

Prof. Otilio Paulo otilio.paulo@ifpi.edu.br

Programação para Dispositivos Móveis

Introdução a Computação Móvel

Histórico



Década de 50



Década de 90



Atual



Histórico



Miniaturização dos Dispositivos

Conectividade Sem Fio



Futuro?



Roteiro

Fundamentos da Computação Móvel



O que é Computação Móvel?

• ... se baseia na capacidade de mover fisicamente serviços computacionais junto com os usuários, tornando o computador um dispositivo sempre presente, permitindo ao homem que tenha acesso às aplicações oferecidas por um sistema computacional independentemente da sua localização.



O que é Computação Móvel?

Exploração da conexão de equipamentos

portáteis.

- Celulares
- Notebooks
- Netbooks
- PDAs
- Bluetooth
- WiFi
- 4G
- WiMAX
- Etc.



Tecnologias [Dispositivos Móveis]





Microsoft Band





Apple Watch



Tecnologias [Dispositivos Móveis]

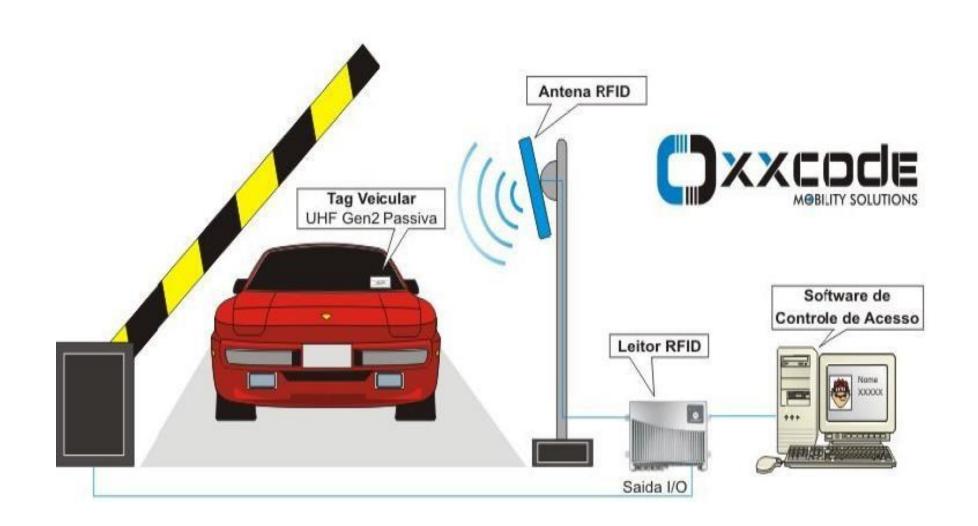


Microsoft Hololens





Aplicações na Computação Móvel





Aplicações na Computação Móvel



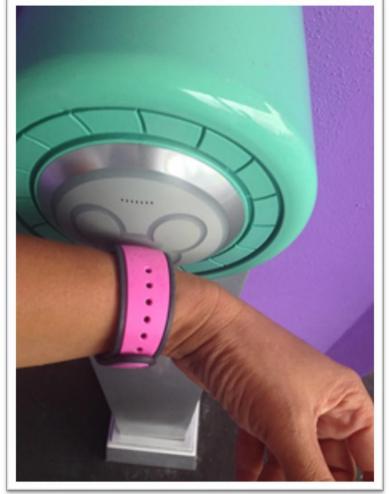




Aplicações na Computação Móvel











O que é Mobilidade?

- Definida como a capacidade de poder se deslocar ou ser deslocado facilmente;
- Se refere ao uso pelas pessoas de dispositivos móveis portáteis funcionalmente poderosos que ofereçam a capacidade de realizar facilmente um conjunto de funções de aplicação, sendo também capazes de conectar-se obter dados e fornecê-los a outros usuários, aplicações e sistemas.





Capacidades dos dispositivos móveis?

