



## Módulo 08 – Publicando aplicativos na Google Play

Como fazer o upload de aplicativos para o Google Play?

Cada aplicativo que você publica deve ter um código de versão e um nome da versão. Você pode defini-las no designer no painel de propriedades do componente Screen1.

*Figura 1 - Versionamento do Projeto*

TutorialURL

VersãoDoCódigo

NomeDaVersão

Fonte: Próprio Autor (2019).

Versão do Código é um valor inteiro que não será visível para os usuários da Google Play Store. Ele é usado por outros aplicativos para verificar se seu aplicativo foi atualizado ou desatualizado. O padrão é 1 e deve ser aumentado em 1 a cada mudança sucessiva, seja uma alteração importante ou uma pequena alteração [1].

Nome da Versão é uma String que pode ser qualquer coisa que você desejar. É padronizado como 1.0. Uma estrutura comum é um número decimal que é aumentado em 1 para cada alteração principal e 0,1 para cada alteração menor. Por exemplo, um Nome da Versão inicial poderia ser 1.0, que pode ser atualizado para 1.1 após uma pequena alteração e 2.0 após uma alteração maior.

Segundo Luiz [2], em suas notas de aula, você precisará aumentar o Código da Versão e alterar o Nome da Versão do seu aplicativo quando fizer o upload de uma nova versão para a Play Store.

Quando terminar de criar seu aplicativo, você poderá fazer o download do arquivo .apk do Android da seguinte maneira:

Navegue até a tela inicial do aplicativo que você deseja baixar no App Inventor

Clique na lista suspensa "Pacote para telefone"

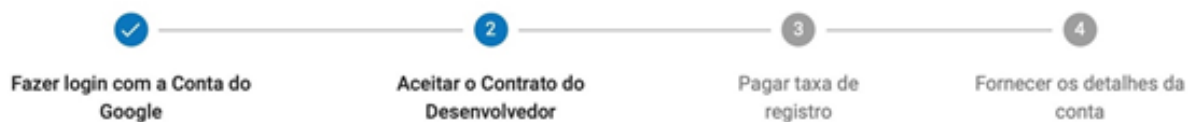
Clique em "Download para este computador"

Isso solicitará que você salve o aplicativo em algum lugar. Depois de ter o download do .apk, você está pronto para iniciar o processo de publicação.

Agora você pode acessar a página inicial do [Google Play](https://developer.android.com/distribute/console). (<https://developer.android.com/distribute/console>) e seguir as etapas para publicar seu aplicativo no Google Play.

Após efetuar o login você deverá aceitar o contrato de desenvolvedor, cadastrar um cartão de crédito e pagar a taxa de registro.

*Figura 2 - Processo de Registro*



Fonte: Próprio Autor (2019).

Feito isso, basta seguir as próximas etapas para assim publicar seu aplicativo. Veja que a publicação é feita diretamente no sistema do Google, não estando na plataforma do App Inventor, visto que o que você precisa é o .apk do seu aplicativo, conforme explicado nos passos anteriores.

## Referências

[1] N. F. GERBELLI e V. H. GERBELLI, App Inventor: seus primeiros aplicativos Android., São Paulo: Casa Do Código, 2017.

[2] L. C. M. Lozano, Nota de Aula APP inventor, São Paulo, 2019.

## Exercício 1:

No tutorial MoleMash, disponível no material oficial do App Inventor, você<sup>^</sup> cria um procedimento chamado MoveMole para mover a toupeira para um local aleatório na tela. Sabemos que procedimento é um conjunto de instruções que executam uma tarefa ou tarefas específicas. Qual bloco abaixo pertence ao bloco de procedimentos?

A)



B)



C)



D)



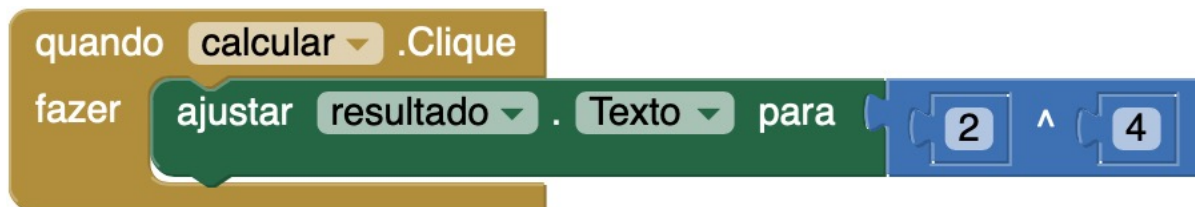
E)

**Comentários:**

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

**Exercício 2:**

Analise o bloco de códigos abaixo desenvolvido no app inventor:



O que esse bloco de códigos realiza?

