## *Quem somos*

**Desenvolvimento de aplicativos e websites para smartphones Android, usando as ferramentas abaixo.**

**IONIC Cordova Framework**

Windows ou Linux, Ionic-Angular 3.7+, npm, **Apache** **Cordova**, editor Atom, Angular.js, Node.js,

**PhoneGap, Java Script, HTML, CSS**, Java, XML, **Json**, WebSql, My SQL, SQLite, Apache Tomcat, HTTP Apache Server, Repositório Git Hub.

[https://**cordova.**apache.org/](https://cordova.apache.org/)

**cordova CLI: cordova commands**

[https://**ionicf**ramework.com/](https://ionicframework.com/)

[https://**android-developers.**googleblog.com/](https://android-developers.googleblog.com/)

[https://**phonegap.c**om/getstarted/](https://phonegap.com/getstarted/)

[https://**firebase.**google.com/](https://firebase.google.com/)

[https://**github**.com/](https://github.com/)

[http://www.**json**.org/](http://www.json.org/)

[https://www.**javascript.**com/](https://www.javascript.com/)

[https://www.**sqlite.or**g/](https://www.sqlite.org/)

[https://**atom**.io/](https://atom.io/)

<https://www.npmjs.com/>

[https://**angular.io**/guide/quickstart](https://angular.io/guide/quickstart)

**angular CLI: ng commands**

.

# Cordova Command-line-interface (CLI) Reference

## Syntax

cordova <command**>** **[**options] -- **[**platformOpts]

### Directory structure

Cordova CLI works with the following directory structure:

myapp/

|-- config.xml

|-- hooks/

|-- merges/

| | |-- android/

| | |-- windows/

| | |-- ios/

|-- www/

|-- platforms/

| |-- android/

| |-- windows/

| |-- ios/

|-- plugins/

|--cordova-plugin-camera/

Exemplo de um aplicativo Cordova para testar se o aparelho Android está pronto.

C:\Users\erasm\DexApp2>cordova run browser

startPage = **index.html**

Static file server running @ http://localhost:8000/index.html

304 /**index.html**

304 /**css**/**index.css**

304 /**cordova.js**

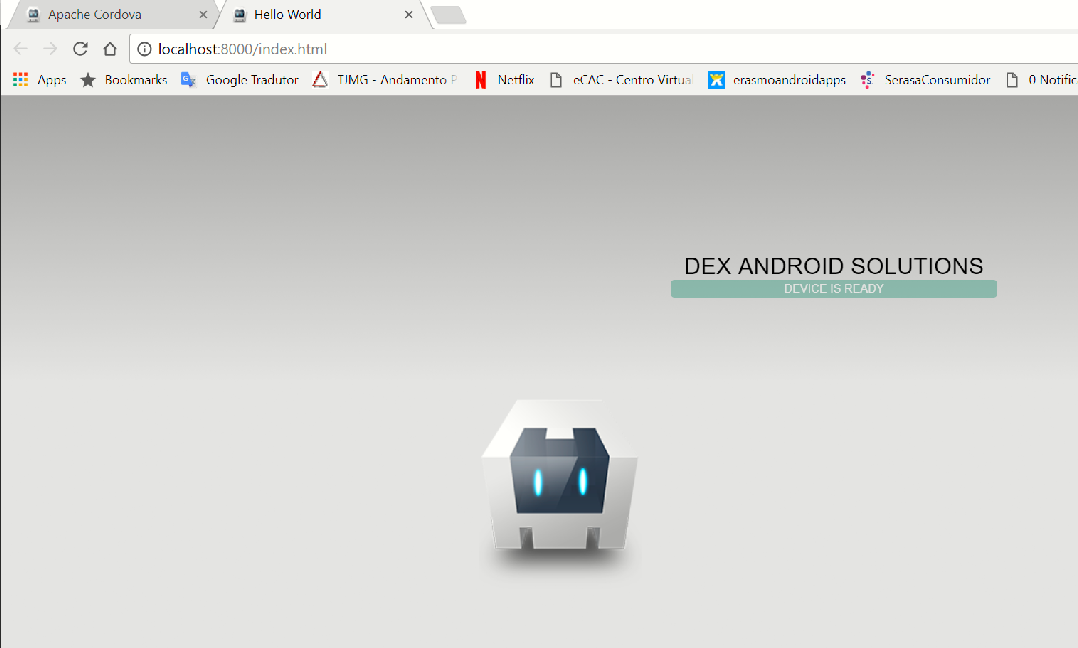
304 /**js/index.js**

304 /**img**/**logo3.png**

304 /**cordova\_plugins.js**

**.**

**C:\Users\erasm\DexApp2\www\img\logo.png**



C:\Users\erasm\DexApp2\www>**type index.html**

<!DOCTYPE html>

<!--

-->

<html>

<head>

<!--

-->

<meta http-equiv="Content-Security-Policy" content="default-src 'self' data: gap: https://ssl.gstatic.com 'unsafe-eval'; style-src 'self' 'unsafe-inline'; media-src \*; img-src 'self' data: content:;">

