

Introdução ao Desenvolvimento Mobile (Resumo)

- 70,75% do mercado mobile é Android e 28,53% é IOS, segundo dados do início de 2022 (dados da StatCounter).
- Android ainda é o sistema operacional mais considerado no desenvolvimento mobile.
- Ferramentas nativas são as mais utilizadas no desenvolvimento mobile com 63%, exemplo (Java, Kotlin para Android e Objective-C e Swift para IOS).
- Alguns Frameworks multiplataformas possibilitam o desenvolvimento em linguagem nativas (podem ser consideradas como ferramentas de desenvolvimentos padrão).
- Principais Ferramentas multiplataformas, Flutter e React Native.
- A vantagem de ferramentas multiplataformas é usar a mesma base de códigos para desenvolvimento Android e IOS.
- **SDK Manager:** possibilita o gerenciamento de pacotes por meio de ferramentas, APIs e outros componentes. exemplo: (necessitar de uma versão muito específica da API do Android para teste do aplicativo).
- **AVD Manager:** Provê múltiplas possibilidades de emulação através de dispositivos virtuais.
- Outra opção de emulação é Genymotion, mas também consome bastante memória.
- Estrutura de projetos Android:
 - **AndroidManifest.xml:** Configurações gerais do App, telas registradas e questões de permissões.
 - **Java:** código fonte.
 - **Drawable:** imagens, ícones, shapes e etc.
 - **Layout:** Definições de telas.
 - **Menu:** definições de menus.
 - **Mipmap:** imagens de launcher (ícone do app).
 - **Values:** definições de strings e estilos (i18n)
 - **Gradle Scripts:** script de builds e gestão de dependências.