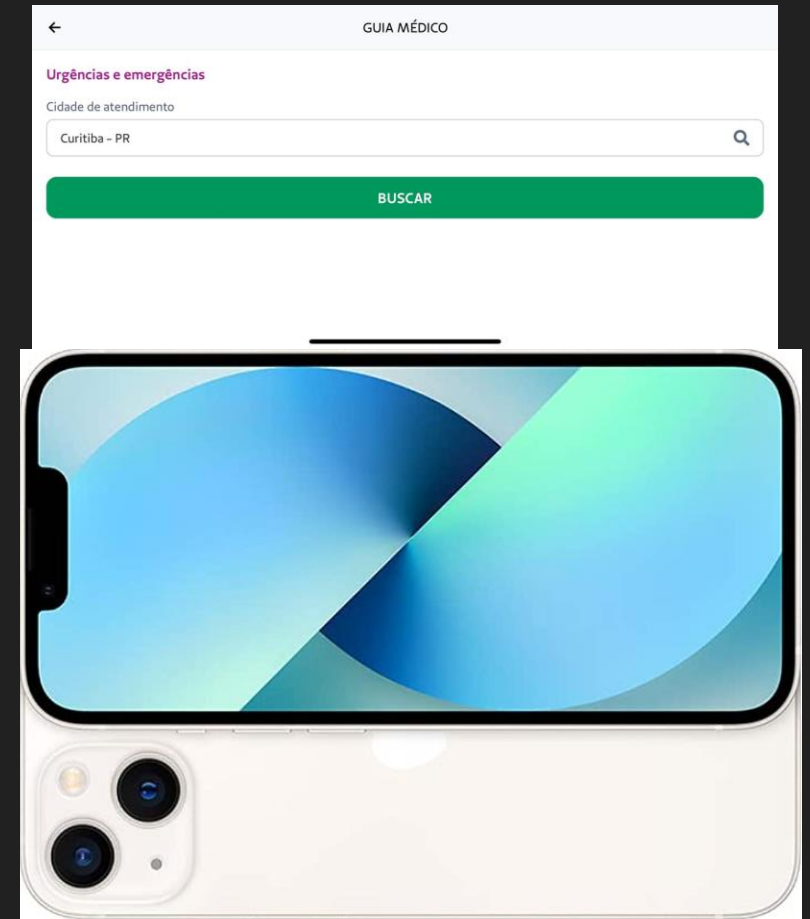


Desenvolvimento Para Dispositivos Móveis

Atividade 01

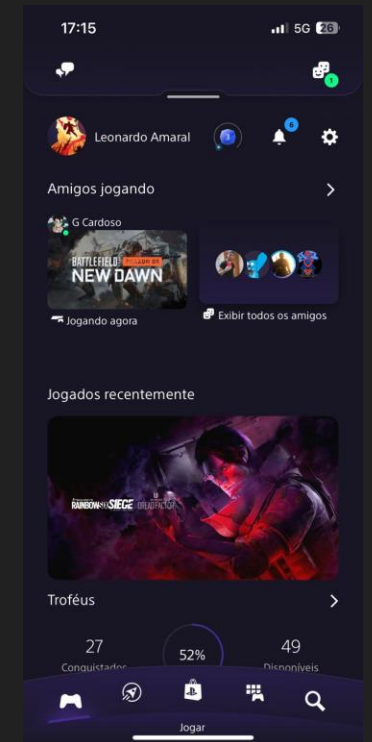
1) Exemplo de aplicativos com:

- Interface mal projetada para mudança de orientação:
- UnimedCliente:
- Ao utilizar o app no Iphone X ou Superior a tela fica parte coberta pela câmera frontal;



2) Exemplos de aplicativos que:

- Realizam interações com outros **dispositivos**:
- **PS App – PlayStation App**:
- O aplicativo permite realizar algumas interações com o console PS5, por exemplo:
- Ligar/desligar o console;
- Adicionar itens na fila de download;
- Fazer login da sua conta direto pelo celular;



2) Exemplos de aplicativos que:

- Realizam interações com outros **aplicativos**:
- **Spotify**:
- O aplicativo permite realizar algumas interações com diversos apps, por exemplo:
- Whatsapp, Instagram, Facebook e Twitter;
- Na maioria dos casos é possível o compartilhamento de músicas direto para contatos, no seu feed e até nos seus stories;



4) Maneira de como resolver ou evitar problemas de hardware:

○ Alto consumo de energia:

1. Ajuste no brilho de tela
2. Modo economia de energia
3. Desligar conexões quando não estiver em uso
4. Fechar apps em segundo plano
5. Desligue a vibração do aparelho

○ Alto consumo de memória:

1. Limpar cache e dados
2. Evitar papeis de parede animados
3. Desinstalar ou substituir apps
4. Fechar apps em segundo plano
5. Considerar reinício de fábrica

○ Alto consumo de internet móvel:

1. Desative atualizações automáticas
2. Desative download automático de mídia
3. Usar mapas offline
4. Definir limites de uso de dados
5. Desativar notificações desnecessárias

○ Conectividade de internet no celular:

1. Reinicie o celular
2. Ative e desative modo avião
3. Atualize sistema operacional
4. Limpe dados do aplicativo
5. Esqueça e reconecte a rede Wi-Fi