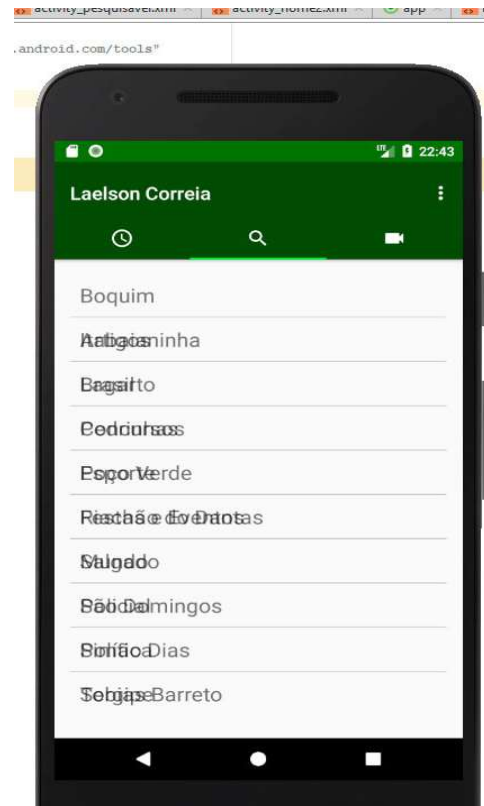


GUSTAVO OSORIO FRANCO

# INTERFACE MAL PROJETADA

- PARA TELA PEQUENA

Neste exemplo, os nomes estão sobrepostos



# INTERFACE MAL PROJETADA

- MUDANÇA DE ORIENTAÇÃO

Aqui uma foto tirada no modo paisagem não gira quando muda a posição do celular.



# INTERFACE MAL PROJETADA

- PARA TABLETS

Professor, não consegui nenhuma imagem para exemplificar um layout mal projetado para tablets.

# REALIZAM ITERAÇÕES

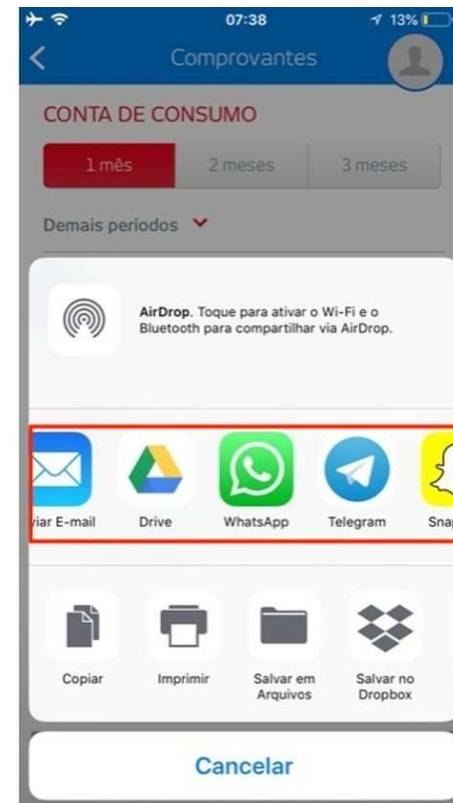
- COM OUTROS DISPOSITIVOS

O app do youtube pode compartilhar a tela através do chromecast



# REALIZAM ITERAÇÕES

- COM OUTROS APPs  
Aplicativos de banco  
acessam outros apps  
para compartilhar  
comprovantes



# TIPOS DE ARMAZENAMENTO DE DADOS

- **Armazenamento específico do app:** armazene arquivos que são usados apenas pelo app, seja em diretórios dedicados em um volume de armazenamento interno ou em outros diretórios dedicados no armazenamento externo.
- **Armazenamento específico do app:** armazene arquivos que são usados apenas pelo app, seja em diretórios dedicados em um volume de armazenamento interno ou em outros diretórios dedicados no armazenamento externo.
- **Preferências:** armazene dados particulares e primitivos em pares de chave-valor
- **Bancos de dados:** armazene dados estruturados em um banco de dados particular usando a biblioteca de persistência do Room

# RESOLVER PROBLEMAS DE HARDWARE

- Para o alto consumo de energia, há três considerações importantes para manter o app com um consumo econômico de bateria:
  - Deixe seus apps *Lazy First*.
  - Use os recursos da plataforma que podem ajudar a gerenciar o consumo de bateria do app.
  - Use ferramentas que possam ajudar a identificar os principais responsáveis pelo consumo de bateria.



# RESOLVER PROBLEMAS DE HARDWARE

- Para o alto consumo de memória e manter um ambiente multitarefa funcional, o Android define um limite rígido para o tamanho de heap de cada app. O limite exato de tamanho de heap varia entre os dispositivos com base na quantidade de RAM disponível para o dispositivo

# RESOLVER PROBLEMAS DE HARDWARE

- Para não ter um alto consumo de internet móvel é possível implementar uma atividade de preferências que dá controle explícito ao usuário sobre o uso dos recursos de rede do seu app. Exemplo:
  - Você pode permitir que os usuários façam upload de vídeos somente quando o dispositivo estiver conectado a uma rede Wi-Fi.
  - Você pode sincronizar (ou não), dependendo de critérios específicos, como disponibilidade de rede, intervalo de tempo, etc.

# RESOLVER PROBLEMAS DE HARDWARE

- Para problemas com a conectividade de internet, as seguintes classes são usadas para verificar a conexão de rede:
  - `ConnectivityManager`: responde a consultas sobre o estado da conectividade de rede. Também notifica os apps quando há uma mudança da conexão de rede.
  - `NetworkInfo`: descreve o status de uma interface de rede de determinado tipo (atualmente, móvel ou Wi-Fi).