



## Publicar aplicações web

**Prof. Renan Ponick**



# Lema

**"Se você não procura perfeição, você nunca alcançará excelência."**

Don Shula

# Roteiro das aulas / Calendário

## **1ª Segunda:**

- Apresentação;
- Navegadores e buscadores;

## **2ª Segunda:**

- Hospedagem, registro, tráfego;
- Pesquisa 1;

## **3ª Segunda:**

- Aplicativos.
- Pesquisa 2;

## **4ª Segunda:**

- Boas práticas usando site do Google SEO e W3C;

## **5ª Segunda:**

- Git;

## **6ª Segunda:**

- GitHub;

## **7ª Segunda:**

- Build e Deploy;
- Backups;

## **8ª Segunda:**

- Revisão;
- Kahoot;

## **9ª Segunda:**

- GitHub Pages;

## **10ª Segunda:**

- Hospedar (Railway)

## **11ª Segunda:**

- Locust - Testes.

## **12ª Segunda:**

- Avaliação Final;



# Resumo

Servidor para Hospedar  
Domínio e DNS configurados



# Aprofundando

On-Promises

Hospedagem em servidores dedicados

Hospedagem em núvem

# On-Promises

Se refere à implantação de servidores e sistemas de TI nas próprias instalações de uma organização. Nesse cenário, a organização é responsável por adquirir, configurar e manter fisicamente os servidores, além de cuidar da infraestrutura de rede, energia, refrigeração, segurança, entre outros aspectos. Os servidores são operados e gerenciados internamente pela organização, em vez de serem alugados de um provedor externo.

# Hospedagem em servidores dedicados

Hospedagem em servidores dedicados refere-se a um serviço em que você aluga um servidor físico completo de um provedor de hospedagem. O servidor é dedicado exclusivamente ao seu uso e não é compartilhado com outros clientes. Você tem controle total sobre o servidor, incluindo a escolha do sistema operacional, a instalação de software e a configuração personalizada. No entanto, o servidor em si está localizado nas instalações do provedor de hospedagem ou em um data center externo.

# Hospedagem em nuvem

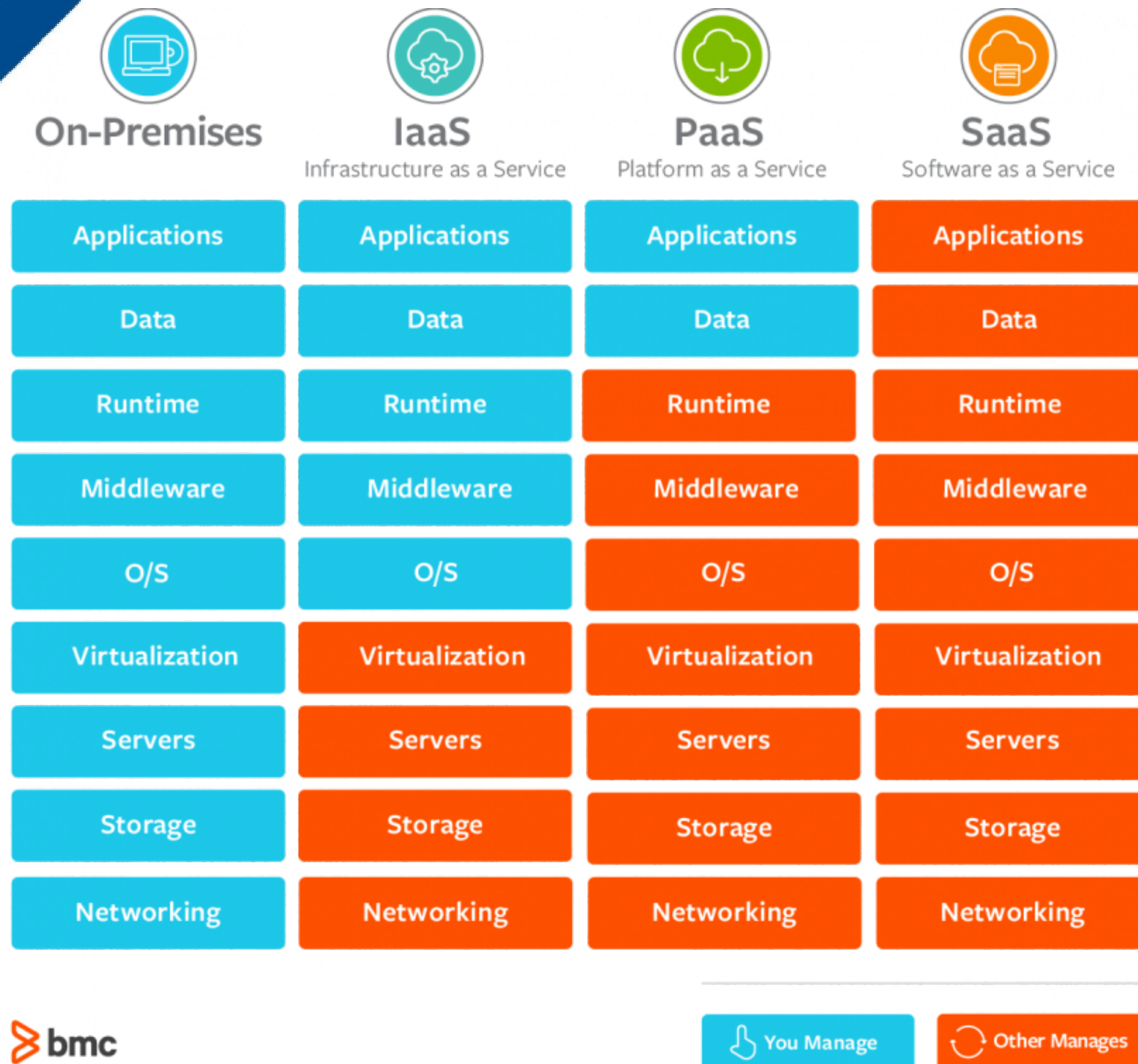
Ou também conhecida como cloud hosting, nela você não precisa adquirir, configurar ou gerenciar fisicamente os servidores e outros recursos de infraestrutura. Em vez disso, você aluga os recursos necessários de um provedor de nuvem, que é responsável por manter e gerenciar a infraestrutura subjacente.

