2010/1297309933

NIELSEN
http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/games-dominate-americas-growing-appetite-for-mobile-apps

Material de apoio



- Livro de apoio e referência;
- Todo o conteúdo será passado em aula, logo não é necessário acompanhar pelo livro.
- É um material de aprofundamento.

Ementa detalhada

- Aula 01 – Apresentação do curso, contexto geral, avaliação, turma, ementa;
- Aula 02 – Introdução ao Android e história do desenvolvimento de software para dispositivos móveis;
- Aula 03 – O ambiente de desenvolvimento: ambientação, áreas, blocos, funcionalidades → rodando um exemplo;
- Aula 04 – Desenvolvendo uma primeira aplicação e entendendo a anatomia de uma aplicação;
- Aula 05 – Entendendo o arquivo Manifest;
- Aula 06 – Gerenciando recursos da aplicação;
- Aula 07 – Explorando elementos da interface gráfica – I;
- Aula 08 - Explorando elementos da interface gráfica – II;
- Aula 09 – Exercícios/Revisão;
- Aula 10 – Prova P1.

Ementa detalhada

- Aula 11 – Trabalhando com layouts;
- Aula 12 – Trabalhando com animação;
- Aula 13 – Trabalhando com a API de dados e armazenamento;
- Aula 14 – Compartilhando dados entre aplicações;
- Aula 15 – Trabalhando com a API de Rede e Web;
- Aula 16 – Trabalhando com Mapas;
- Aula 17 – Trabalhando com multimídia;
- Aula 18 – Trabalhando com a API de telefonia;
- Aula 19 – Trabalhando com notificações e serviços;
- Aula 20 – Prova P2 e Projeto final.

Critérios de Avaliação

- 1 projeto: (previsão de entrega:30/05)
  - Contendo:
    - Interface e controle de usuário;
    - Acesso a banco de dados.
- 2 provas:

  P1 → 04/04 – prática!
  - P2 → 06/06 – prática!

Média = 0,6 * (P1+P2)/2 + 0,4*Projeto