

Unidade Curricular	Desenvolvimento de Aplicações Informáticas		Área Científica	Ciências da Computação	
Licenciatura em	Engenharia Informática		Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança	
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 9119-606-3103-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) José Luís Padrão Exposto

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Utilizar uma Application Framework no desenvolvimento de uma aplicação informática
2. Identificar as diversas vertentes de utilização da Application Framework e compreender o funcionamento dos seus principais componentes
3. Utilizar ambientes integrados de desenvolvimento para criar soluções, gerir itens, compilar as soluções e efetuar depuração de aplicações
4. Compreender os conceitos de evento e manipulador de evento e aplicar a sua utilização na manipulação de eventos gerados pelo sistema operativo e pelo utilizador
5. Saber organizar o desenvolvimento de aplicações em camadas arquiteturais
6. Utilizar controlos de janelas e caixas de diálogo para a visualização e interação com informação complexa
7. Utilizar ligações de dados nos elementos de interação com utilizador
8. Gerir trabalho em equipa com ferramentas colaborativas e de controlo de versões.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Dominar a criação de modelos de programação orientada por objetos
2. Conhecer o funcionamento e utilização de estruturas de dados abstratas

Conteúdo da unidade curricular

Universal Windows Platform. Linguagem C#. Padrões de arquiteturas de software. Acesso a bases de dados. Linguagem XAML. Windows 10 apps. Controlo de versões e colaboração.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Universal Windows Platform
 - Desenvolvimento de aplicações para o Windows
 - Evolução das APIs do Windows
 - Convergência de plataformas
 - Targeting de aplicações
 - IU adaptável
 - Código adaptável. Extensões de SDKs.
 - Espaços de nome e assemblies
2. Linguagem C#
 - Entrada e saída de dados
 - Tipos de dados. Alocação de entidades. Classificação de tipos de dados. Boxing e unboxing.
 - Tratamento de exceções
 - Arrays, strings e tipos enumerados
 - Classes. Propriedades. Herança e Interfaces. Agregação. Destruítores.
 - Coleções e Generics. Listas e dicionários. Iteração de elementos. Filas e Pilhas.
 - Manipulação de eventos. Eventos e Delegados. Expressões lambda.
 - Programação assíncrona
3. Padrões de arquiteturas de software
 - Arquitetura multicamada
 - Padrão Model-View-ViewModel
4. Acesso a bases de dados
 - SQLite, SQL Server e Bases de dados Azure Databases
 - Acesso por comandos e EntityFramework
5. Linguagem XAML
 - Estrutura básica
 - Esquemas e espaços de nomes
 - Extensões de markup
 - Eventos
 - Dicionários de recursos. Recursos e estilos.
6. Windows 10 apps
 - Anatomia de uma aplicação. Padrões de IU típicos.
 - Elementos de navegação, de comandos e conteúdo
 - Ciclo de vida de uma aplicação
 - Controlos de Layout
 - Outros controlos: TextBlock, TextBox, ListView, GridView, Hub, CommandBar, Flyouts e Content Dialogs
 - Data Templates. Data Context. Data Binding. Extensões (Binding) e (x: Bind).
 - Gestão de ficheiros
 - Navegação. NavigationView.
7. Controlo de versões e colaboração
 - Controlo de versões com o Git. Fluxo do Git. Instalação do Git. Git e GitLab. Comandos do Git.

Bibliografia recomendada

1. C# 7. 0 com Visual Studio - Curso Completo, Henrique Loureiro, FCA, 2017
2. Windows documentation, <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/>, 2018
3. Windows universal samples, <https://github.com/Microsoft/Windows-universal-samples>, 2017
4. Windows 10 Development for Absolute Beginners, <https://mva.microsoft.com/en-US/training-courses/windows-10-development-for-absolute-beginners-14541>, 2018
5. A Developer's Guide to Windows 10, <https://mva.microsoft.com/en-US/training-courses/a-developers-guide-to-windows-10-12618>, 2018

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aprendizagem baseada em projetos com projetos de software em grupo e exposição teórica de conceitos focada em momentos oportunos para evolução do projeto.

Alternativas de avaliação

1. Época Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Projetos - 70% (Projeto final)
 - Trabalhos Experimentais - 30% (Avaliação em aula. Mínimo 7 valores)
2. Época de Recurso/Especial - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 40% (Mínimo 7 valores)
 - Projetos - 60%

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

José Luís Padrão Exposto	Pedro João Soares Rodrigues	José Carlos Rufino Amaro	Nuno Adriano Baptista Ribeiro
23-11-2018	23-11-2018	24-11-2018	06-01-2019