A)

Ao clicar em calcular, resultado recebe dois elevado à quarta potencia.

B)

Ao clicar em calcular, resultado recebe a divisão de 2 por 4.

C)

Resultado recebe a sobra da divisão de 2 por 4.

D)

Resultado recebe a divisão de 2 por 4.

E)

Resultado recebe a multiplicação de 2 por 4.

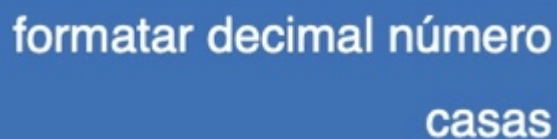
### Comentários:

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

### Exercício 3:

No app inventor existe uma forma específica para formatar um número como um número decimal com um determinado número de casas após o ponto. O número de lugares deve ser um número inteiro e não negativo. Qual funcionalidade é utilizada para formatar um número de casas decimais?

A)

A blue Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "formatar decimal número" is on the top line and "casas" is on the bottom line.

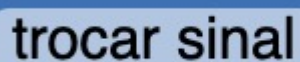
B)

An orange Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "ajustar" is on the left, a small orange square with a downward arrow is in the middle, and "para" is on the right.

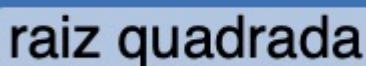
C)

A blue Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "arredondar" is on the left and a small blue square with a downward arrow is on the right.

D)

A blue Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "trocar sinal" is on the left and a small blue square with a downward arrow is on the right.

E)

A blue Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "raiz quadrada" is on the left and a small blue square with a downward arrow is on the right.**Comentários:**

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

**Exercício 4:**

No app inventor existe uma forma específica para retornar o menor número inteiro que é maior ou igual ao numero dado. Qual funcionalidade é utilizada para formatar um número de casas decimais?

A)

A blue Scratch block with a notch on the left and a bump on the right. The text "piso" is on the left and a small blue square with a downward arrow is on the right.

B)



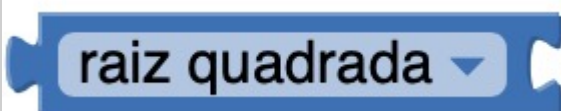
C)



D)



E)

**Comentários:**

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

**Exercício 5:**

No app inventor existe uma forma específica para calcular o maior número inteiro que é menor ou igual ao número dado. De qual funcionalidade estamos falando?

A)



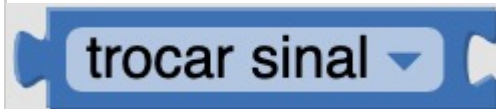
B)



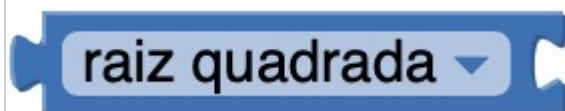
C)



D)



E)

**Comentários:**

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

**Exercício 6:**

No app inventor existe uma forma específica para retornar um número aleatório entre 0 e 1. De qual funcionalidade estamos falando?

A)



B)



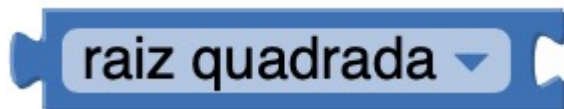
C)



D)



E)

**Comentários:**

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

**Exercício 7:**

No app inventor existe uma forma específica para retornar um valor inteiro aleatório entre os valores indicados, inclusive. A ordem dos argumentos não importa. De qual funcionalidade estamos falando?

A)



B)

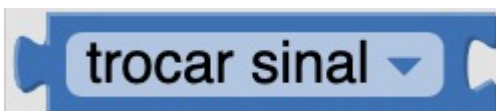


C)

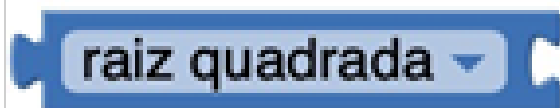


D)





E)



### Comentários:

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários

### Exercício 8:

É um componente não visível que armazena dados para um aplicativo. Os dados armazenados nesse componente estarão disponíveis cada vez que o aplicativo for executado. De qual funcionalidade estamos falando?

A)

Variáveis.

B)

Lista.

C)

Web.

D)

Organização Horizontal.

E)

TinyDB.

### Comentários:

Essa disciplina não é ED ou você não o fez comentários