

ETEC JUSCELINO KUBITSCHEK

Nome: Diego Santos

Turma: 2ºB

Turno: Noite

Como surgiu os aplicativos mobile?

O lançamento de lojas de aplicativos, como a Apple App Store e o Google Play Store, impulsionou o rápido crescimento do mercado de aplicativos móveis. Os desenvolvedores criaram uma ampla gama de aplicativos, atendendo a diversas necessidades e interesses, desde ferramentas de produtividade até entretenimento e redes sociais. Os aplicativos móveis transformaram a maneira como acessamos informações, nos comunicamos e realizamos tarefas diárias, muitas vezes substituindo aplicativos baseados em desktop. A conveniência e a personalização oferecidas pelos aplicativos móveis levaram a mudanças no comportamento do usuário, com um aumento no tempo gasto em dispositivos móveis e uma maior dependência de serviços baseados em aplicativos.

Quais são as principais tecnologias utilizadas em aplicativos mobile?

As principais tecnologias utilizadas no aplicativos mobile incluem linguagens de programação como Java, Swift, Kotlin e Objective-C, além de frameworks como React Native, Flutter e Xamarin. Também são utilizadas ferramentas de desenvolvimento como Android Studio e Xcode.

React native

React Native é um framework de código aberto criado pela Meta Platforms, Inc (atual facebook). É usado para desenvolver aplicativos para Android, Android TV, iOS, macOS, tvOS, Web, Windows, e UWP, permitindo que os desenvolvedores usem a estrutura React juntamente com os recursos nativos de cada plataforma. Ele é usado para desenvolver aplicativos Android e iOS no Facebook, Microsoft e Shopify. Também está sendo usado para desenvolver aplicativos de realidade virtual na Oculus.

Arquitetura base

A **arquitetura Bridge** foi a primeira arquitetura criada pela equipe do Facebook (atualmente Meta) com o objetivo de sustentar o principal propósito do **React Native**: permitir a comunicação entre diferentes sistemas operacionais (iOS e Android) a partir de uma única base de código. Essa abordagem buscava oferecer uma experiência de uso comparável ao desenvolvimento nativo, tanto em desempenho quanto em usabilidade.

Devido a esse foco, o React Native **não utiliza HTML**. Em vez disso, ele trabalha com **JavaScript puro utilizando sintaxe JSX**, que é transformada em componentes nativos por meio da ponte (bridge), garantindo que a interface do usuário e o comportamento da aplicação sejam renderizados de forma nativa em cada plataforma.

Ciclo de vida

Os ciclos de vida têm o objetivo de destruir componentes que não estão sendo utilizados. Dessa forma, podemos garantir que os recursos serão alocados somente nos componentes em uso.

Por essa razão, cada componente possui um ciclo de vida, que vai da fase de montagem até a fase de desmontagem (destruição). E, cada fase possui métodos, que são as funções de ciclos de vida. Vamos entender cada uma. O ciclo de vida de um componente possui três fases:

Primeiramente o componente é configurado, o que chamamos de INICIALIZAÇÃO.

Depois acontece a MONTAGEM, que é quando o componente é renderizado pela primeira vez.

Em seguida, caso necessário, esse componente pode ser atualizado (ATUALIZAÇÃO).

E, por fim, quando por algum motivo ele precisar “sumir”, acontece a DESMONTAGEM.

Lei de acessibilidade

A lei principal sobre acessibilidade no Brasil é a Lei nº 10.098/2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida. Essa lei abrange diversos aspectos, como edificações, transporte, comunicação e eventos, visando garantir a autonomia e a segurança dessas pessoas. Além dela, a Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015) (Estatuto da Pessoa com Deficiência) também desempenha um papel fundamental, buscando assegurar e promover o exercício de direitos e liberdades fundamentais por pessoas com deficiência.

