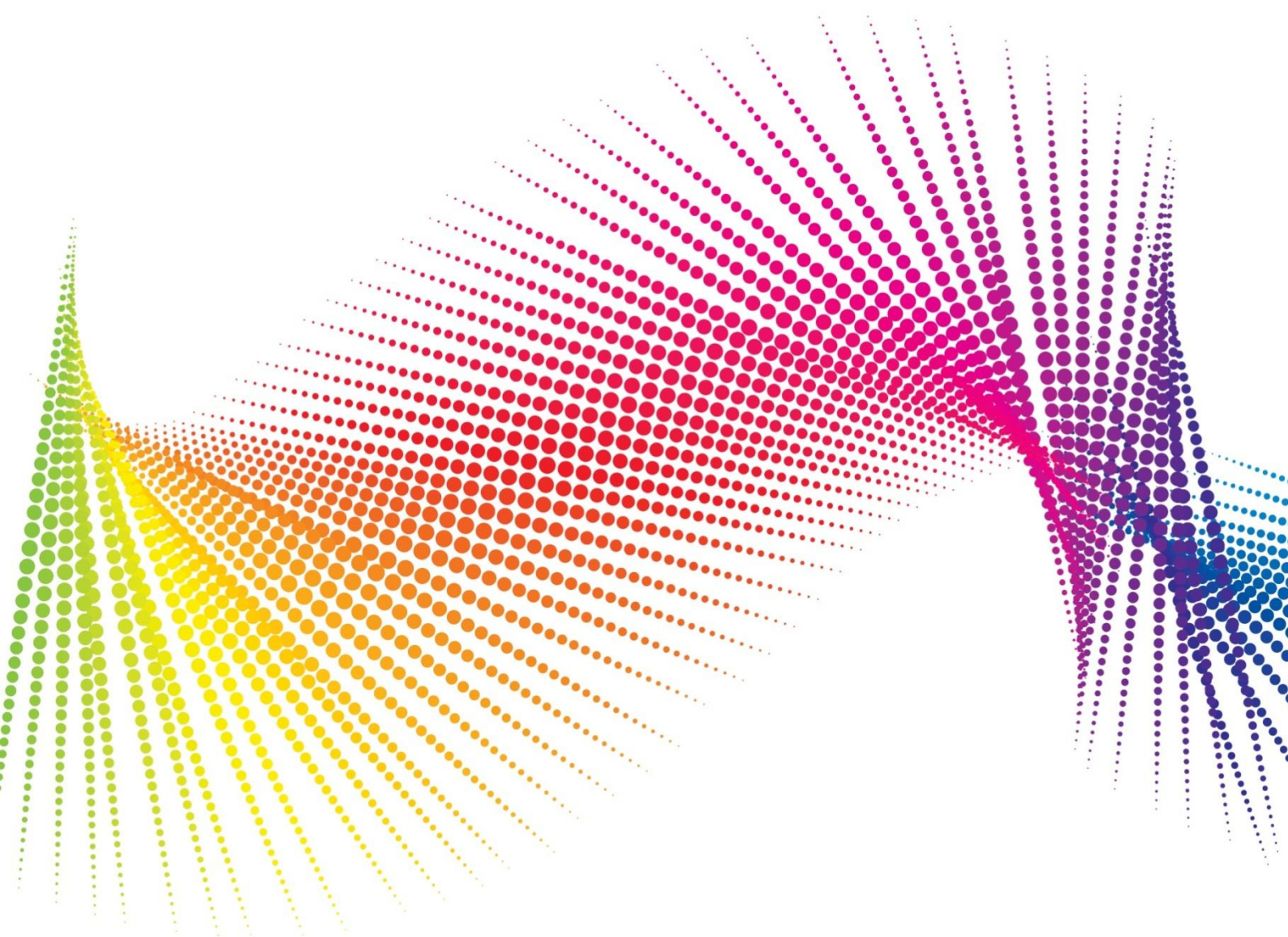


Computação Móvel

Aula 20



Este material é parte integrante da disciplina oferecida pela UNINOVE.

O acesso às atividades, conteúdos multimídia e interativo, encontros virtuais, fóruns de discussão e a comunicação com o professor devem ser feitos diretamente no ambiente virtual de aprendizagem UNINOVE.

Uso consciente do papel.

Cause boa impressão, imprima menos.

Aula 20: Assinatura e publicação de aplicações Android

Objetivo: Demonstrar o processo de publicação de softwares desenvolvidos para o sistema android, bem como as especificações necessárias para melhor visualização dos recursos presentes na aplicação após sua publicação.

Controle de distribuição

Significa controlar as entregas dos seus aplicativos para os usuários que deseja, sobre os dispositivos que você deseja, em sua programação.

Publicação instantânea, atualizações instantâneas

No Google Play, você pode publicar seus produtos aos clientes instantaneamente. Basta fazer o upload e configurar o seu produto no Developer Console Google Play e pressionar o botão Publish, seu aplicativo aparecerá na lista de loja dentro de horas.

