Programação para Dispositivos Móveis com Plataforma Android

Centro Universitário do Triângulo

Prof. Vinícius de Paula



Login Social no Facebook



Login Social no Facebook

 O Facebook fornece aos desenvolvedores uma gama de bibliotecas que permitem a integração com alguns de seus serviços.

- https://developers facebook com





Facebook Login

Account Creation in two taps

Sharing on Facebook

Promote your app or website organically

Facebook Analytics

Understand and optimize customer behavior

Mobile Monetization

Monetize your mobile app or mobile website with ads



Messenger Platform

Build your bot to reach 1 billion people

Instagram Platform

Build tools for businesses to help them manage their presence on Instagram



Login Social no Facebook

- Para que possamos iniciar a integração com o serviços do Facebook, temos que primeiramente criar um aplicativo.
- Uma vez autenticado no Facebook, acesse o portal de desenvolvedores: https://developers.facebook.com/apps e clique no botão Adicionar um novo aplicativo

Identificador do Aplicativo



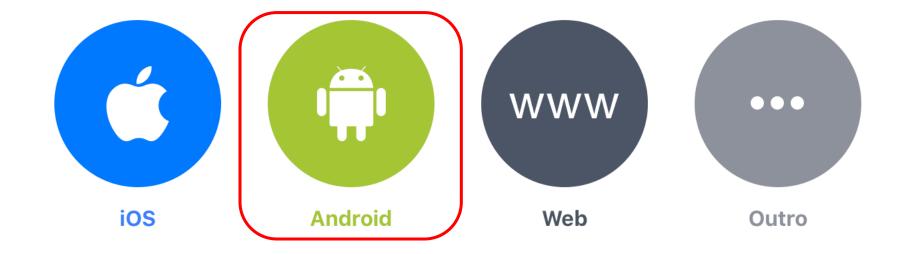


Seleção do Produto/Serviço





Seleção da Plataforma



Dependências do Projeto

• Dentro do arquivo **build.gradle** (**Project**) adicione o seguinte repositório:

```
mavenCentral()
```

• Já no arquivo **build.gradle (Module: app)** adicione a seguinte dependência:

```
implementation 'com.facebook.android:facebook-android-sdk:[4,5)'
```



Informações Sobre o Projeto

3. Conte-nos sobre seu projeto para Android Nome do pacote O nome do pacote identifica exclusivamente seu aplicativo para Android. Usamos isso para permitir que as pessoas baixem seu aplicativo do Google Play, se ainda não tiverem instalado. Pode ser encontrado no Manifesto do Android ou no arquivo build.gradle do seu aplicativo. br.edu.unitri.loginsocial Nome de classe da atividade padrão É o nome de classe totalmente qualificado da atividade que trata o deep linking, como com.example.app.DeepLinkingActivity. Usamos isto para fazer o deep link no seu aplicativo por meio do aplicativo do Facebook. Você também encontrará isso no manifesto do seu Android. br.edu.unitri.loginsocial.MainActivity

Informações Sobre o Projeto

Nome do pacote do Google Play



Ocorreu um problema ao verificar o nome do pacote **br.edu.unitri.loginsocial** no Google Play. Verifique o nome do pacote e tente novamente.

Se o seu aplicativo ainda não estiver listado publicamente no Google Play, você pode ignorar essa mensagem.

Alterar nome do pacote

Usar este nome de pacote



Geração da Chave de Acesso

[Viniciuss-MacBook-Pro:bin viniciusdepaula\$ keytool -exportcert -alias androiddebugkey -keystore ~/.android/debug.keystore | openssl sha1 -b]
inary | openssl base64
Enter keystore password: 123mudar
ga0RGNYHvNM5d0SLGQfpQWAPGJ8=

Hashes de chave

ga0RGNYHvNM5d0SLGQfpQWAPGJ8= X

Save



Geração da Chave de Acesso

5. Ative o login único em seu aplicativo

Habilite o Login único

Caso queira que as Notificações do Android possam inicializar seu aplicativo, habilite o login único.

Sim

Login único

Será iniciado a partir das Notificações do

Android





Configurações no Arquivo de String

- 1. Abra o arquivo do /app/res/values/strings.xml.
- 2. Adicione o seguinte:

```
<string name="facebook_app_id">232377254003551</string>
<string name="fb_login_protocol_scheme">fb232377254003551</string>
```

Copiar código

Configurações no Manifesto

- 3. Abra o link /app/manifest/AndroidManifest.xml.
- 4. Adicione o seguinte elemento uses-permission depois do elemento application:

```
copiar código
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
```

5. Adicione o seguinte elemento meta-data, uma atividade para o Facebook, e uma atividade e um filtro de intenção das guias personalizadas do Chrome dentro do elemento application.

Biblioteca Picasso

- Para apresentar a imagem de perfil do usuário no Facebook nós utilizaremos a biblioteca Picasso.
 - Esta biblioteca permite fazer o download de imagens e o cache das mesmas de forma simplificada.
- Adicione no arquivo build.gradle (Module: app) a seguinte dependência: compile 'com.squareup.picasso:picasso:2.5.2'

Prática

- Para apresentar a imagem de perfil do usuário no Facebook nós utilizaremos a biblioteca Picasso.
 - Esta biblioteca permite fazer o download de imagens e o cache das mesmas de forma simplificada.
- Adicione no arquivo build.gradle (Module: app) a seguinte dependência: compile 'com.squareup.picasso:picasso:2.5.2'