AWS, Azure, GCP são exemplos de provedores de Cloud.



# IaaS, PaaS, SaaS

IaaS, PaaS e SaaS são diferentes modelos de serviço oferecidos na computação em nuvem. Esses modelos descrevem o nível de gerenciamento e responsabilidade que um provedor de nuvem assume em relação à infraestrutura e ao software.



**AWS**

**Heroku**

**Drive**



# Aplicativo

# Aplicativo

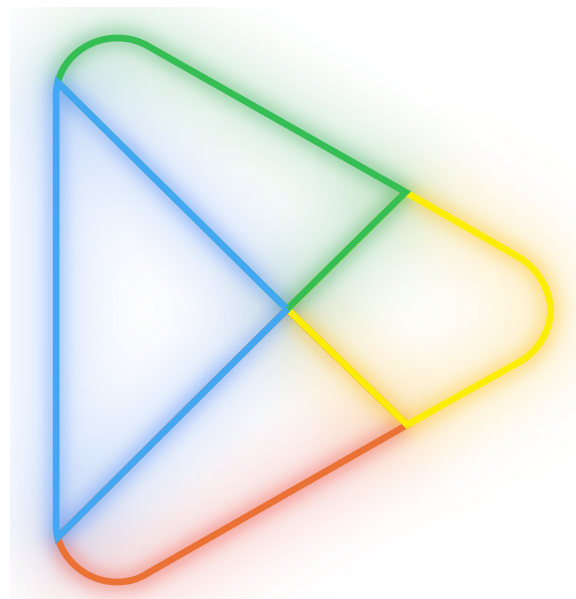
Vimos o que é preciso para criar, hospedar e disponibilizar um serviço na WEB.

Ou seja criar um aplicativo mobile, e conseguir hospedar é a mesma coisa, certo? vai ser simples, agora que eu já fiz um, o outro é rápido.



# Aplicativo

Primeiramente precisamos saber em qual loja iremos disponibilizar, para assim conseguir criar um APK com as devidas configurações.

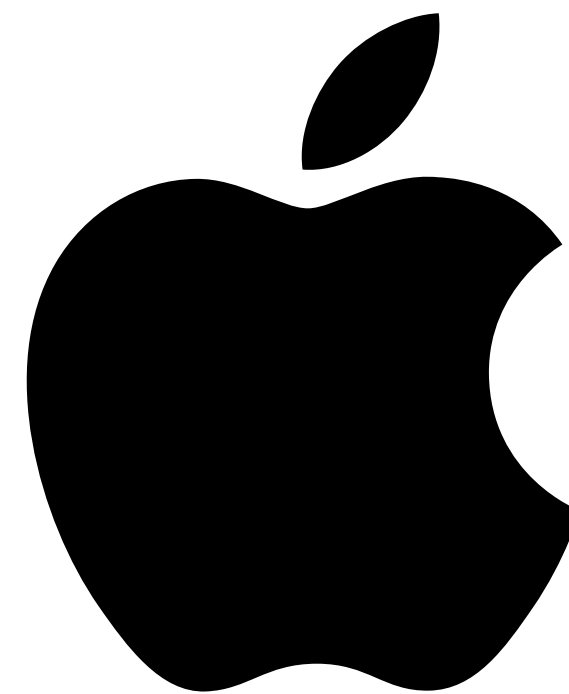


# Motivos

O Android é baseado no sistema operacional de código aberto já a Apple é baseada no sistema operacional proprietário.