<meta name="format-detection" content="telephone=no">

<meta name="msapplication-tap-highlight" content="no">

<meta name="viewport" content="user-scalable=no, initial-scale=1, maximum-scale=1, minimum-scale=1, width=device-width">

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">

<title>Hello World</title>

</head>

<body>

<div class="app">

**<h1>Dex Android Solutions</h1>**

**<div id="deviceready" class="blink">**

**<p class="event listening">Connecting to Device</p>**

**<p class="event received">Device is Ready</p>**

**</div>**

**</div>**

**<script type="text/javascript" src="cordova.js"></script>**

**<script type="text/javascript" src="js/index.js"></script>**

**</body>**

**</html>**

**.**

C:\Users\erasm\DexApp2\www\js>**type index.js**

/\*

\*/

var app = {

// Application Constructor

initialize: function() {

document.addEventListener('deviceready', this.onDeviceReady.bind(this), false);

},

// deviceready Event Handler

//

// Bind any cordova events here. Common events are:

// 'pause', 'resume', etc.

onDeviceReady: function() {

this.receivedEvent('deviceready');

},

// Update DOM on a Received Event

receivedEvent: function(id) {

var parentElement = document.getElementById(id);

var listeningElement = parentElement.querySelector('.listening');

var receivedElement = parentElement.querySelector('.received');

listeningElement.setAttribute('style', 'display:none;');

receivedElement.setAttribute('style', 'display:block;');

console.log('Received Event: ' + id);

}

};

app.initialize();

.

**C:\Users\erasm\DexApp2\www\css>type index.css**

/\*

\*/

\* {

-webkit-tap-highlight-color: rgba(0,0,0,0); /\* make transparent link selection, adjust last value opacity 0 to 1.0 \*/

}

body {

-webkit-touch-callout: none; /\* prevent callout to copy image, etc when tap to hold \*/

-webkit-text-size-adjust: none; /\* prevent webkit from resizing text to fit \*/

-webkit-user-select: none; /\* prevent copy paste, to allow, change 'none' to 'text' \*/

background-color:#E4E4E4;

background-image:linear-gradient(top, #A7A7A7 0%, #E4E4E4 51%);

background-image:-webkit-linear-gradient(top, #A7A7A7 0%, #E4E4E4 51%);

background-image:-ms-linear-gradient(top, #A7A7A7 0%, #E4E4E4 51%);

background-image:-webkit-gradient(

linear,

left top,

left bottom,

color-stop(0, #A7A7A7),

color-stop(0.51, #E4E4E4)

);

background-attachment:fixed;

font-family:'HelveticaNeue-Light', 'HelveticaNeue', Helvetica, Arial, sans-serif;

font-size:12px;

height:100%;

margin:0px;

padding:0px;

text-transform:uppercase;

width:100%;

}

/\* **Portrait layout (default) \*/**

.app {

background:url(../img/**logo3.png)** no-repeat center top; /\* 170px x 200px \*/

position:absolute; /\* position in the center of the screen \*/

left:50%;

top:50%;

height:500px; /\* text area height \*/

width:400px; /\* text area width \*/

text-align:center;

padding:180px 0px 0px 0px; /\* image height is 200px (bottom 20px are overlapped with text) \*/

margin:-115px 0px 0px -112px; /\* offset vertical: half of image height and text area height \*/

/\* offset horizontal: half of text area width \*/

}

/\* Landscape layout (with min-width) \*/

@media screen and (min-aspect-ratio: 1/1) and (min-width:400px) {

.app {

background-position:left center;

padding:75px 0px 75px 170px; /\* padding-top + padding-bottom + text area = image height \*/

margin:-90px 0px 0px -198px; /\* offset vertical: half of image height \*/

/\* offset horizontal: half of image width and text area width \*/

}

}

h1 {

font-size:24px;

font-weight:normal;

margin:0px;

overflow:visible;

padding:0px;

text-align:center;

}

.event {

border-radius:4px;

-webkit-border-radius:4px;

color:#FFFFFF;

font-size:12px;

margin:0px 30px;

padding:2px 0px;