- Se conectar a outros dispositivos;
- Obter dados;
- Fornecê-los a outros usuários;





- Portabilidade
- Usabilidade
- Funcionalidade
- Conectividade



Portabilidade

É definida como a capacidade de ser facilmente transportável;

 "Hoje em dia", para ser considerado portátil, o dispositivo móvel deve ser transportável facilmente na mão;





Portabilidade

- Lançado no início da década de 80, o IBM Portable PC 5155 era considerado um computador completo para a época: tinha uma tela de 9 polegadas de âmbar (a tela era meio avermelhada) e drive para disquete;
- Em trinta anos, peso de computador portátil passou de 13kg pra 1 kg;

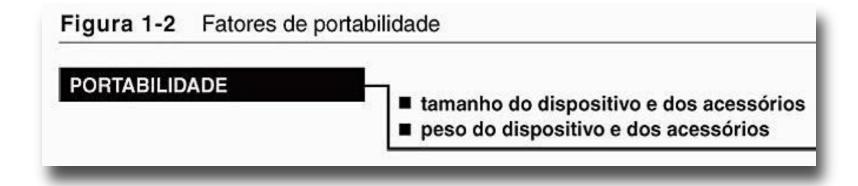




Portabilidade

Hoje, dispositivos que são muitas vezes mais rápidos, menores e mais poderoso que aqueles equipamentos antigos e podem ser transportados confortavelmente na palma da sua mão;

Existem dois dos fatores mais importantes que afetam a portabilidade de um dispositivo móvel:





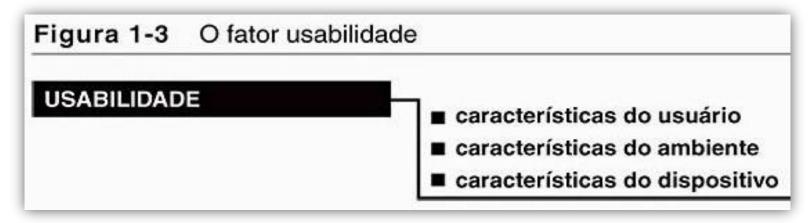
Portabilidade

- Talvez futuramente acessórios ainda mais leves venham a ser fabricados;
- Lembre-se: Dispositivos móveis exigem alimentação, conectividade e acessórios para funcionar de forma ideal; E de que esses itens também têm um tamanho e um peso a serem considerados.



Usabilidade

- Um dispositivo móvel deve ser utilizável por tipos de pessoas diferentes em diversos ambientes;
- A Usabilidade de um dispositivo depende de vários fatores (características):





Fator Usabilidade [Usuário]

- Uma iteração do usuário com um dispositivo móvel depende, até certo ponto, de suas características pessoais)
 - Tamanho e força (alguns dispositivos não são aconselhados para crianças);
 - Flexibilidade e destreza (imagine um bombeiro com luvas usando um celular);
 - Conhecimento e Capacidade (dispositivos intuitivos).



Fator Usabilidade [Ambiente]

- Depende de que tipo de local ele será utilizado:
 - Corporativo (Escritório, reuniões de negócio);
 - Lazer (Praia, Clubes, Shows musicais);
 - Doméstico (rotinas do dia-a-dia, ajuda nas tarefas domésticas).



Fator Usabilidade [Dispositivo]

- •O formato do dispositivo, seus acessórios e funcionamento interferem diretamente na usabilidade:
 - Tempo de inicialização;
 - Integridade dos dados;
 - Interface com o usuário (teclado, mouse,etc);
 - Robustez/resistência.



Usabilidade

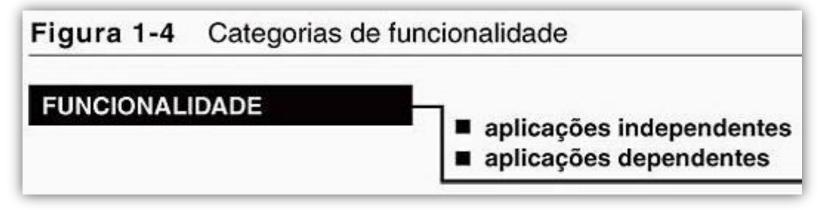


www.wbibrasil.com.br/noticias/os-principios-deusabilidade-para-aplicativos-em-dispositivos-mo



Funcionalidade

- Os dispositivos móveis servem a múltiplos propósitos e têm diversos tipos de funcionalidade;
- Em geral as aplicações móveis podem ser divididas em duas categorias (pelo seu modo de operação):





Funcionalidade

- Em geral as aplicações móveis podem ser divididas em duas categorias (pelo seu modo de operação):
- Independentes: executam sem qualquer contato com outro usuário ou sistema (jogos, relógio, calculadora, etc).
- Dependentes: precisam se conectar a outros usuários ou sistema (calendário, agenda,
- GPS, correio eletrônico, notícias, etc).