Lei nº 10.098/2000:

Esta lei estabelece critérios básicos para a promoção da acessibilidade em diversos espaços e serviços. Ela aborda a acessibilidade em edificações, transporte, comunicação e eventos. A lei define o que são barreiras

arquitetônicas e urbanísticas, e estabelece a obrigatoriedade de adaptações em edifícios e espaços públicos. No caso de eventos, a lei prevê a obrigatoriedade de banheiros químicos acessíveis. A fiscalização e a aplicação da lei são de responsabilidade dos órgãos públicos.

Fontes:

<https://programae.org.br/mobile/como-surgiu-o-desenvolvimento-mobile>

<https://www.gov.br/governodigital/pt-br/legislacao/acessibilidade>

<https://douglasabnovato.medium.com/entender-o-ciclo-de-vida-do-componente-em-react-f429167d68d>

A História dos aplicativos móveis pelo mundo.

Os smartphones passaram por melhorias significativas ao longo dos anos, tanto em design quanto em funcionalidades. A introdução de telas sensíveis ao toque e a integração de sistemas operacionais móveis foram marcos fundamentais nesse processo. Com telas maiores, processadores mais potentes e uma ampla variedade de sensores, esses dispositivos evoluíram para se tornarem centrais em nosso cotidiano. Mais do que simples ferramentas de comunicação, os smartphones hoje desempenham papéis essenciais em diversas áreas, como entretenimento, produtividade, navegação, fotografia e acesso à informação. Essa transformação foi impulsionada também pelo surgimento de um vasto ecossistema de aplicativos móveis. O lançamento de lojas virtuais como a Apple App Store e a Google Play Store catalisou o crescimento do mercado de aplicativos. Desenvolvedores passaram a criar soluções para atender às mais variadas necessidades — desde ferramentas de produtividade até redes sociais e jogos. Esses aplicativos reformularam a forma como nos comunicamos, trabalhamos e nos divertimos, substituindo muitas vezes os programas tradicionais usados em desktops. A conveniência, mobilidade e personalização oferecidas pelos aplicativos móveis também provocaram mudanças significativas no comportamento dos usuários. Hoje, é comum que grande parte do tempo de uso digital seja dedicado aos dispositivos móveis, consolidando ainda mais a importância dos smartphones em nossa vida moderna.

As principais tecnologias utilizadas nos aplicativos móveis incluem linguagens de programação como Java, Swift, Kotlin e Objective-C, além de frameworks como React Native.

React Native

O **React Native** é um framework de código aberto desenvolvido pela **Meta Platforms, Inc.** (antiga Facebook). Ele permite o desenvolvimento de aplicativos nativos para diversas plataformas, como **Android, iOS, Android TV, macOS, tvOS, Web, Windows** e **UWP** (Universal Windows Platform), utilizando a estrutura do **React** combinada com os recursos nativos de cada sistema operacional.

Quando o **Facebook** decidiu oferecer seus serviços em dispositivos móveis em vez de criar aplicativos nativos, como muitas das principais empresas de tecnologia da época, eles decidiram executar em páginas da Web móveis baseadas em HTML5. No entanto, esta solução não resistiu ao longo do tempo, deixando muito espaço para **melhorias na interface do usuário e no desempenho**.

Logo depois, em 2013, o desenvolvedor do Facebook, Jordan Walke, fez uma descoberta inovadora: ele encontrou um método de gerar elementos de interface do usuário para aplicativos iOS com o JavaScript; ou seja, conseguiu desenhar uma **tela de app com Javascript**. Isso provocou um incêndio e um Hackathon especial foi organizado para descobrir ainda mais quanto **desenvolvimento móvel** poderia ser feito usando soluções JavaScript (até agora, tradicionalmente baseadas na web).

Foi assim que o React Native ganhou vida. Inicialmente desenvolvido apenas para iOS, o Facebook rapidamente o seguiu com suporte ao Android, antes de tornar o *framework* público em 2015. Apenas três anos depois, o React Native já era o **segundo maior projeto no GitHub**, medido pelo número de contribuidores.