

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ - UTP

Programação Mobile

Estudo dirigido 01

Lucas Araujo Leite

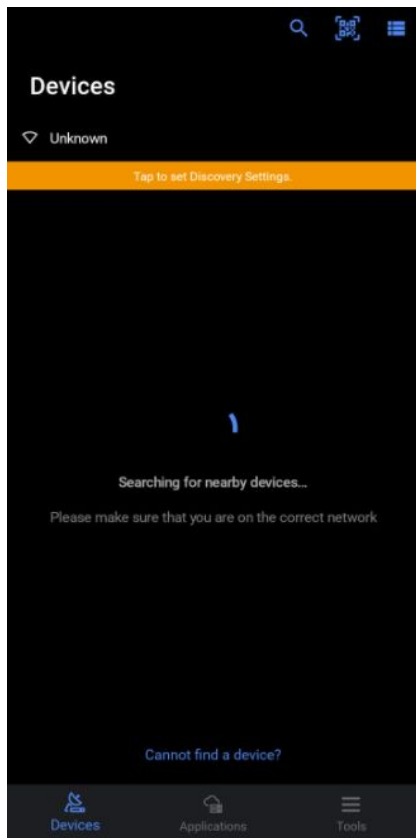
Problemas de Hardware

- **Alto consumo de energia:** Seguir o energy patterns no desenvolvimento. Use cores escuras nas interfaces,atraso de repetição dinâmica em conexões / consultas, recursos ativos durante execução do aplicativo, cache, atividade em segundo plano.
- **Alto consumo de memória:** Memory Profiler, analisar se o app está alocando memória corretamente, acompanhar consumo de memória durante execução , liberar memória para tarefas essenciais para evitar encerramento do processo do app, evitar serviços em segundo plano sem utilização.
- **Alto consumo de internet móvel:** Bloquear o consumo de dados de app em segundo plano e reduzir o consumo de dados do app em primeiro plano, manter o máximo de informação salvo local para evitar consultas externas.
- **Problemas de conectividade de internet:** Disponibilizar diversos meios para a conexão com outros dispositivos eletrônicos (NFC,P2P,USB,SIP,Bluetooth Wi-fi).

Armazenamento de dados no Android

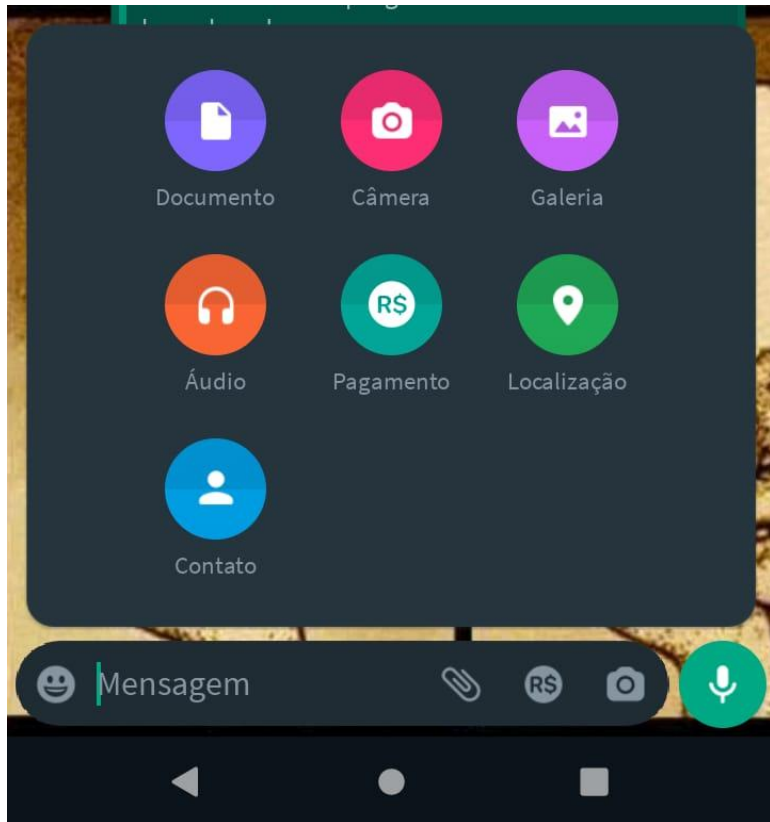
- **Shared Preferences:** São preferências que aplicações gravam e compartilham (ex: jogos que salvam score).
- **SQLite Databases:** Base de dados interno do sistema operacional Android.
- **Armazenamento Interno:** Salvar arquivos temporários / arquivos internos.
- **Armazenamento Externo:** Mídia externa (***sdcard***), para salvar arquivos em unidade que pode ser removível.

Interação com outros dispositivos



- App **UISP** realiza interação com dispositivos externos.

Interações com outros aplicativos



- App whatsapp realiza interação com aplicativos nativos do android.