



Instituto Infnet

**TESTE DE PERFORMANCE - TP1
PROJETO DE BLOCO - COMPUTAÇÃO BÁSICA**

MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA

**RIO DE JANEIRO
FEVEREIRO - 2016**

TESTE DE PERFORMANCE - TP1
PROJETO DE BLOCO - COMPUTAÇÃO BÁSICA

Instituto Infnet

Rio de Janeiro - 07 de fevereiro de 2016

1 - INTRODUÇÃO

Neste teste de performance respondo as questões relacionadas ao conteúdo aplicado na etapa 1 da disciplina de Projeto de Bloco - Computação Básica

2 - DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

VERSÕES DO iOS

Nos aproximando da décima versão do iOS, sistema para dispositivos móveis da Apple (excluindo o Apple Watch), faço a seguir um breve resumo de 3 versões o iOS, o iOS 4, iOS6 e iOS7.

iOS 4

O iOS 4 foi apresentado no dia 21 de junho de 2010 por Steve Jobs (1955 - 2011), e este foi o primeiro o iOS a receber este nome. Na lista de novos recursos o que mais se destacou foi o recurso de multitarefas.

iOS 6

Na WWDC de junho de 2012 foi apresentado o iOS 6 e trouxe aproximadamente 100 novos recursos. Nesta versão foram removidos 2 aplicativos padrões desenvolvidos pela Google: O Google Maps e Youtube.

A assistente pessoal Siri foi melhorada, suportando novas tarefas como marca uma reserva em um restaurante, dentre outras.

iOS 7

Em 2013 foi lançada a sétima versão do iOS com uma nova interface totalmente redesenhada, abandonando o design skeumórfico, atualizando para um design flat com degradês.

CAMADA COCOA TOUCH

A Cocoa Touch cuida basicamente das interações do usuário. Três principais recursos desta camada são: multitarefa, proteção de dados e serviço de notificação Apple

Multitarefa: Permite que um aplicativo fique em segundo plano, permanecendo na memória, mas sem nenhum código sendo executado,

assim economizando bateria e possa ser retornado rapidamente, quando novamente solicitado pelo usuário.

Proteção de dados: Quando um arquivo é especificado como protegido, o sistema o armazena criptografado em disco, enquanto se mantém bloqueado o arquivo fica totalmente protegido de intrusos.

Serviço de notificação Apple: fornece alertas ao usuário sobre novas informações, mesmo com o app inativo.

CAMADA MEDIA

A camada Media trata das tecnologias de áudio, vídeos e gráficos, facilitando a implementação de apps multimídia. Três recursos incluídos nesta camada são: gráfico, áudio e vídeo.

Gráficos: caso a aplicação exija gráficos e animações mais sofisticados, a tecnologia de gráficos da camada de mídia oferece recursos de renderização de vetores 2D, suporte para animações, renderização 2D e 3D por hardware, leitura e escrita para a maioria dos formatos de imagem, entre outros.

Áudio: Fornece a capacidade reproduzir, gravar e streaming de áudio em alta qualidade, alertas do sistema e recurso de vibração em alguns dispositivos.

Vídeo: Reprodução e captura de conteúdo em vídeo.

PADRÃO MVC (MODEL-VIEW-CONTROLLER)

Neste padrão temos a divisão entre a informação visualizada pelo usuário e os dados, utilizando uma controladora para gerenciar o processo.

Model: é onde ficam os dados, a lógica da aplicação e as regras de negócios.

View: é o que o usuário visualiza e interage.

Controller: gerencia e determina o que deve acontecer, faz a ligação entre a Model e a View.

FOUNDATION FRAMEWORK

NSObject: Cria uma interface para que os objetos possam se comportar como objetos do Objective-C. Possui basicamente 2 métodos: copy e description.

NSArray: usado para manipular arrays, possui métodos que permitem operações como comparação, cópia, concatenação, ordenação, contagem, etc.

NSString: usado para manipular strings, possui métodos como os NSArray e particularidades de strings como capitalização, escrita/leitura em arquivo, combinação, busca, entre outras.

NSNumber: transforma tipos básicos de números em objetos.