

FRONT-END: MOBILE

FRONT - END: MOBILE

ALBERT XAVIER



LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 – Uso de telefones para busca de produtos.....	4
Figura 1.2 – Indicativo que a maioria dos usuários compradores consideram a existência de serviço de venda no app na escolha da marca	5
Figura 1.3 – Representação de um processo de desenvolvimento ágil destacando as fases denominadas “sprints”	6

EXEMPLO

SUMÁRIO

1 FRONT-END: MOBILE.....	4
REFERÊNCIAS.....	8
GLOSSÁRIO	9

EXEMPLO

1 FRONT-END: MOBILE

Apesar do cenário atual de uso intenso de dispositivos móveis, o desenvolvimento para mobilidade já contabiliza alguns bons anos, aproximadamente entre 2005 e 2013. Não podemos esquecer de mencionar a empresa canadense BlackBerry, focada no mercado corporativo. O desenvolvimento para estes dispositivos era restrito, mas os requisitos permanecem os mesmos até os dias atuais, porém agora num contexto de aparelhos muito mais modernos e evoluídos aliados a uma boa oferta de internet móvel.

Assim como nas aplicações web tradicionais, o desenvolvimento mobile também passou por um período de testes e adaptação bem tolerante. No início, devido principalmente às restrições de processamento e armazenamento, existiam poucos aplicativos nativos e o foco era mesmo no acesso à internet usando um browser no dispositivo móvel. Os aplicativos (apps) nativos eram, em sua maioria, jogos direcionados para educação e distração do usuário. E o usuário se contentava em consultar páginas web, nem sempre otimizadas, no minibrowser que rodava no dispositivo. E falando em poucos aplicativos nativos, o minibrowser era um dos “disputados” apps nativos presentes nos dispositivos.

Mais tarde, com a introdução de novas tecnologias e modelos híbridos, muitos apps ainda fazem uso de renderização de conteúdos responsivos. Trata-se de um app mais simples que suporta e orquestra chamadas de conteúdos externos por meio de requisições na internet principalmente em formatos/protocolos http, Soap, e Rest.

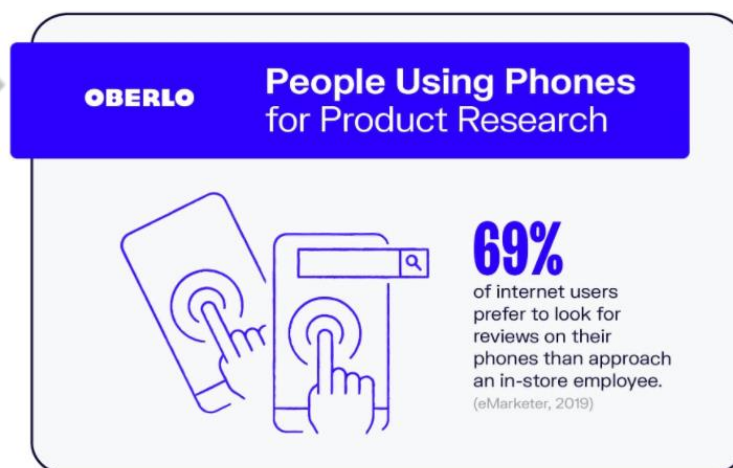


Figura 1.1 – Uso de telefones para busca de produtos
Fonte: OBERLO (<https://www.oberlo.com/blog/mobile-usage-statistics/>) (2020)

Após a evolução dos dispositivos, o desenvolvimento de apps expandiu muito. E os usuários preferem cada vez mais usar o celular para acompanhar e resolver situações e, acima de tudo, pesquisar e comprar produtos.



Figura 1.2 – Indicativo que a maioria dos usuários compradores consideram a existência de serviço de venda no app na escolha da marca

Fonte: OBERLO (<https://www.oberlo.com/blog/mobile-usage-statistics/>) (2020)

No momento atual, o usuário está menos tolerante e quer tudo preferencialmente nativo com um alto nível de exigência em termos de velocidade de resposta, segurança, utilidade e usabilidade. Um app nativo pode incorporar funcionalidades adicionais de sincronização de dados on/off-line, além de aspectos de desempenho e usabilidade mais robustos.

O interesse e a facilidade de instalação de um novo aplicativo são tão intensos quanto ao esquecimento do app no dispositivo.

Nesta fase, vamos aplicar os conceitos e boas práticas de usabilidade em termos de experiência de usuário (UX), no desenvolvimento de uma aplicação completa na plataforma Android. E conforme apresentado anteriormente, vamos focar no valor agregado do app para que ele não fique esquecido no seu dispositivo móvel.

