



Mobile

Arquiteturas para desenvolvimento mobile,
ciclo de trabalho

Prof. Victor Inacio de Oliveira

Tópicos

Nesta Unidade iremos abordar,

- Conhecendo a arquitetura mobile;
- Etapas para se desenvolver um bom app;
- Ciclo de trabalho de um app.

Objetivos

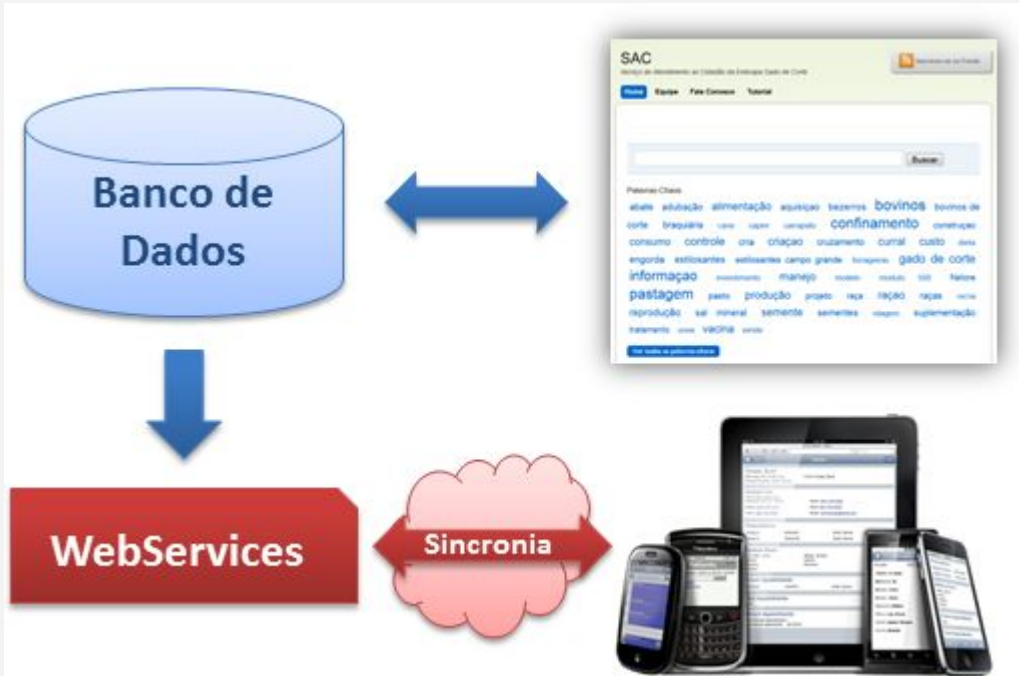
Acompanhe, a seguir, os objetivos de aprendizagem para esta unidade:

- Conhecer a arquitetura de um sistema mobile
- Entender as etapas para se desenvolver um bom app;
- Entender o ciclo de trabalho de um app;

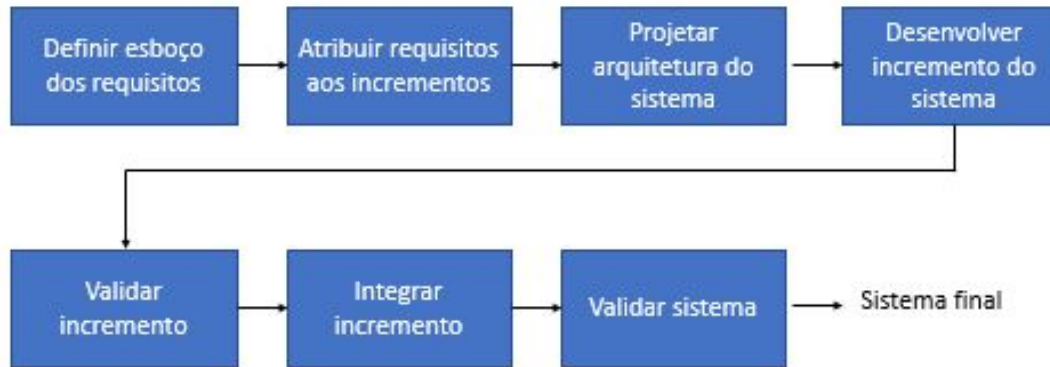
Contextualização

Nesta aula serão apresentados conceitos iniciais de projeto um sistema mobile. Para isto será apresentada a arquitetura do sistema, as etapas de desenvolvimento e o ciclo de trabalho de um app.