Os dispositivos são diferentes, Android roda em uma ampla variedade de smartphones e tables, já a Apple se limita a aparelhos da Apple.

O Android possui uma maior integração com os serviços do Google, como Gmail, Google Maps, Google Drive, entre outros. A Apple possui uma integração mais profunda com os serviços da Apple, como iCloud, Apple Music, Apple Pay, entre outros.

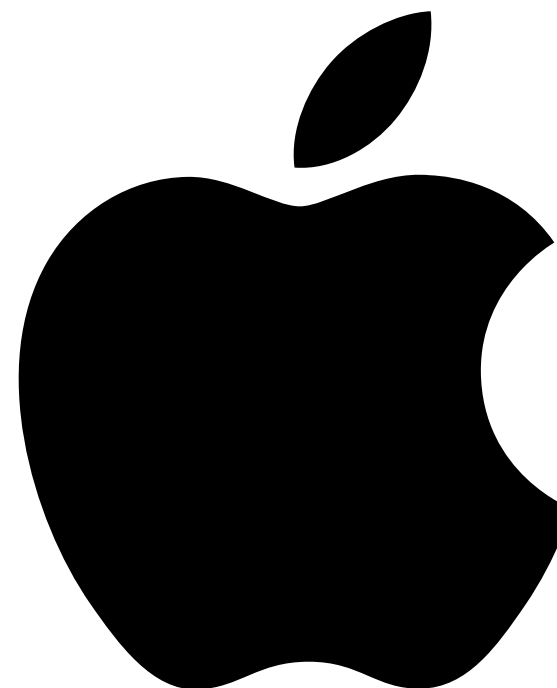


# Linguagens

Java e Kotlin

-

Swift e Objective-C





# Cross-Plataform

Refere-se à capacidade de desenvolver e executar aplicativos ou software em várias plataformas diferentes:

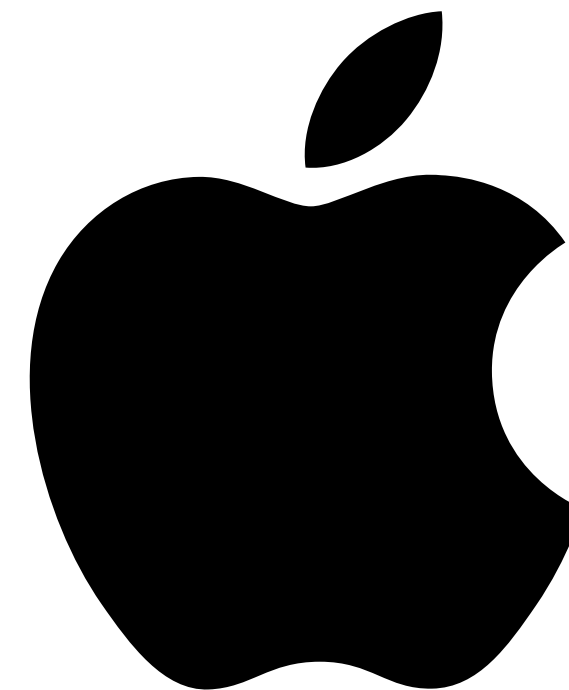
Linguagem (Framework)

JavaScript (React)

Dart (Flutter)

C# (Xamarin)

Python (Kivy)

