



## Aula 02 – Programação de Dispositivos Móveis

Professor: Me. Wellington Tuler Moraes  
Curso: ADS – IFSP – Campus Cubatão

## Origem do Xamarin

- **Miguel de Icaza:** programador mexicano, mais conhecido por iniciar os projetos GNOME, Mono e Xamarin.
- **Nathaniel Dourif Friedma:** conhecido por Nat, é um programador e co-fundador da Ximian

## Origem do Xamarin

- Logo após o .NET ser anunciado pela Microsoft em junho de 2000, a empresa Ximian deu início ao projeto open source Mono
  - Uma solução alternativa ao compilador C# e .NET framework que poderia ser executado no Linux.
- Uma década mais tarde, em 2011, os fundadores da Ximian (que havia sido adquirida pela Novell) fundaram sua nova empresa, chamada Xamarin.
  - A princípio continuaram a contribuir para a versão do Mono, mas que também se adaptou para formar uma base de soluções móveis e multi-plataforma.

## Origem do Xamarin


- Em 2014, a Microsoft anunciou uma nova versão do compilador C#, chamada de .NET Compiler Platform (anteriormente conhecida pelo seu codinome Roslyn).
- Esta versão se diferenciava principalmente por ser uma versão open source do compilador C#, VisualBasic e um conjunto de APIs para code analysis.
- Março de 2016, a Microsoft adquiriu o Xamarin com o objetivo de introduzir uma poderosa ferramenta de desenvolvimento de aplicativos móveis para múltiplas plataformas em sua principal IDE.

## Xamarin vs. Xamarin Forms

- O **Xamarin** (abordagem tradicional) permite desenvolver aplicativos por meio de APIs e estruturas de dados nativas (iOS, Android e Windows) com até 75% de compartilhamento de código.
- Enquanto o **Xamarin.Forms** permite construir interfaces de usuários (UI) e compartilhar quase 100% do código.

## XAML

- Extensible Application Markup Language é uma linguagem baseada em XML criada pela Microsoft.
- É uma das linguagens fundamentais para o desenvolvimento de aplicações desenvolvidas com WPF, Silverlight e Silverlight for WindowsPhone, Windows8.1, UniversalWindowsPlatform e **Xamarin**.
- O XAML é uma linguagem de marcação declarativa. Acrescentada ao .NET Framework para servir como modelo de programação simplificada para a criação de um UI (User Interface).



## XAML

- **Exemplo:**  

```
<StackPanel>  
  <Button Content="Click Me"/>  
</StackPanel>
```
- **Exemplo de sintaxe com atributos:**  

```
<Button  
  Background="Blue"  
  Foreground="Red"  
  Content="This is a button">  
</Button>
```