

AVALIAÇÃO 1 – DISPOSITIVOS MOVEIS

Nome: Luciana Alves de Freitas

Nome: Pedro Elias Habenschuss Alves

Nome: Ricardo Rodrigues

1)

Aplicativo nativo: é exatamente o que te vêm à cabeça quando se fala em aplicativo. É o tipo de aplicativo comumente encontrado nas lojas de aplicativos. São construídos em uma linguagem exclusiva para um determinado sistema operacional. Existem dois tipos de sistemas operacionais dominantes nos smartphones: Android e iOS. A diferença entre eles não é apenas estética, pois o que foi desenvolvido para um não funciona no outro. Afinal, cada plataforma apresenta suas próprias ferramentas e elementos de interface. Um aplicativo nativo é programado na linguagem do seu respectivo sistema, como Java e Kotlin no Android e Objective-C e Swift no iOS, mas há também outras linguagens para cada sistema. Como cada sistema operacional possui uma linguagem específica, uma das vantagens do aplicativo nativo é ser mais rápido e confiável, mas em contrapartida seus custos são mais altos

Aplicativo Híbrido: O aplicativo híbrido, como o próprio nome já sugere, é uma mistura de um aplicativo nativo e um web App (que resumindo, é um site responsivo para mobile). O aplicativo híbrido é construído na linguagem HTML5, CSS e Javascript, assim como o site mobile. Esse código é alocado dentro de um container, integrando as funcionalidades que o seu dispositivo oferece, oferecendo uma experiência melhor ao usuário que os web Apps. Os híbridos contam como vantagem serem mais simples e, conseqüentemente, mais rápidos de desenvolver, e não se é necessário fazer o download sempre que uma atualização for feita em seu aplicativo, mas sua utilização ainda dependerá de conexão com a internet e da velocidade da mesma, não funcionando tão rápido quanto um aplicativo nativo.

2)

A) A classe Activity é um componente crucial de um app para Android, e a maneira como as atividades são lançadas e reunidas, é uma parte fundamental do modelo de aplicativo da plataforma. Diferentemente dos paradigmas de programação em que os apps são lançados com um método main (), o sistema Android inicia o código em uma instância Activity invocando métodos de callback que correspondem a estágios específicos do ciclo de vida.

B) Intents são mensagens assíncronas que permitem que os componentes do aplicativo solicitem funcionalidades de outros componentes do Android. Intents permitem que você interaja com componentes dos mesmos aplicativos, bem como com componentes contribuídos por outros aplicativos. Por exemplo, uma atividade pode iniciar uma atividade externa para tirar uma foto

C) A API SharedPreferences é uma interface de trabalho, nativa do Android, para armazenamento de dados primitivos em um arquivo XML interno, arquivo de responsabilidade do aplicativo. A SharedPreferences API é a maneira mais simples de persistir em aplicativo pequenas quantidades de dados.

D) ConstraintLayout é uma API que permite criar layouts grandes e complexos do Android de maneira similar ao RelativeLayout"

E) O FrameLayout é o layout mais básico que existe no Android. Neste layout, podemos ter apenas uma estrutura de layout armazenada. Porém, tal estrutura pode ser outro layout.