}

.event.listening {

background-color:#333333;

display:block;

}

.event.received {

background-color:#4B946A;

display:none;

}

@keyframes fade {

from { opacity: 1.0; }

50% { opacity: 0.4; }

to { opacity: 1.0; }

}

@-webkit-keyframes fade {

from { opacity: 1.0; }

50% { opacity: 0.4; }

to { opacity: 1.0; }

}

.blink {

animation:fade 3000ms infinite;

-webkit-animation:fade 3000ms infinite;

}

**.**

C:\Users\erasm\DexApp2\platforms\android>type **AndroidManifest.xml**

<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>

<manifest android:hardwareAccelerated="true"

android:versionCode="10000"

android:versionName="1.0.0"

**package="io.cordova.hellocordova"**

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

<supports-screens android:anyDensity="true"

android:largeScreens="true"

android:normalScreens="true"

android:resizeable="true"

android:smallScreens="true"

android:xlargeScreens="true" />

<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />

<application android:hardwareAccelerated="true"

android:icon="@mipmap/icon"

android:label="@string/app\_name" android:supportsRtl="true">

<activity android:configChanges="orientation|keyboardHidden|keyboard|screenSize|locale"

android:label="@string/activity\_name"

android:launchMode="singleTop"

android:name="**MainActivity"**

android:theme="@android:style/Theme.DeviceDefault.NoActionBar"

android:windowSoftInputMode="adjustResize">

<intent-filter android:label="@string/launcher\_name">

<action android:name="android.intent.action.MAIN" />

<category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />

</intent-filter>

</activity>

</application>

<uses-sdk android:minSdkVersion="16" android:targetSdkVersion="26" />

.

**Android Studio 3.0**

Windows 10 ou Linux, Android Studio 3.0,  Angular.js, Node.js, **Java Script, HTML, CSS, Java**, XML, **Json**,  Apache Tomcat, HTTP Apache Server, Repositório Git Hub, **Firebase**, linguagem de programação Kotlin,  Google's Maven Repository.

**Google Meu Negócio.**

**https://business.google.com.**Criação de web sites simples, reserva de um domínio **.com** exclusivo, usando os fabulosos recursos do Google que colocam sua empresa em evidência perante os clientes na internet.

**AdWords Express**

Anuncie facilmente em minutos. Apareça sempre que os clientes estiverem procurando você on-line, no computador ou no dispositivo móvel deles. Configure tudo em minutos e pague apenas quando seu anúncio for clicado.

.

1.    [Criar um módulo de biblioteca](https://developer.android.com/studio/projects/android-library.html#CreateLibrary)

2.    [Adicionar uma biblioteca como dependência](https://developer.android.com/studio/projects/android-library.html#AddDependency)

3.    [Escolher os recursos que serão públicos](https://developer.android.com/studio/projects/android-library.html#PrivateResources)

4.    [Considerações de desenvolvimento](https://developer.android.com/studio/projects/android-library.html#Considerations)

5.    [Anatomia de um arquivo AAR](https://developer.android.com/studio/projects/android-library.html#aar-contents)

**Node.js** é um interpretador de código [JavaScript](https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript" \o "JavaScript) que funciona do lado do [servidor](https://pt.wikipedia.org/wiki/Servidor). Seu objetivo é ajudar programadores na criação de aplicações de alta escalabilidade (como um servidor [web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Web)), com códigos capazes de manipular dezenas de milhares de conexões simultâneas, numa única máquina física. O Node.js é baseado no interpretador [V8](https://pt.wikipedia.org/wiki/V8_(JavaScript)) JavaScript Engine (interpretador de JavaScript open source implementado pelo Google em C++ e utilizado pelo Chrome).

**JavaScript** é uma [linguagem de programação](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o) [interpretada](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_script).  É atualmente a principal [linguagem para programação](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o) *[client-side](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cliente-servidor" \o "Cliente-servidor)* em navegadores web. Começa também a ser bastante utilizada do lado do servidor através de ambientes como o [node.js](https://pt.wikipedia.org/wiki/Node.js). **É a linguagem de programação mais utilizada do mundo.**

**AngularJS** é um framework [JavaScript](https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript" \o "JavaScript) [open-source](https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_aberto), mantido pelo [Google](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google), que auxilia na execução de [single-page applications](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Single-page_application&action=edit&redlink=1).  A biblioteca lê o [HTML](https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML) que contém [tags](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=HTML_attribute&action=edit&redlink=1" \o "HTML attribute (página não existe)) especiais e então executa a diretiva na qual esta tag pertence, e faz a ligação entre a apresentação e seu modelo, representado por variáveis JavaScript comuns. O valor dessas variáveis JavaScript podem ser setadas manualmente, ou via um recurso [JSON](https://pt.wikipedia.org/wiki/JSON) estático ou dinâmico.

