

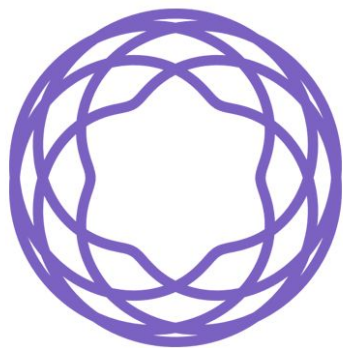
CCP150

DES. DE APLICATIVOS MÓVEIS

Prof. ISAAC
isaacjesus@fei.edu.br

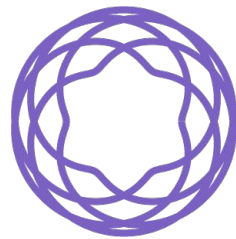


DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MOBILE



React Navigation

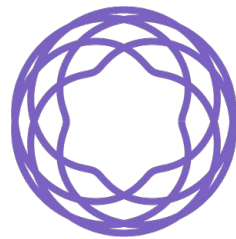
React Navigation



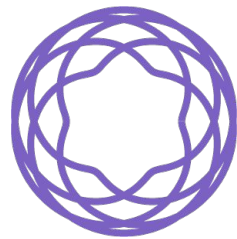
- Aplicativos móveis raramente são compostos por uma única tela
- O gerenciamento da apresentação e da transição entre várias telas é normalmente feito pelo que é conhecido como um navegador



React Navigation

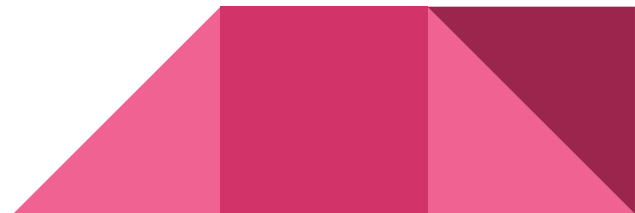


- Em um navegador web, você pode vincular diferentes páginas usando a tag `<a>`:
 - Quando o usuário clica em um link, a URL é enviada para a *pilha de histórico* do navegador.
 - Quando o usuário pressiona o botão Voltar, o navegador dá um *pop* no item do topo da pilha de histórico, de forma que a página ativa se torna a página visitada anteriormente

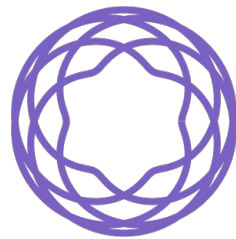


React Navigation

- O React Native não tem uma solução embutida para uma pilha de histórico global, como acontece em um navegador da web
- A solução da comunidade para navegação é uma biblioteca autônoma que permite aos desenvolvedores configurar as telas de um aplicativo:
 - **React Navigation**



React Navigation

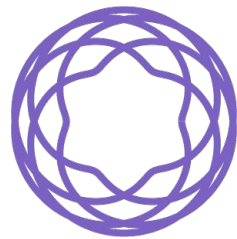


- Roteamento e navegação para aplicativos React Native
- Permite a navegação entre várias telas!

<https://reactnavigation.org/>



PRINCIPAIS TIPOS DE NAVEGAÇÃO

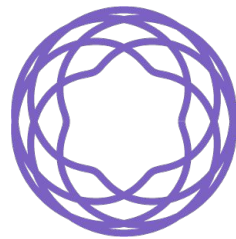


StackNavigator

- Estrutura em forma de pilha (stack).
- Sempre existe uma tela ativa no topo.
- Usuário pode avançar e voltar.
- Muito usada em fluxos lineares.

[createStackNavigator](#)

StackNavigator

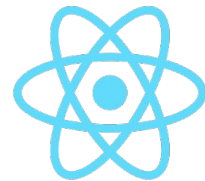


- Exemplos:

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo01-stacknavigator>

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo02-stacknavigator>





React Native

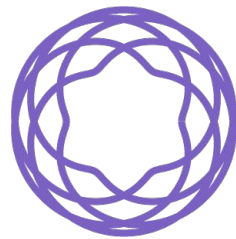
Exercício StackNavigator

- Crie a página 3.
 - Na página 3 crie um botão para volta para a página principal.
 - Crie um botão para navegar para a página 1.
- Na Página Principal, adicione um botão para navegar até a Página 3.

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo02-stacknavigator>



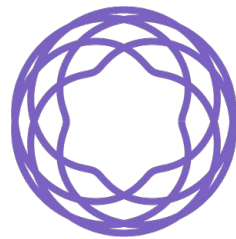
DrawerNavigator



- O Drawer Navigator fornece um menu que desliza para fora da tela (geralmente da esquerda).
- É útil para opções de navegação menos frequentes ou para configurações, mantendo a tela principal mais limpa.
- Ideal para aplicativos com muitas seções, onde um menu lateral é mais prático que um menu de abas.

[createDrawerNavigator](#)

DrawerNavigator

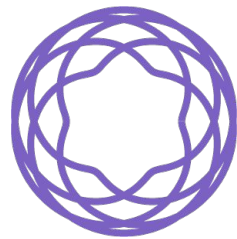


- Exemplos:

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo01-drawernavigator>

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo02-drawernavigator>



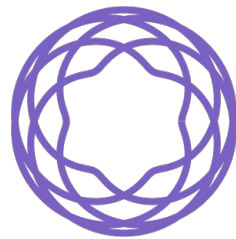


BottomTabNavigator

- Navegador de abas mais comum em aplicativos mobile.
- As abas são exibidas na parte inferior da tela, de forma persistente.
- Ideal para as seções de alto nível e mais importantes do seu aplicativo.
- O objetivo é que o usuário possa alternar rapidamente entre as funcionalidades centrais do app.

[createBottomTabNavigator](#)

BottomTabNavigator



- Exemplos:

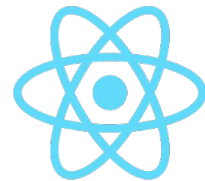
<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo01-tabnavigator>

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo02-tabnavigator>

<https://github.com/oblador/react-native-vector-icons>



Exercício BottomTabNavigator



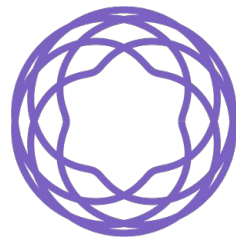
React Native

- Crie a página 1.
- Crie mais um Tab.Screen para navegar para a página 1.

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo02-tabnavigator>



MaterialTopTabNavigator

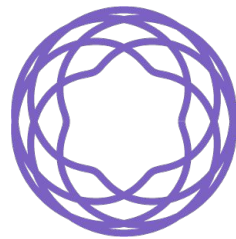


- As abas são exibidas na parte superior da tela, geralmente logo abaixo do cabeçalho.
- Ideal para navegar entre subseções de uma única tela ou de um conteúdo relacionado.

[createMaterialTopTabNavigator](#)



MaterialTopTabNavigator



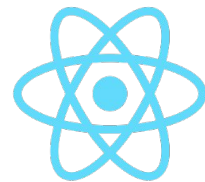
- Exemplos:

<https://snack.expo.dev/@isaacjesus/exemplo01-materialtopnavigator>



Exercícios

Exercício 01



React Native

Desenvolva um aplicativo em React Native com as seguintes características:

Página **Principal** (Menu): deve exibir duas opções de jogos:

- Jogo da Adivinhação
- Jogo Pedra, Papel ou Tesoura

Utilize o **React Navigation** para permitir que o usuário acesse a página correspondente ao jogo selecionado.

Reutilize e adapte o código desenvolvido nos exercícios de laboratório anteriores.

