INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

Unidade Curricular	Programação IV	Área Científica	Ciências da Computação
Licenciatura em	Informática e Comunicações	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2011/2012	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	9188-320-2203-00-11		

Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30	TC -	S -	E -	OT 20	O -

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

Nome(s) do(s) docente(s): Carlos Filipe Campos Rompante da Cunha

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
1. Desenvolver competências no desenvolvimento de aplicações para ambientes móveis;
2. Discutir a pertinência do desenvolvimento de extensões móveis nos sistemas de informaçao.
3. Identificar os requisitos e propriedades que uma aplicação móvel deve ter;
4. Desenvolvimento de interfaces adequadas para os dispositivos móveis onde as aplicações desenvolvidas irão ser usadas;
5. Compreender e avaliar as capacidades de um dado dispositivo móvel;
6. Desenvolver testar e depurar aplicações móveis;
7. Desenvolver aplicações para dispositivos móveis de interesse para o contexto empresarial ou das massas.
8. Integrar aplicações móveis em sistemas de informação já existentes.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Conhecimentos sólidos de programação orientada por objectos.

Conteúdo da unidade curricular

A unidade curricular aborda todos os principais aspectos do desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. centrando-se no desenvolvimento de soluções de software JAVA ME, são analisados todos os aspecto do domínio da implementação de MIDlet's. É igualmente abordado o desenvolvimento de soluções que recorrem a protocolos de comunicação, tais como Bluetooth ou Sockets e a interacção de MIDlet's com outras camadas de Middleware ou sistemas.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução ao conceito de aplicação móvel; Análise e compreensão dos dispositivos móveis;
2. Desenvolvimento de interfaces.
3. Desenvolvimento de aplicações: Introdução ao Java ME;
4. Ambiente de desenvolvimento;
5. Criação de um projecto de desenvolvimento;
6. Estruturação de uma aplicação MIDP;
7. Tratamento de eventos;
8. Interfaces de alto nível;
9. Interfaces de baixo nível;
10. Jogos;
11. Persistência de dados em MIDP;
12. Comunicação;
13. Desenvolvimento de aplicações para PDA.

Bibliografia recomendada

1. KEOGH, J. – Wireless Java: Developing with Java 2 Micro Edition, Apress.
2. MIGUENS, Luís; RAMALHETE, Pedro – Aplicações Móveis com J2ME, FCA.
3. R. & FOX; VERHOVSEK, D. - Micro Java Game Development, SAMS.
4. TOPLEY, K. – J2ME in a Nutshell – A Desktop Quick Reference, O´Reilly.
5. http: //java. sun. com/j2me/index. jsp

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas Teórico-práticas onde se levantam questões e se analisam e apresentam soluções, bem como aulas organizadas em trabalhos, a realizar em aula e durante o espaço de estudo acompanhado, nos quais se pretende consolidar os conceitos teóricos discutidos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Única - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima: 8, 0 valores.)
  - Trabalhos Práticos - 50% (Nota mínima 8, 0 valores.)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Carlos Filipe Campos Rompante da Cunha	João Paulo Pereira de Sousa	Elisabete da Anunciacao Paulo Morais	Maria de la Salete Dias Esteves
04-05-2012	07-05-2012	07-05-2012	07-05-2012

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.