Desenvolvimento para Plataformas Móveis
Unidade - 2

Dalton S. dos Reis

FURB - Universidade Regional de Blumenau
DSC - Departamento de Sistemas e Computação
Grupo de Pesquisa em Computação Gráfica, Processamento de Imagens e Entretenimento Digital
www.inf.furb.br/gcg

Ementa

Unidade 2

- Plataformas para desenvolvimento de aplicações móveis:
  - Regras de negócio,
  - Tipos de aplicações,
  - hardwares.

Objetivos Específicos

- identificar e compreender os conceitos básicos das plataformas para desenvolvimento de aplicações móveis.

Opções

Plataformas
Nativas
WebApps
Híbridas
Legadas
Symbian
BREW
Window Mobile
iOS
WebOS
Android
Black Berry OS
Bada
Windows Phone

Ecosistema de aplicações

- O domínio das plataformas é motivado por fatores que vão além da tecnologia
  - o ecosistema de desenvolvedores é peça chave da equação
    - do ponto de vista do usuário final, cada nova aplicação agrega valor para a plataforma
    - da perspectiva de um desenvolvedor de aplicativos, a plataforma ganha valor com cada novo usuário
- Ecosistema de aplicações: se expandindo para outras telas

“Outras" telas

- não é só ser “responsivo”, ver em telas diferentes
- é explorar a “continuidade”, usar o “handoff” … sem “custo” para o usuário

“Outras" telas - iPhone/MacOS

[2:18] Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Rm78WeHAdfM

“Outras" telas - iPhone/Apple Watch

[1:24] Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=lAUh1YQGZmY

Regras de negócio (extremos)

Vertical

- Apple adota um modelo vertical, com um forte controle sobre seus produtos:
    - Hardware: projetado pela Apple e produzido por “contract manufacturers”
    - Sistema operacional: iOS
    - Framework de aplicações (APIs)
    - Aplicações: muito delas produzidas por terceiros, mas aprovadas e armazenadas pela Apple (App store)
    - Conteúdo disponível em grande parte controlado através do iTunes
- Com poucos produtos de alta qualidade, conseguiu ser reconhecida pela excelência
- O foco de seu negócio é a venda de aparelhos de primeira linha com elevada margem de lucro
- Consumidores tipicamente da classe A, dispostos a pagar pela qualidade

Horizontal

- Google aposta numa solução horizontal, com uma plataforma “aberta”:
    - Hardware: grande diversidade
    - Sistema operacional: várias versões, oferecidas pelo Google e integradas em produtos pelos OEMs
    - Framework de aplicações (APIs): com algum controle para garantir compatibilidade mínima
    - Aplicações: produzidas por terceiros e comercializadas por diferentes canais. A filosofia do Google é dar liberdade de escolha aos usuários (“empower the user”)
    - Conteúdo distribuído através do Google Play
- Grande variedade de produtos, desde dispositivos “low end” até “high end”. Alguns sem certificação Android (sem Google Play e aplicações do Google). Plataforma fragmentada.
- Seu objetivo é utilizar a plataforma Android como um meio para alavancar seu negócio de marketing on-line
- Consumidores de todas as classes, tipicamente buscando solução de bom custo benefício

Fonte: http://pt.slideshare.net/frgo/arquiteturas-e-plataformas-para-dispositivos-mveis

Ecossistema, outras telas

Fonte: http://pt.slideshare.net/frgo/arquiteturas-e-plataformas-para-dispositivos-mveis

Smartphone “Atual ...”

Smartphone “futurístico"

[2:25] Fonte https://www.youtube.com/watch?v=n1H8ZQjXIow

LeapMotion

[1:04] Fonte https://app.box.com/s/a6ijs38wfpb3zq6tzen4vqc7tto8ld4s

Google Soli watch by LG hands-on by ATAP

[2:21] Fonte https://www.youtube.com/watch?v=pagDaQw-Tcw

Geolocalização - Philips LED

[2:03] Fonte https://app.box.com/s/lijh4ls2icxblx6ecbrlvxwtxv5g7afa

Braçadeira Myo

[1:22] Fonte https://app.box.com/s/x9ypjo4nya2jxckiv83eql1xvvgfl36f

Empresa TinyBop

Outros...

Fonte: https://tinybop.com

Atividade N2

- gcg.inf.furb.br/dpm/u2