Conectividade

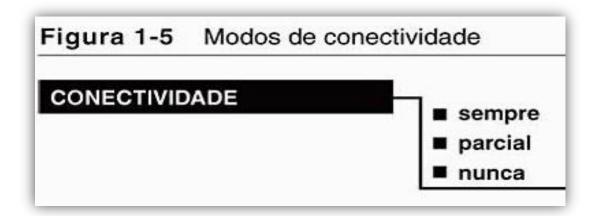
- Uma das maiores características atualmente aos dispositivos móveis é a conectividade.
- Muitos dispositivos móveis tem a capacidade de usar aplicações de forma independente, mas sua função primária é:
 - Conectar pessoas e/ou sistemas;
 - Transmitir e receber informações.





Conectividade

• Um dispositivo móvel opera em três modos:



- Um dispositivo móvel pode estar sempre conectado a um sistema back-end;
- Um dispositivo móvel pode estar conectado de forma intermitente a um sistema back-end; e
- Um dispositivo móvel pode operar inteiramente sem conexão a um sistema back-end.



Conectividade

- Existem diferença entre móvel e sem fio!
- Mobilidade não significa necessariamente ter uma conexão sem fio;
- É possível uma aplicação funcionar de forma móvel e estar completamente desconectado enquanto se coletam informação antes de se conectar a uma rede sem fio, ou ligada por cabos para se comunicar/transferir informações.





Características dos Dispositivos Móveis: Etapas da Evolução

Etapas da Evolução



1983

Motorola DynaTAC 8000X



1989

Motorola MicroTAC 9800X



Motorola International 3200



1992

Nokia 1011



Etapas da Evolução









Etapas da Evolução



1998

Nokia 5110



1999

Nokia 8210



2000

Nokia 3310



2001

Nokia 5510

Etapas da Evolução











Etapas da Evolução









BlackBerry 7210

Etapas da Evolução







Nokia 1110



HTC Universal

Etapas da Evolução





Etapas da Evolução







Etapas da Evolução



2009

Sidekick LX 2009



2010

iPhone 4



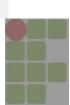
2011

Samsung Galaxy S II



2012

Samsung Galaxy Note II



Etapas da Evolução [2014]



Galaxy Grand



Lumia 1520



Xperia M2









Etapas da Evolução [2015]











iPhone 6S Plus



Etapas da Evolução [2016]



Apple iPhone 7









Etapas da Evolução [2017]

Apple iPhone X









Etapas da Evolução [2018]











Etapas da Evolução [2018]



Pixel 3



Galaxy S9



Etapas da Evolução [2019]





Galaxy Fold

Etapas da Evolução [2019]



Huawei P30





IPhone 12 (setembro)

Roteiro



Futuro



Especialistas alertam que a indústria do futuro vai gerar desemprego

http://jornalfatojuridico.com.br/especialistas-alertam-que-industria-do-futuro-vai-gerar-desemprego/



Futuro

DESAFIO

- Tornar mais presente;
- Criar interfaces capazes de "aprender";
- Segurança nas redes;
- Criar aplicações que se movem com o usuário.



Roteiro

Referências



Referências

- LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. **Aplicações Móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. Cap.1.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2005.
- MATOS, Luiz. Computação Móvel e Ubíqua. Universidade Federal do Acre. 2009.
- SANTOS, Adilson *et al.* **A evolução da computação pervasiva em função da evolução do hardware/software dos computadores**.
- GOMES, Janynne. Desenvolvimento para Dispositivos Móveis. 2016.