Uma vez que seu aplicativo é publicado, você pode atualizá-lo tão frequentemente quanto você desejar. Você pode alterar os preços, configuração e opções de distribuição a qualquer momento por meio do Developer Console Google Play.

Mais tarde, quando você adicionar recursos ou resolver problemas de código, você pode publicar um binário atualizado a qualquer momento. Google Play faz a nova versão disponível imediatamente e notifica os clientes existentes que uma atualização está pronta para download. Para tornar ágil a implantação em toda a sua base de clientes, o Google permite que os usuários Play também passem a aceitar atualizações automáticas de seu aplicativo, de modo que suas atualizações sejam entregues e instaladas assim que publicá-las.

Alcançar os clientes que você deseja

Google Play faz mais do que conectar o seu aplicativo com os usuários, ajuda você a alcançar a distribuição mais ampla possível em todo o conjunto de usuários Android, garantindo que a sua aplicação só esteja disponível para o público que queira atingir.

Segmentação geográfica

Você pode usar controles no console do desenvolvedor Google Play para gerenciar facilmente a distribuição geográfica de seus aplicativos, sem qualquer alteração em seu binário do aplicativo. Durante a fase de desenvolvimento da aplicação android, é possível a criação de mensagens em diversos idiomas, que podem ser divididos por países e até mesmo territórios, o que determinará as regiões de interesse para distribuição desse aplicativo, o que pode ser configurado pelo processo de distribuição do google play.

Quando os usuários visitam a loja, Google Play garante que eles estejam em um de seus países-alvo antes de baixar o aplicativo. Você pode mudar o seu país e designar um alvo a qualquer momento apenas por salvar as alterações no Developer Console Google Play.

Para ajudar você e o mercado com os usuários ao redor do mundo, você pode localizar o seu anúncio em uma loja, incluindo detalhes de aplicativos e descrição, gráficos promocionais, screenshots e muito mais.

Capacidades de segmentação

Google Play também permite controlar a distribuição de acordo com as funções do dispositivo ou capacidades que a sua aplicação depende. Existem vários tipos de dependências que o aplicativo pode definir no seu manifesto, como recursos de hardware, formatos de compressão de textura OpenGL, bibliotecas, versões da plataforma Android e outros.

Quando você faz o upload de seu aplicativo, o Google Play lê as dependências e estabelece as regras de distribuição necessárias.

O Google Play permite que você veja todos os dispositivos para os quais seu aplicativo está disponível e suas dependências (se houver). Desde o Developer Console Google Play, você pode listar os dispositivos suportados e até mesmo excluir dispositivos específicos, se necessário.

Opções avançadas de entrega

Google Play oferece opções convenientes para gerir a forma como as suas aplicações são entregues aos usuários.

Na maioria dos casos, é fácil criar um aplicativo que suporta todos os seus tamanhos de tela-alvo e versões da plataforma de um único APK. Distribuir uma APK única para todos os seus usuários é uma abordagem altamente recomendável, porque é a maneira mais fácil de gerenciar e manter o aplicativo. Se você precisa entregar um APK diferente de dispositivo, o Google Play oferece uma maneira de fazer isso.

Uma opção chamada Multiple apoio APK permite criar pacotes APK múltiplos que usam o mesmo nome de pacote, mas diferem em seus formatos de compressão de textura OpenGL, tamanho de tela de suporte, ou versões da plataforma Android suportados. Você pode fazer o upload de todos os APKs ao Google Play sob uma listagem, um único produto e Google Play, selecionando o melhor APK para entregar aos usuários, com base nas características de seus dispositivos.

A Expansão APK permite fazer upload de até duas transferências secundárias para cada APK publicado, incluindo APKs múltiplas. Cada um das duas pastas de expansão pode ser de até 2 GB cada e podem conter qualquer tipo de código. Quando você fizer o upload dos arquivos de expansão, o Google Play hospeda-os gratuitamente e manipula o download dos arquivos como parte da instalação do APK normal.

Proteger o seu aplicativo

Para ajudá-lo a proteger seu aplicativo contra a pirataria, o Google Play oferece um serviço de licenciamento que você pode implementar em sua aplicação.

É um serviço baseado em rede que permite uma consulta de um aplicativo de servidor de licenciamento de confiança do Google Play para determinar se o aplicativo é licenciado para o usuário do dispositivo atual.



EXERCÍCIOS

Agora, veja os exercícios disponíveis acessando o AVA, ou via QR Code*. Não deixe de visualizar esses exercícios, pois eles fazem parte da sequência desta aula e, portanto, são essenciais para a aprendizagem.



* O QR Code é um código de barras que armazena links às páginas da web. Utilize o leitor de QR Code de sua preferência para acessar esses links de um celular, tablet ou outro dispositivo com o plugin Flash instalado.

REFERÊNCIAS

LECHETA, Ricard R. *Android* – aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o android SDK. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.

ROGERS, Rick; LOMBARDO, John; MEDNIEKS, Zigurd; MEIKE, Blake. *Desenvolvimento de Aplicações Android*. São Paulo: Novatec, 2009.