



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Aula 15 - Publicação



Material Didático do Instituto Metrôpole Digital - IMD

Termo de uso

Os materiais didáticos aqui disponibilizados estão licenciados através de Creative Commons **Atribuição-SemDerivações-SemDerivados CC BY-NC-ND**. Você possui a permissão para realizar o download e compartilhar, desde que atribua os créditos do autor. Não poderá alterá-los e nem utiliza-los para fins comerciais.

Atribuição-SemDerivações-SemDerivados

CC BY-NC-ND



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Apresentação

Nesta aula, veremos como preparar o aplicativo para publicação, assunto importante para consolidar o conhecimento visto até o momento.

Objetivos

- Conhecer como configurar um projeto para publicação
- Conhecer como gerar os artefatos para *android*
- Conhecer como gerar os artefatos para *ios*
- Conhecer como publicar atualizações

Preparando para publicação

Link do video da aula: <https://youtu.be/rGQEuTQ6wHM>

Até o momento utilizamos o *expo* para criar o aplicativo, agora continuaremos utilizando ele, porém, para publicação.

Acessando o expo

Para publicar um projeto com o *expo* é necessário ter uma conta na plataforma. Então, se ainda não possui uma conta, [cadastre-se aqui](#).

Após feito o cadastro, você realizará o *login* na sua conta e será direcionado para a área de projetos.

Ajustando o arquivo

Com o nosso projeto aberto, vamos acessar o arquivo que sumariza todas as informações do aplicativo, *oapp.json*. Nesse arquivo estarão boa parte das configurações que iremos criar.

Então, acompanhando a aula, altere seu arquivo de modo que ele fique como abaixo:

```
{
  "expo": {
    "name": "IMD News",
    "slug": "imdnews",
    "version": "1.0.0",
    "orientation": "portrait",
    "icon": "./assets/icon.png",
    "splash": {
```

```
"image": "./assets/splash.png",
"resizeMode": "contain",
"backgroundColor": "#212121"
},
"updates": {
  "fallbackToCacheTimeout": 0
},
"assetBundlePatterns": [
  "**/*"
],
"ios": {
  "supportsTablet": true,
  "bundleIdentifier": "com.dispositivosmoveis.imdnews"
},
"android": {
  "adaptiveIcon": {
    "foregroundImage": "./assets/adaptive-icon.png",
    "backgroundColor": "#212121"
  },
  "package": "com.dispositivosmoveis.imdnews",
  "versionCode": 1
},
"web": {
  "favicon": "./assets/favicon.png"
}
}
```

Substituindo os Assets

Na pasta *assets* do projeto existem imagens padrão para o *splash* do aplicativo.

Substitua os arquivos da pasta *assets* por esses arquivos: [ícons](#).

Observação: é importante manter o nome das imagens e a pasta assets, pois é ela que está sendo referenciada.

Ajustando o Loading

O componente *ActivityIndicator* não estava centralizado no aplicativo, o que dificultava a visualização. Então, na tela de *Home* passe essas novas propriedades no componente:

```
<ActivityIndicator style={{flex: 1}} size="large"
```

```
backgroundColor="black"/>
```

Criando artefatos Android

Link do video da aula: <https://youtu.be/YIbHSHGyNYg>

Vamos agora criar os artefatos *android* aceitos nas lojas de aplicativos.

Gerando o **APK**

No diretório do seu projeto, siga os passos abaixo:

Realize o *login*:

```
expo login
```

Escolha o *build* para android:

```
expo build:android
```

E escolha gerar um artefato *APK*, criando uma chave de assinatura.

```
? Choose the build type you would like: > - Use arrow-keys. Return to submit.  
> apk - Build a package to deploy to the store or install directly on Android devices  
app-bundle
```

Material complementar

Para publicação na loja do Google Play, consulte material complementar:

- [7 passos para publicar seu aplicativo na Google Play Store](#)
- [Como Publicar um Aplicativo Android na Play Store 2021](#)

Criando artefatos IOS

Link do video da aula: <https://youtu.be/1DmEZRycSWU>

Vamos agora criar os artefatos *ios* aceitos nas lojas de aplicativos.

Gerando o **Simulator**

No diretório do seu projeto, siga os passos abaixo:

Realize o *login*:

```
expo login
```

Escolha o *build* para android:

```
expo build:ios
```

E escolha gerar um artefato *simulator*.

```
? Choose the build type you would like: › - Use arrow-keys. Return to submit.  
  archive  
  > simulator - Run the build on a simulator
```

Material complementar

Para publicação na loja App Store, consulte material complementar:

- [Como publicar um aplicativo na Apple Store em 2020](#)
- [Uploading to the Apple App Store - React Native Tutorial \(inglês\)](#)

Publicando atualizações

Link do video da aula: <https://youtu.be/JmI2fHo-Nkc>

Vamos agora ver como gerar atualizações do nosso aplicativo sem necessitar fazer uma republicação na loja, técnica chamada *Code Push*.

Publicando

Após realizar pequenas alterações no código, rode em seu terminal o comando abaixo:

```
expo publish
```

Ao executar o comando, o *expo* irá gerar o *bundler* novamente e enviará isso ao servidor *Expo*, ficando atualizado nesse *server*.

Assim que o aplicativo inicia, ele pergunta ao servidor se há atualizações e, caso existam, carrega o aplicativo com a nova atualização.

Mensagem final

Link do video da aula: <https://youtu.be/li9235Culfl>

Parabéns, você acaba de concluir o Curso de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis! Espero que esse conteúdo tenha sido útil na sua formação.

Agente viu muito sobre desenvolvimento para dispositivos móveis, tendo *Javascript* como linguagem e *React Native* como plataforma. Agora é hora de continuar praticando para reforçar esse conhecimento e ganhar ainda mais habilidade.

Gostaria de dedicar esse curso à memória do professor **Emerson Moura de Alencar**, que nos deixou esse ano.

Emerson, onde você estiver, eu dedico esse curso a você!

Resumo

Nesta aula, vimos como configurar e gerar artefatos para publicação de um aplicativo, seja para plataformas *android* ou *ios*. Ademais, vimos como publicar futuras atualizações que um aplicativo pode ter.