

Código	DISCIPLINAS	CARGA HORÁRIA
	Introdução ao desenvolvimento para dispositivos móveis	25
	Componentes de tela do usuário	25
	Node.js	25
	Navegação entre telas	25
	Componentes dos aplicativos Android	25
	Ambientes de desenvolvimento de aplicativos móveis	25
	Dispositivos móveis	25
	Angular e serviços	25
	TypeScript	25
	Recursos e a classe R.java	25
	Alertas e a classe Toast	25
	Fornecimento de recursos	25
	Introdução ao desenvolvimento para dispositivos móveis	25
	Integração com redes sociais e OAuth	25
	Consumo de serviços Web RESTful	25
	Plataformas de desenvolvimento: IDE e emulador Android	25
	Tipos de leiaute RelativeLayout e LinearLayout	25
	Ionic	25
	Tela principal e componentes de menu	25
	Webservices RESTful	25
	Design de interação para aplicações móveis	25
	Angular e diretivas	25
	Publicando aplicações para Android e ios	25
	Testes em aplicativos móveis	25
	Tipos de layout ConstraintLayout e TableLayout	25
	Telas de cadastro	25
	Projeto de aplicativo via mockups	25
	Linguagem Java: conceitos essenciais	25
	Componente Activity	25
	Persistência de dados em dispositivos móveis	25
	Persistência com SQLite	25
<b>TOTAL</b>		<b>800</b>