



Programação para Dispositivos Móveis II

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - UNIFOR

Glauco Aquino

glauco.aquino@gmail.com

Aplicações móveis como estratégia de negócio

“If you don’t have a mobile strategy, you don’t have a future strategy.”

Eric Schmidt, Google, Executive Chairman





Estratégia Mobile

Elementos para uma estratégia efetiva

- ▶ Insights e análise: oportunidades de negócio, melhorias de processos, inovação tecnológica etc.
- ▶ Recomendações: diretrizes e objetivos gerais do produto e do negócio
- ▶ Roadmap: a visão do produto a longo prazo, seu progresso e refinamento ao longo do tempo

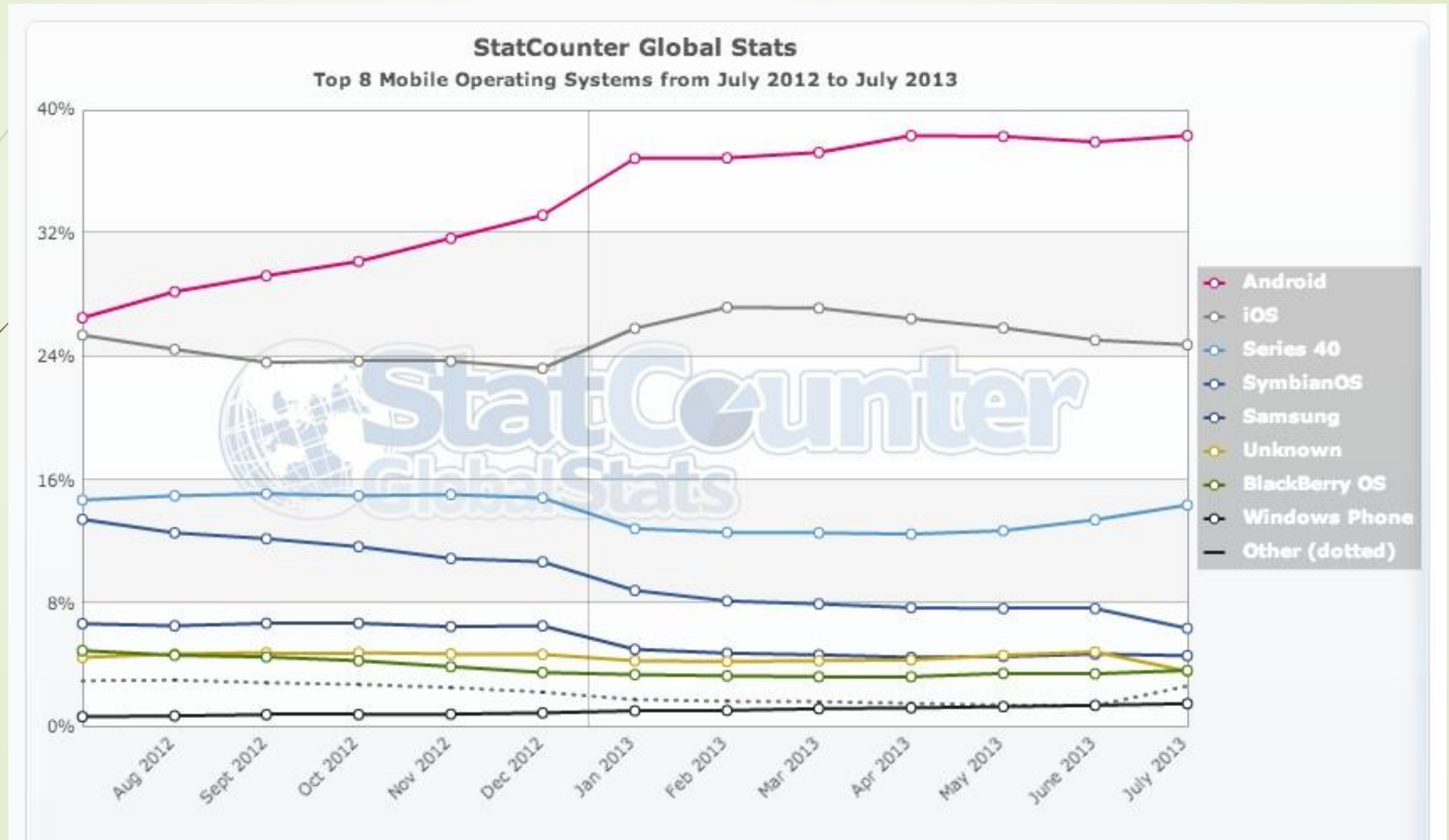
- ▶ Fortaleça a marca: Web Apps e Mobile Apps
- ▶ Monetize a aplicação: Licença, ads, upgrades etc.
- ▶ Envolver os clientes com a aplicação: Serviços especiais e relacionamento com o cliente



