

054

**PRODUZINDO COMPONENTES PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS.** *Lisiane Danesi Santos, Juliano Meireles Cunha, Werner Santos de Almeida, Silvia de Castro Bertagnolli (orient.)* (UniRitter).

A área de computação vem sofrendo constante evolução: sistemas centralizados, sistemas paralelos, sistemas distribuídos e agora, sistemas móveis. Esses últimos permitem que os usuários possuam acesso a serviços independente de onde estão localizados além disso, independentemente de mudanças na sua localização, ou seja, mobilidade. A computação móvel é um novo paradigma, ou modelo, computacional cuja origem fundamenta-se em tecnologias de rede sem fio e em sistemas distribuídos. Porém, esse paradigma amplia a noção tradicional de computação distribuída, pois não há necessidade do usuário manter-se conectado a uma infra-estrutura fixa (estática) uma vez que se baseia na comunicação sem fio. “A produção de software para este ambiente é complexa. O desafio é projetar aplicações cujos níveis de serviço e disponibilidade de recursos são imprevisíveis, e cujo comportamento é variável no tempo e no espaço.” Desse modo, o objetivo do presente trabalho compreende a definição de regras genéricas para a construção de componentes para aplicações móveis, além de estabelecer um processo de desenvolvimento bem definido e sistemático, que contemple a definição, a modelagem e a construção de componentes para dispositivos móveis. Para tanto, foi selecionado o desenvolvimento baseado em XP, eXtreme Programming, e foi selecionada uma aplicação que servirá para o aprendizado da tecnologia adotada (J2ME) e para validação das técnicas de desenvolvimento empregadas. Assim, pretende-se ao término do trabalho ter um conjunto de passos bem definidos para o desenvolvimento de componentes para essa plataforma (móvel), alguns componentes devidamente documentados. Permitindo assim, um aumento da produtividade, qualidade das aplicações e economia em relação aos custos e tempo de desenvolvimento de aplicações móveis.