**O Ionic**é um framework free e open source totalmente otimizado para criar aplicativos híbridos com HTML5, CSS e javascript para iOS6+ e Android 4.0+. O Ionic foi criado com base no AngularJS e possui vários componentes e ferramentas que facilitam o desenvolvimento e não prejudicam a performance do seu aplicativo. O Ionic possui  ferramentas que ajudam no desenvolvimento de aplicativos, como por exemplo**:**=> **Ionic Lab –** uma IDE para você desenvolver seu aplicativo. (Não é obrigatório, você pode utilizar qualquer IDE de sua preferência). => **Ionic Market –** um lugar onde você pode encontrar plugins, templates e exemplo de aplicativos. **=> Ionic creator –** uma ferramenta online com interface drag-&-drop para você criar protótipos de aplicativos.

O **JSON** é um formato de dados [independente de linguagem](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Especifica%C3%A7%C3%A3o_independente_de_linguagem&action=edit&redlink=1). Deriva do [JavaScript](https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript" \o "JavaScript), mas a partir de 2017 muitas  [linguagens de programação](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_programa%C3%A7%C3%A3o) incluem código para gerar e [analisar sintaticamente](https://pt.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lise_sint%C3%A1tica_(computa%C3%A7%C3%A3o)) dados em formato JSON. O [tipo de mídia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tipo_de_m%C3%ADdia_da_Internet) da Internet oficial para o JSON é application/json. Nomes de arquivos JSON usam a extensão **.json**. A simplicidade de JSON tem resultado em seu uso difundido, especialmente como uma alternativa para [XML](https://pt.wikipedia.org/wiki/XML) em [AJAX](https://pt.wikipedia.org/wiki/AJAX_(programa%C3%A7%C3%A3o)). Uma das vantagens reivindicadas de **JSON** sobre [XML](https://pt.wikipedia.org/wiki/XML) como um formato para intercâmbio de dados neste contexto, é o fato de ser muito mais fácil escrever um analisador JSON. Em JavaScript mesmo, JSON pode ser analisado trivialmente usando a função **[eval](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Eval&action=edit&redlink=1" \o "Eval (página não existe))()**. Isto foi importante para a aceitação de JSON dentro da comunidade AJAX devido a presença deste recurso de JavaScript em todos os [navegadores web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Navegador_web) atuais.

**Android Studio** é um [ambiente de desenvolvimento integrado](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ambiente_de_desenvolvimento_integrado) (IDE) para desenvolver para a plataforma [Android](https://pt.wikipedia.org/wiki/Android).  Baseado no software **[IntelliJ IDEA](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=IntelliJ_IDEA&action=edit&redlink=1" \o "IntelliJ IDEA (página não existe)) de [JetBrains](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=JetBrains&action=edit&redlink=1" \o "JetBrains (página não existe))**, Android Studio foi feito especificamente para o desenvolvimento para Android. Está disponível para download em [Windows](https://pt.wikipedia.org/wiki/Windows), [Mac OS X](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X) and [Linux](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linux), e substituiu [Eclipse Android Development Tools](https://pt.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(software)#Eclipse_ADT_.28Android_Development_Tools.29) (ADT) como a IDE primária do Google de desenvolvimento nativo para Android.

**Android Studio 3.0 "O Android Studio 3.0**é uma grande atualização focada em acelerar o desenvolvimento de sua aplicação no Android. Esta versão do Android Studio está repleta de muitas novas atualizações, mas existem três principais áreas de recursos que você não quer perder, incluindo:  => um novo conjunto de ferramentas de perfil de aplicativos para diagnosticar rapidamente problemas de desempenho;  => suporte para a linguagem de programação Kotlin;  => um novo conjunto de ferramentas e assistentes para acelerar o seu desenvolvimento nas últimas APIs Oreo do Android.