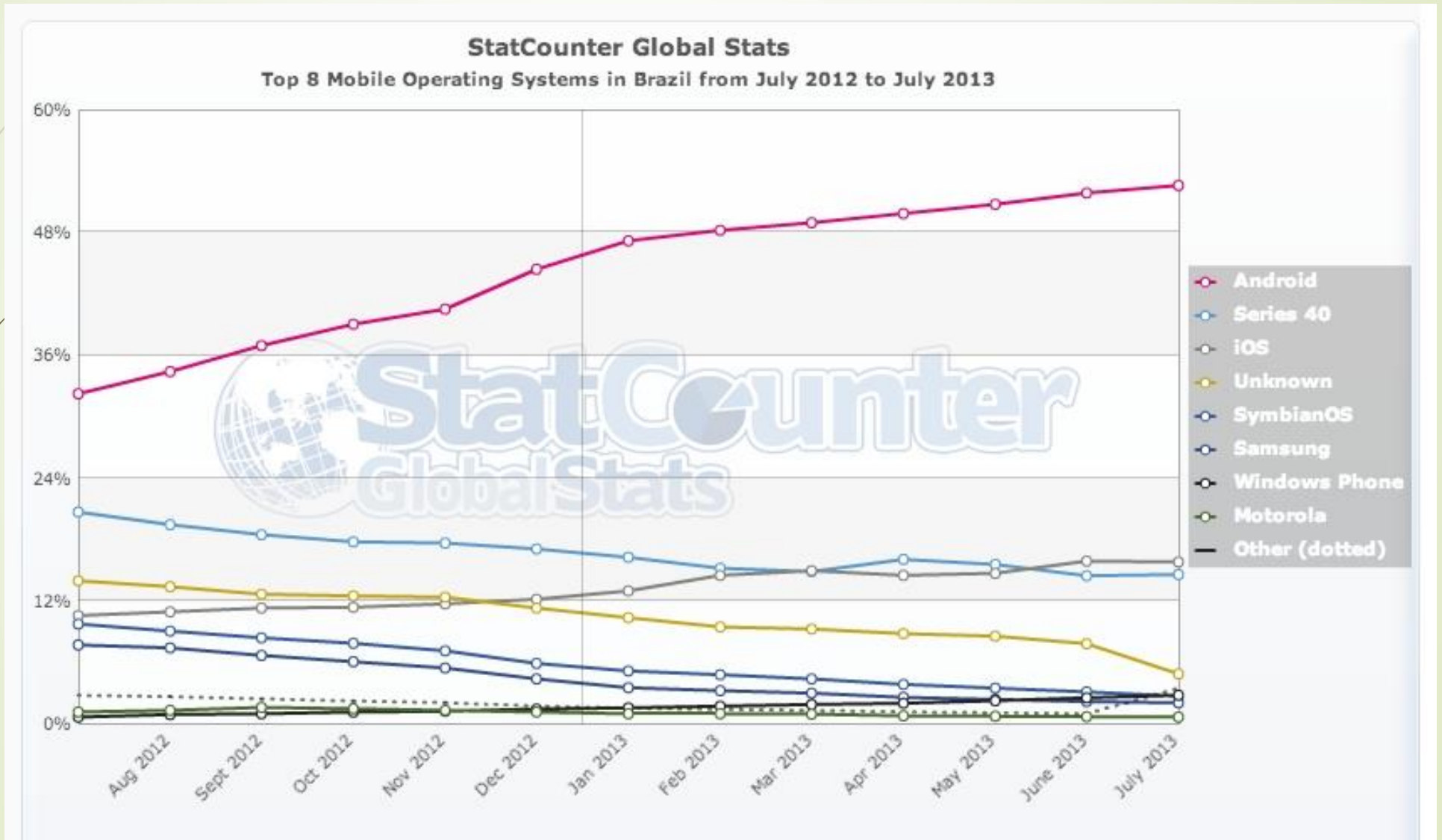
Plataformas e Tecnologias

- J2ME, Palm OS e Symbian
 - Blackberry
 - Android e iOS
 - Windows 8
-
- HTML5, Web Apps e frameworks

Market share de plataformas móveis



Market Share no Brasil





Rentabilidade de aplicações por plataforma

Android - Google

- Rendimento médio por app: US\$1.125
- Rendimento médio por desenvolvedor: US \$ 6.000

iOS - Apple

- Rendimento médio por app: US\$4.000
- Rendimento médio por desenvolvedor: US \$ 21.276

