



<b>DISCIPLINA:</b> Tópicos Especiais em Programação de Computadores: Programação de Dispositivos Móveis	<b>CÓDIGO:</b> GT05PCO005.1
---	--------------------------------

**VALIDADE:** A partir do primeiro semestre de 2021

**Carga Horária:** Total: 60 horas/aula      Semanal: 04 aulas      Créditos: 04  
**Modalidade:** <Teórica/prática>  
**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Básica

**Ementa:**

Arquitetura de Dispositivos Móveis; Sistemas Operacionais de dispositivos móveis; Aplicações típicas em dispositivos móveis; Ambientes de desenvolvimento de aplicativos; Conceitos de programação orientada a objetos; Introdução a linguagem de programação DART; Introdução ao Framework Flutter; Persistência de Dados; Bancos de Dados para dispositivos móveis; Criação e publicação de aplicativos em dispositivos móveis

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia de Computação	2º	Fundamentos de Engenharia de Computação		X

**Departamento/Coordenação:** Coordenação de Engenharia de Computação.

**INTERDISCIPLINARIDADES**

Pré-requisitos	Código
Programação de Computadores I	SEM006
Laboratório de Programação de Computadores I	SEM007
Co-requisitos	
Programação de Computadores II	SEM018
Laboratório de Programação de Computadores II	SEM019

<b>Objetivos:</b> <i>A disciplina deveser possibilitar ao estudante</i>	
1	Aplicar conceitos e práticas de desenvolvimento de software.
2	Conhecer ambientes de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.
3	Criar aplicativos com persistência de dados
4	Conhecer o Framework Flutter

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 Dispositivos Móveis	2
2 Aplicações típicas em dispositivos móveis	2
3 Sistemas Operacionais de dispositivos móveis	2
4 Ambientes de desenvolvimento	2



**CEFET-MG**

Plano de Ensino

Campus: V – Divinópolis

5	Programação Orientada a Objetos	5
6	Linguagem de Programação DART - Introdução	5
7	Linguagem de Programação DART - POO	5
8	Framework Flutter - Introdução	6
9	Desenvolvimento de aplicativos	25
1	Persistência de Dados	7
<b>Total</b>		

#### **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



---

Emitido em 20/09/2022

**PLANO DE ENSINO Nº 1273/2022 - CECOMDV (11.51.24)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 26/09/2022 16:43 )*

**EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA**

*COORDENADOR - TITULAR*

*CECOMDV (11.51.24)*

*Matrícula: ###729#8*

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **1273**, ano: **2022**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **20/09/2022** e o código de verificação: **c9e2dc7e93**