Vamos iniciar introduzindo a plataforma Kotlin (JVM based) e justificar a sua aplicação. Na sequência, serão abordados temas front-end e back-end envolvendo layouts, componentes, persistência de dados, simulação, publicação (deploy) em ambiente de nuvem e tópicos avançados como versionamento, gestão de dependências e modularização.

E, não menos importante, a entrega de um app deve ser conduzida considerando as práticas de desenvolvimento ágil. Além da aplicação comum em projetos tradicionais, a metodologia ágil é fortemente aplicada no desenvolvimento de apps para oferecer, dentre outros, um equilíbrio na entrega considerando o tempo (time-to-market) e o valor agregado ou utilidade do app. Na Figura “Representação de um processo de desenvolvimento ágil destacando as fases denominadas “sprints””, pode-se observar a representação clássica de um processo ágil de desenvolvimento de um app com duas sprints.

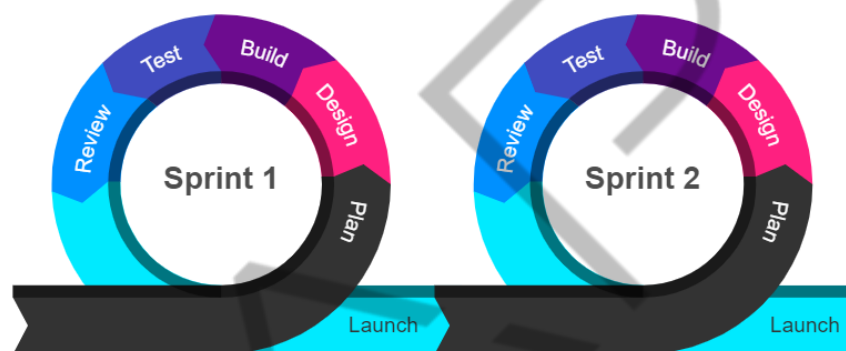


Figura 1.3 – Representação de um processo de desenvolvimento ágil destacando as fases denominadas “sprints”.

Fonte: Adaptado pelo autor, (PACKT) - (<https://hub.packtpub.com/9-reasons-to-choose-agile-methodology-for-mobile-app-development/>) (2018)

E não existe receita pronta! O desenvolvimento de um app precisa obrigatoriamente estar alinhado com a estratégia do negócio!

Vamos ver que os apps podem complementar um serviço web disponível, podem servir apenas de coleta de dados, podem ser um espelho de outro serviço web disponível ou podem ainda substituir os serviços disponíveis tornando-se um canal exclusivo de informações, vendas, negociações, dentre outros segmentos.

E novamente precisamos mencionar o termo “Transformação Digital”. O desenvolvimento para mobilidade é peça fundamental em qualquer processo de transformação digital com um objetivo muito claro de facilitar a interação do usuário com os sistemas e processos observando, principalmente, aspectos de usabilidade e utilidade (valor agregado).

Vamos começar?

Nossa proposta é colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos nesta fase para desenvolver um app usando o protótipo que foi construído na Fase 1. E não vamos esquecer de exercitar a metodologia ágil no desenvolvimento. Por isso, o conteúdo de Agile vem antes do conteúdo sobre Android!

Prontos para começar o desafio?

EMANDA

REFERÊNCIAS

A MODERN programming language that makes developers happier. **KOTLIN**. 2020. Disponível em: <<https://kotlinlang.org/>>. Acesso em: 16 nov. 2020.

9 REASONS to choose Agile Methodology for Mobile App Development. **PACKT**>. 2018. Disponível em: <<https://hub.packtpub.com/9-reasons-to-choose-agile-methodology-for-mobile-app-development/>>. Acesso em: 18 nov. 2020.

10 MOBILE usage statistics every marketer should know. **ORBELO**. 2020. Disponível em: <<https://www.oberlo.com/blog/mobile-usage-statistics/>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

GLOSSÁRIO

Responsividade	O design responsivo web é uma abordagem ao design da web que faz com que as páginas da web sejam bem renderizadas em uma variedade de dispositivos e tamanhos de janelas ou telas.
KOTLIN	Linguagem de programação multiplataforma que compila os códigos para JVM Java e que também pode ser traduzida para linguagem Java Script e compilada para código nativo.
UX	User Experience.
Front-end	Interface onde o usuário interage com a aplicação. É o que o usuário vê em sua tela.
Back-end	É a estrutura não visível da aplicação que abriga a lógica de negócio e que armazena as informações manipuladas.