

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/N	SEMESTRE: 2	ANO: 2017	C/H: 80	AULAS: 100
--------------------------------	-------------	-----------	---------	------------

DISCIPLINA: **TOPICOS ESPECIAIS EM COMPUTACAO**

PLANO DE ENSINO

OBJETIVOS:

- Investigar o ambiente WWW (World Wide Web) como um exemplo prático de ambiente hipermídia;
- Apresentar os conceitos e aplicações de hiperdocumentos estruturados;
- Discutir os aspectos mais relevantes dos padrões hipermídia;
- Discutir os conceitos e aplicações de sistemas interativos;
- Demonstrar o uso dos recursos avançados da linguagem Java para o desenvolvimento de aplicações hipermídia.

Explicar a funcionamento interno da plataforma Android.

Organizar componentes e layouts baseado no padrões da plataforma Android.

Elaborar aplicações para dispositivos móveis que utilizam o Plataforma Android.

Utilizar a IDE Android Studio para desenvolvimento de aplicativos.

Utilizar webservices para acessar recursos externos.

EMENTA: Motivação do uso da Hipermídia. Hiperdocumentos. Desenvolvimento de sistemas interativos. Aplicação da linguagem Java no desenvolvimento de sistemas interativos. Hipermídia na Internet.

Visão geral do Android. Conceitos básicos do Android. Activity. Action Bar. Interface gráfica. Persistência de dados.

Acesso à web.

METODOLOGIA:	Exposição Dialogada:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Trabalho de grupo:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Debate:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Painel:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	TBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	PBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Aula invertida:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming)	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>

RECURSOS AUXILIARES:	Computador:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Vídeos:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Atividades clínicas:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Projektor Multimídia :	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Álbuns Seriados:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Slides:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Manequins:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Lousa Eletrônica:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>

*Ambiente Virtual de Aprendizagem

AVALIAÇÃO:	Discursiva:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Prática:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Múltipla escolha:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Oral:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>			

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

SILVA, O J. **Java Script Avançado**. 9a. ed. São Paulo: Érica, 2006.

FURGERI, S. **Java 2**. 2. ed. São Paulo: Érica, 2001.

DEITEL, H M. **Java - Como Programar**. 1. ed. São Paulo: Érica, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

NAUGHTON, Patyrick. **Dominando o Java**. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 1996.

LALANI, Suileiman; JAMSA, Kris. **Java-Biblioteca do Programador**. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 1997.

SPINOLA, Eduardo. **JAVA Magazine** - .. 4. ed. Rio de Janeiro: Devmedia, 2002.

GUJ., **Grupo de Usuários Java**. 2013. Disponível em: <http://www.guj.com.br/articles>. Acesso em: 5 ago. 2013.

JAVAFREE., **Títulos variados**. 2013. Disponível em: <http://javafree.uol.com.artigos>. Acesso em: 5 ago. 2013.

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/N	SEMESTRE: 2	ANO: 2017	C/H: 80	AULAS: 100
--------------------------------	-------------	-----------	---------	------------

DISCIPLINA: **TOPICOS ESPECIAIS EM COMPUTAÇÃO**

PLANO DE ENSINO

CONTEÚDOS

1. Visão geral do Android
 - 1.1. O que é o Android?
 - 1.2. Arquitetura
 - 1.3. Versões
 - 1.4. Google Play
 - 1.5. Ambiente de desenvolvimento
2. Conceitos básicos do Android
 - 2.1. Estrutura do projeto
 - 2.2. Arquivos e classes
3. Activity
 - 3.1. Ciclo de vida de uma Activity
 - 3.2. Passando dados entre Activities
4. Action Bar
5. Interface gráfica
 - 5.1. View e ViewGroup
 - 5.1.1. Altura e largura
 - 5.2. Gerenciadores de layout
 - 5.3. Principais Views
 - 5.3.1. TextView e EditText
 - 5.3.2. Button e ImageButton
 - 5.3.3. CheckBox e ToggleButton
 - 5.3.4. ListView
 - 5.3.5. WebView
6. Persistência de dados
 - 6.1. Shared Preferences
 - 6.2. Arquivos na memória interna e externa
 - 6.3. Banco de dados SQLite
7. Acesso à web
 - 7.1. Trabalhando com arquivos JSON
 - 7.2. Comunicando com WebServices

Este documento só tem validade para divulgação, não tem valor legal.