**Novo Android 8.0 - Oreo  
=> 2x mais rápido:**Comece as suas tarefas favoritas mais rapidamente com 2x a velocidade de inicialização ao ligar! (tempo de inicialização, conforme medido no Google Pixel);  
**=> Limites de fundo**: o Android Oreo ajuda a minimizar a atividade de fundo nos aplicativos que você usa menos, economizando memória e tempo. => **Picture-in-Picture**: Faça duas coisas ao mesmo tempo, de uma só vez. Este novo recurso  permite que você veja dois aplicativos ao mesmo tempo. => **Mergulhe em mais aplicativos com menos toques**Pontos de notificação: Pressione os pontos de notificação para ver rapidamente o que há de novo e facilmente desmarcá-los deslizando. => **Android Go.**Introduzido com o lançamento dessa versão 8 do Android, o **Android Go** será a versão destinada para smartphones com menos recursos de software, com 1 GB de memória RAM ou menos. Essa versão terá certas otimizações ligadas por padrão, como a funcionalidade de economia de dados. Os aplicativos padrões também serão versões otimizadas para baixo uso de recursos de hardware, e a loja Google Play irá priorizar aplicativos destinados para esse sistema, como o **Face Lite**.

**Firebase: Banco de dados realtime. Crie aplicativos rapidamente, sem precisar gerenciar a infraestrutura**Os SDKs do Firebase, como Analytics, Database, Notifications e Crash reporting permitem que você migre rapidamente e se concentre nos seus usuários. **Feito pelo Google, usado pelos melhores aplicativos**O Firebase usa a infraestrutura do Google e é dimensionado automaticamente, para que você não precise se preocupar em atender à demanda dos usuários. **Um console, com produtos que operam em conjunto**Os produtos do Firebase funcionam muito bem sozinhos, compartilham dados e insights e podem ser acessados a partir de um painel unificado. O **Google Analytics para Firebase** é uma solução gratuita para avaliação de aplicativos. Nele são fornecidos insights sobre uso de aplicativos e engajamento do usuário. Trata-se de uma solução de análise ilimitada e gratuita que está no núcleo do Firebase. Os recursos do Firebase são integrados ao Analytics, que fornece geração ilimitada de relatórios para até 500 eventos distintos, os quais podem ser definidos por você com o SDK do Firebase. Com os relatórios do Analytics, você entende claramente o comportamento dos usuários e pode tomar decisões mais bem informadas sobre marketing e otimizações de desempenho do aplicativo.

**GitHub** é uma plataforma de hospedagem de código-fonte com controle de versão usando o Git. Ele permite que programadores ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e/ou Open Source de qualquer lugar do mundo. GitHub é amplamente utilizado por programadores para divulgação de seus trabalhos ou para que outros programadores contribuam com o projeto, além de promover fácil comunicação através de recursos que relatam problemas ou mesclam repositórios remotos (issues, pull request). O GitHub é mundialmente usado e chega a ter mais de 3 milhões de usuários ativos mundialmente contribuindo em projetos comercias ou pessoais. **Hoje o GitHub abriga mais de 65 milhões de projetos. Citando alguns deles que são conhecidos mundialmente: WordPress, GNU/Linux,**

**Atom, Electron.**

**CSS (em inglês: Cascading Style Sheets)**é uma linguagem de definição de estilo utilizada para definir a apresentação de documentos escritos numa linguagem de marcação (em inglês: Mark-Up Language), como são, por ex. o HTML ou o XML. O seu principal benefício é permitir criar, em blocos de código diferentes, a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. Assim, se o HTML descreve o conteúdo de um documento, o CSS vai configurar e formatar as variáveis que controlam o estilo visual do documento.

**PhoneGap / Cordova** é a estrutura de código aberto para construir aplicativos móveis incríveis usando a tecnologia da web. Com o PhoneGap, você cria belas aplicações multiplataforma usando HTML, CSS e Javascript. DESENVOLVIMENTO RÁPIDO = melhores APLICAÇÕES. Para desenvolvedores web com um histórico de criar experiências e produtos de usuário, o PhoneGap é a ferramenta a ser usada para transferir rapidamente habilidades de desenvolvimento web para fazer aplicativos móveis incríveis. Ao liberar o seu aplicativo móvel cedo e muitas vezes, e reunindo métricas para iterações rápidas, seus clientes obtêm o que querem e precisam.

**Marketing Digital** é o conjunto de atividades que são executadas online com o objetivo de atrair novos negócios, criar relacionamentos e desenvolver a identidade de uma marca. Para manter-se presente no mundo digital você precisa de um website ou blog com o nome de sua empresa, de sua marca, de seu produto ou serviço. Mas estar presente não significa estar sendo percebido pelo seu público alvo. Para ser percebido é necessário aumentar a visibilidade, criar reputação, surpreender e inspirar os internautas, que são o objetivo principal na busca do aumento dos negócios. **E para isso precisamos das ferramentas e técnicas do Marketing Digital**