Conhecendo a arquitetura mobile



Etapas para se desenvolver um bom app



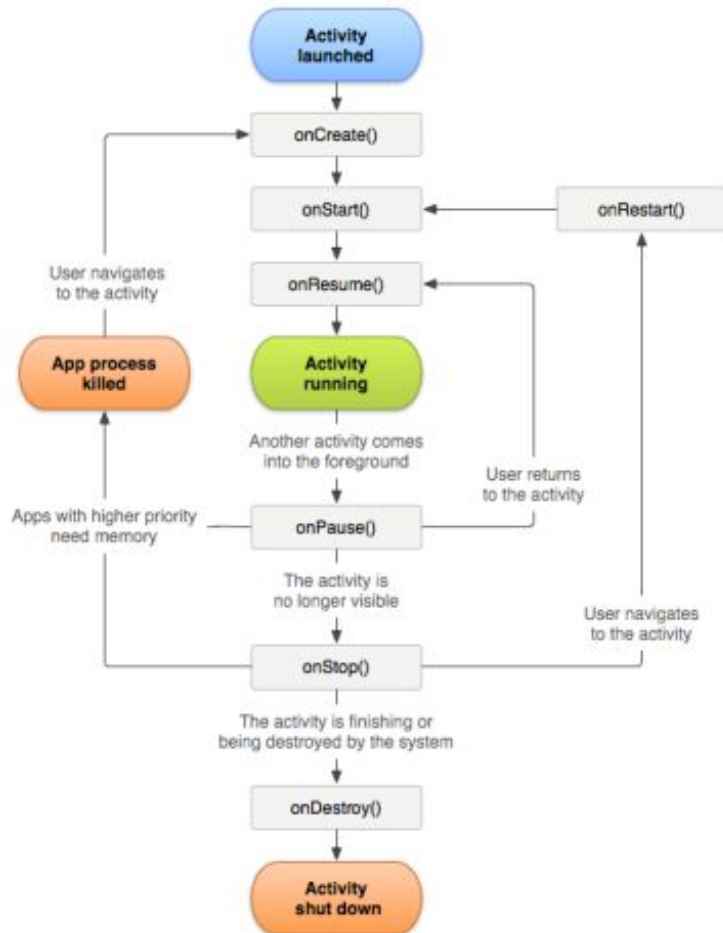
Entender o ciclo de trabalho de um app

Ciclo de Vida

Toda Activity possui um ciclo de vida que é importante de ser conhecido, pois isso determina a dinâmica com a qual o sistema operacional irá interagir com o seu aplicativo.

Deve-se levar em consideração que seu aplicativo estará em execução em conjunto com outros processos, assim como sua aplicação não estará em primeiro plano a todo momento.

Entender o ciclo de trabalho de um app



Entender o ciclo de trabalho de um app

Ciclo de Vida (exemplo Android)

- *onCreate(): na primeira criação da activity.*
- *onStart(): na primeira criação da activity ou retomada da activity via onRestart().*
- *onResume(): na volta do foco para a activity.*
- *onPause(): na perda do foco da activity.*
- *onStop(): quando a atividade não está mais visível.*
- *onRestart(): quando o usuário volta para a activity.*
- *onDestroy(): quando a activity encerra ou o sistema operacional encerra a aplicação.*

Indicação de material complementar de estudo: no link abaixo vocês poderão entender melhor como se dá o ciclo de desenvolvimento de um app.

<https://www.redhat.com/pt-br/topics/mobile>