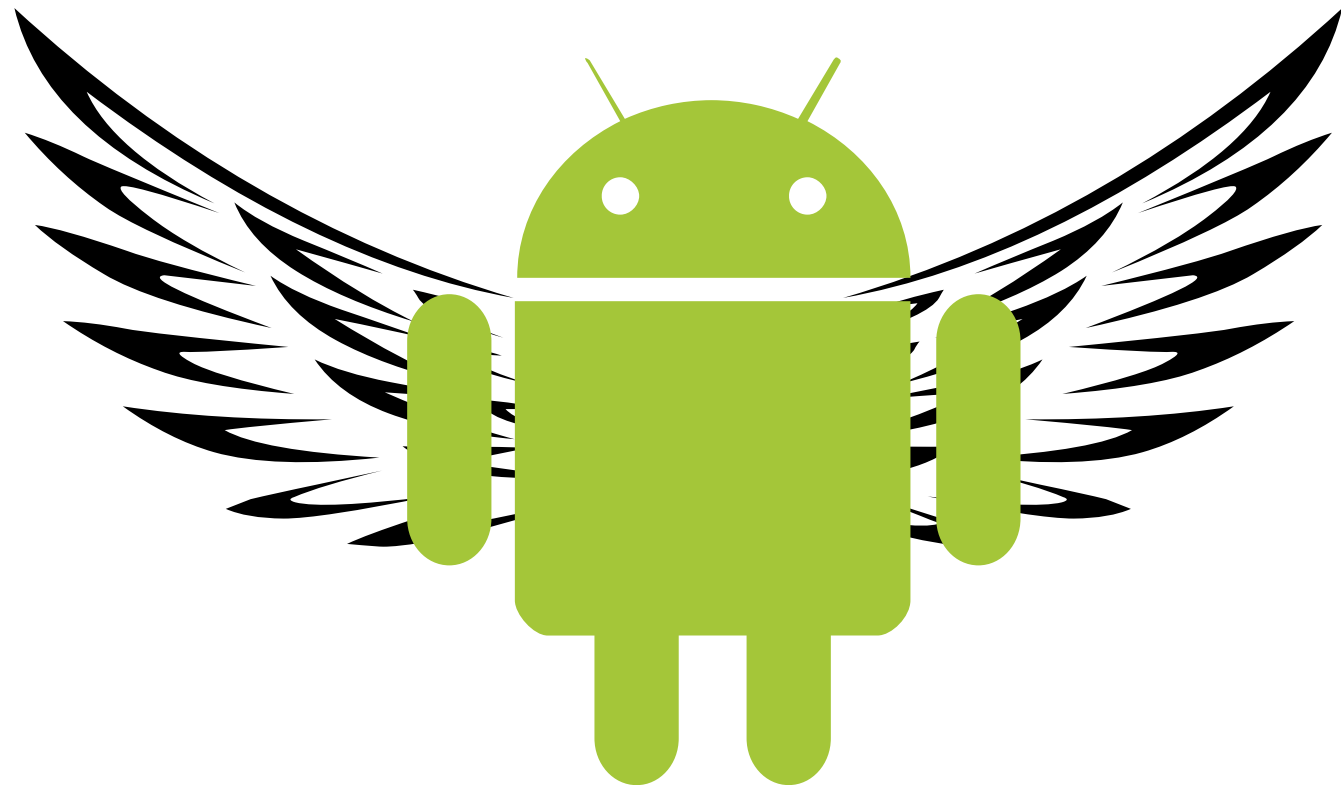


# Aplicativo

Fora que publicar em lojas de aplicativos como a Apple App Store (para dispositivos iOS) e o Google Play Store (para dispositivos Android) tem algumas diferenças significativas.

# Aplicativo

1. Requisitos e políticas de publicação: Elas possuem diferentes conjuntos de diretrizes e políticas de publicação que os desenvolvedores devem seguir.



# Aplicativo

2. Processo de revisão e aprovação: Ambas as lojas de aplicativos realizam processos de revisão e aprovação antes que um aplicativo seja disponibilizado para os usuários. Porém com pequenas diferenças.



# Aplicativo

3. Público e alcance: A Apple App Store é a loja de aplicativos exclusiva para dispositivos iOS, como iPhone e iPad. Por outro lado, o Google Play Store é a loja de aplicativos para dispositivos Android, que abrange uma ampla variedade de fabricantes e modelos de smartphones.



# Aplicativo

4. Modelo de negócio e monetização: Ambas as lojas de aplicativos oferecem diferentes modelos de negócio e opções de monetização para os desenvolvedores.



# Custos

Outro aspecto importante é que você vai precisar ter uma conta de desenvolvedor na loja de sua preferência. E isso infelizmente gera mais custos, além dos que já foram citados anteriormente...

O Google cobra uma taxa única de inscrição na Play Store, que atualmente é de US\$ 25.

A Apple cobra uma taxa anual de inscrição no Programa de Desenvolvedores da Apple, que atualmente é de US\$ 99 para indivíduos e US\$ 299 para empresas.



# Resumindo

Você precisa criar o aplicativo pensando em qual loja irá publicá-lo, ter uma conta de desenvolvedor na loja de publicação, seguir o passo a passo de verificação e publicação de aplicativo, depois disso, o controle passa a ser da loja escolhida, para manter seu aplicativo no ar. Ah, e é claro, pagar as taxas citadas anteriormente.



# Feedback

# Pesquisa

Busque algum tutorial na internet sobre publicação de um aplicativo no android e no IOS. Salve os tutoriais que você encontrar.

Ache um tutorial de como configurar o Domínio (utilizando o Registro BR) e documente os passos com suas palavras (coloque ao final o link do tutorial que você encontrou), pois um dia você poderá precisar.