

DISCIPLINA: Computação Móvel

Eixo: Engenharia de Software			Período: 7º	Característica: Não Equalizada/Criada para o curso
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	ÁREA DE FORMAÇÃO DCN
HORAS-AULA			Prática/Obrigatória	Profissional
TEORIA	PRÁTICA	TOTAL		
	60	60		
			50 h	
PRÉ-REQUISITOS			CO-REQUISITOS	
Programação de Computadores II			Não há	
<p>Ementa: Ubiquidade e pervasividade. Padrões de redes sem fios. Gerenciamento de dados móveis. Transações em ambientes móveis. Plataformas de desenvolvimento de aplicações para ambiente móvel. Sistema Operacional em dispositivos móveis. Desenvolvimento de aplicações Móveis.</p>				

Bibliografia Básica

- DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo. 2010.
- LECHETA, R. Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. Segunda Edição. São Paulo. 2010.
- TANENBAUM, A. S. Redes de Computadores. 4. ed. São Paulo

Bibliografia Complementar

- GLAUBER, Nelson. Dominando o Android - do Básico ao Avançado. 2015.
- JOHNSON, THIENNE M. Java para Dispositivos Moveis: Desenvolvendo Aplicações Com J2me. São Paulo. 2007.
- LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. Aplicações Móveis: Arquitetura, Projeto, e Desenvolvimento. São Paulo: Pearson Education. 2005.
- MUCHOW, John W.. Core J2ME: tecnologia& MIDP. 1. ed. São Paulo. 2004.
- SILVIA, M. S. JQuery Mobile: Desenvolva Aplicações Web para Dispositivos Móveis com HTML, CSS3, AJAX, JQuery e JQuery UI. São Paulo. 2012.