Windows Phone - Microsoft

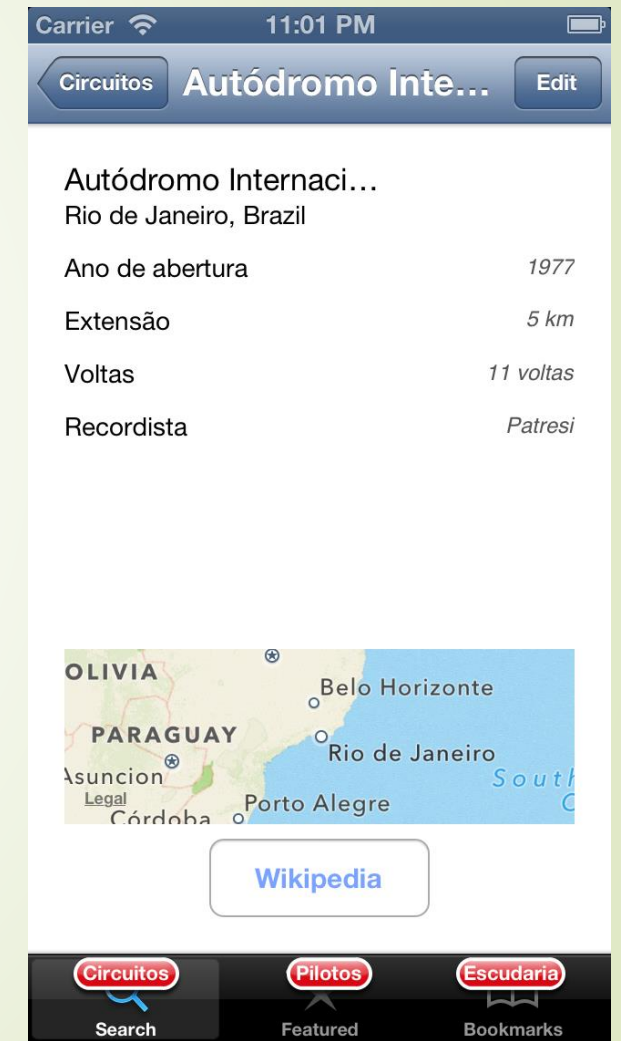
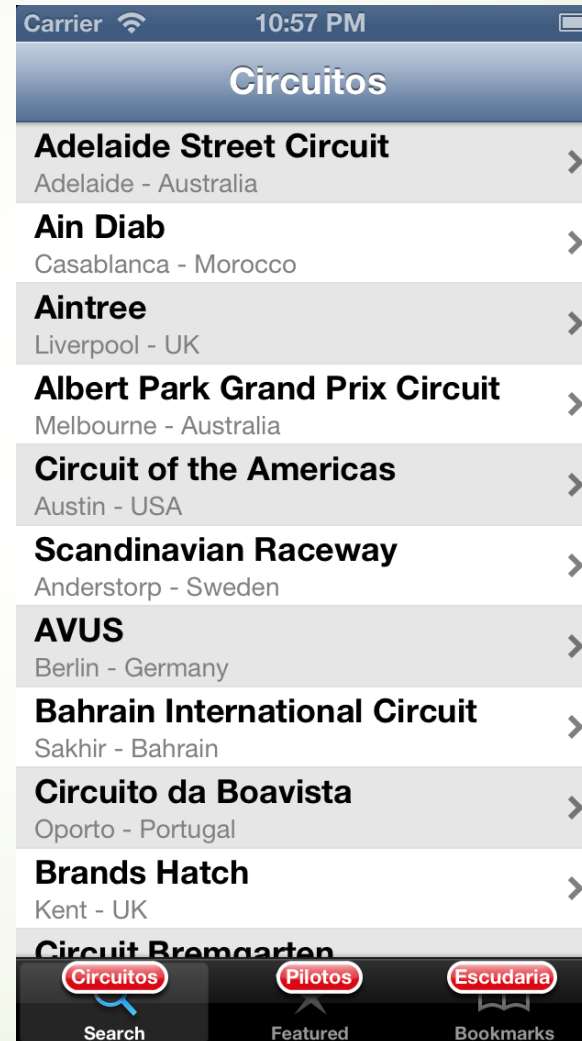
- Rendimento médio por app: US \$ 625
- Rendimento médio por desenvolvedor: US \$ 2.222

Fonte: Olhar Digital, agosto/2013

<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/36780/36780>

Visão geral da tecnologia iOS

- Storyboard
- Core Data
- RESTful web services
- Biblioteca de imagens
- Mapas





O ambiente XCode

- Templates de Aplicações para iOS: <http://oleb.net/blog/2013/05/xcode-project-templates-difference/>
- Project, Groups e Targets
- Arquivos de Suporte e App Delegate
- Headers & Source files
- C, Objective C, C++ e Objective C++



A seguir...

- Objective-C classes & variables
 - Test Driven Development no XCode
- 