

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Programação de Computadores: Programação de Dispositivos Móveis	CÓDIGO:
---	----------------

Período Letivo: 1º Semestre / 2021

Carga Horária: Total: 60 horas Semanal: 4 aulas

Créditos: 04

Modalidade: Laboratório

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Optativa

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, gestão e Design (DIGDDV)

Professor : Raulivan Rodrigo da Silva

Técnicas Utilizadas
Aula expositiva em quadro.
Aula com uso de projetor multimídia.
Trabalho prático individual.
Trabalho prático em equipe.

Atividades Avaliativas	Valor
Projetos práticos	100

Atividades Complementares:

Realização de trabalhos práticos individuais e em equipe.

Horário semanal e local para atendimento extraclasse aos alunos:

Local: Aulas ERE

Horário semanal: sextas-feiras, de 08:00h às 14:00h

Bibliografia Básica	
1	Zammetti, F., Flutter na Prática: Melhore seu Desenvolvimento Mobile com o SDK Open Source Mais Recente do Google , 1ª Edição, Editora Novatec,
2	Marinho, L.H., Iniciando com Flutter Framework: Desenvolva aplicações móveis no Dart Side! , 1ª Edição, Editora Casa do Código
3	LECHETA, R., Google Android , . 5ª Edição, Editora Novatec.
Bibliografia Complementar	
1	GUIMARÃES, A.M., LAGES, N.A. Algoritmos e Estruturas de Dados . 23ª Edição, Editora Livros Técnicos e Científicos.
2	CASTRUCCI, B. Introdução à Lógica Matemática .
3	FILHO, E.A. Iniciação à Lógica Matemática .

Professor (a) responsável: Raulivan Rodrigo da Silva	Data: 27/02/2021
---	---------------------

Coordenador (a) do curso: Eduardo Habib Bechelane Maia	Data:
---	-------