

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis II

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Aula 01

tiagosombrra@gmail.com

- Olá!
- Graduado em **Sistemas Informação**
- Mestrado em **Ciência da Computação**
- Área de atuação: **Computação Móvel e Processamento Geométrico**

- Desenvolver nos alunos um **senso crítico** para os **desafios** inerentes ao **desenvolvimento** de aplicativos para **dispositivos móveis**
- Proporcionar embasamento **teórico e prático** para o desenvolvimento de sistemas móveis em dispositivos **Android**, permitindo que o aluno tenha uma introdução as **técnicas de design e construção de aplicativos** para esses dispositivos

- A disciplina de **DDM_II** tem por objetivo a formação de profissionais para atuação em desenvolvimento de **aplicações** para **dispositivos móveis**

- Aulas teóricas dialogadas em sala de aula
- Aulas práticas em laboratório
- Execução de exercícios e apresentação de trabalhos por parte dos alunos

- Introdução ao Desenvolvimento Android
- Revisão Programação OO
- Primeiro Contato Android Studio
- Programação Android
 - Activity, Service, Intent, Content Provider...
- Interface Gráfica Mobile

- **AV1** Peso 1 (**Trabalho + Prova**) ou (**Somente Prova**)
 - **30/03/2017**
- **AV2** Peso 2 (**Trabalho + Prova**)
 - **18/05/2017**
- **AV3** Peso 3 (**Trabalho + Prova**) ou (**Prova**) alunos?
 - **22/06/2017**

- **Nota Final**

- $$\frac{(AV1) \times 1 + (AV2) \times 2 + (AV3) \times 3}{6}$$

- LECHETA, Ricardo R. Google android: **aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 2.ed. rev. e ampl. São Paulo: Novatec, 2010. 608 p.



www.apostilaandroid.net



Apostila de Android - Programando Passo a Passo
Programação Básica (Versão Android Studio)
Desenvolvida por : Luciano Alves da Silva (lucianopascal@yahoo.com.br)

 [/ApostilaAndroid](https://www.facebook.com/ApostilaAndroid)

[EDIÇÃO FREE]

Abril/2015

- Populares e comuns em nosso cotidiano
- Acessíveis
- Portáteis
- Conectividade
- Sensores
- Diversos aplicativos e recursos

- Populares e comuns em nosso cotidiano
- Acessíveis
- Portáteis
- Conectividade
- Sensores
- Diversos aplicativos e recursos



- Revolução no mercado e tendências de TI
- Nova visão de gestão de projetos
- Nova visão na concepção de produtos
- Nova visão no desenvolvimento de sistemas
- Novo perfil de desenvolvedores

- Revolução no mercado e tendências de TI
- Nova visão de gestão de projetos
- Nova visão na concepção de produtos
- Nova visão no desenvolvimento de sistemas
- Novo perfil de desenvolvedores
- **Novos desafios!!!**



- Autonomia (bateria)
- Instabilidade
- Desempenho
- Transparência
 - Acesso
 - Localização
 - Realocação
 - Concorrência



- Segurança
 - Vazamento de informações - coleta indevida
 - Perda e furto
 - Invasão de privacidade
 - Aplicativos maliciosos
 - Avaria



- Segurança
 - Vazamento de informações - coleta indevida
 - Perda e furto
 - Invasão de privacidade
 - Aplicativos maliciosos
 - Avaria



- Desenvolvimento
 - Arquitetura x Plataforma
 - Custo x Produtividade
 - Padrões de Projeto
 - Boas práticas
 - Integração
 - Equipe
 - Disponibilidade / Store Apps
 - Linguagem / Framework

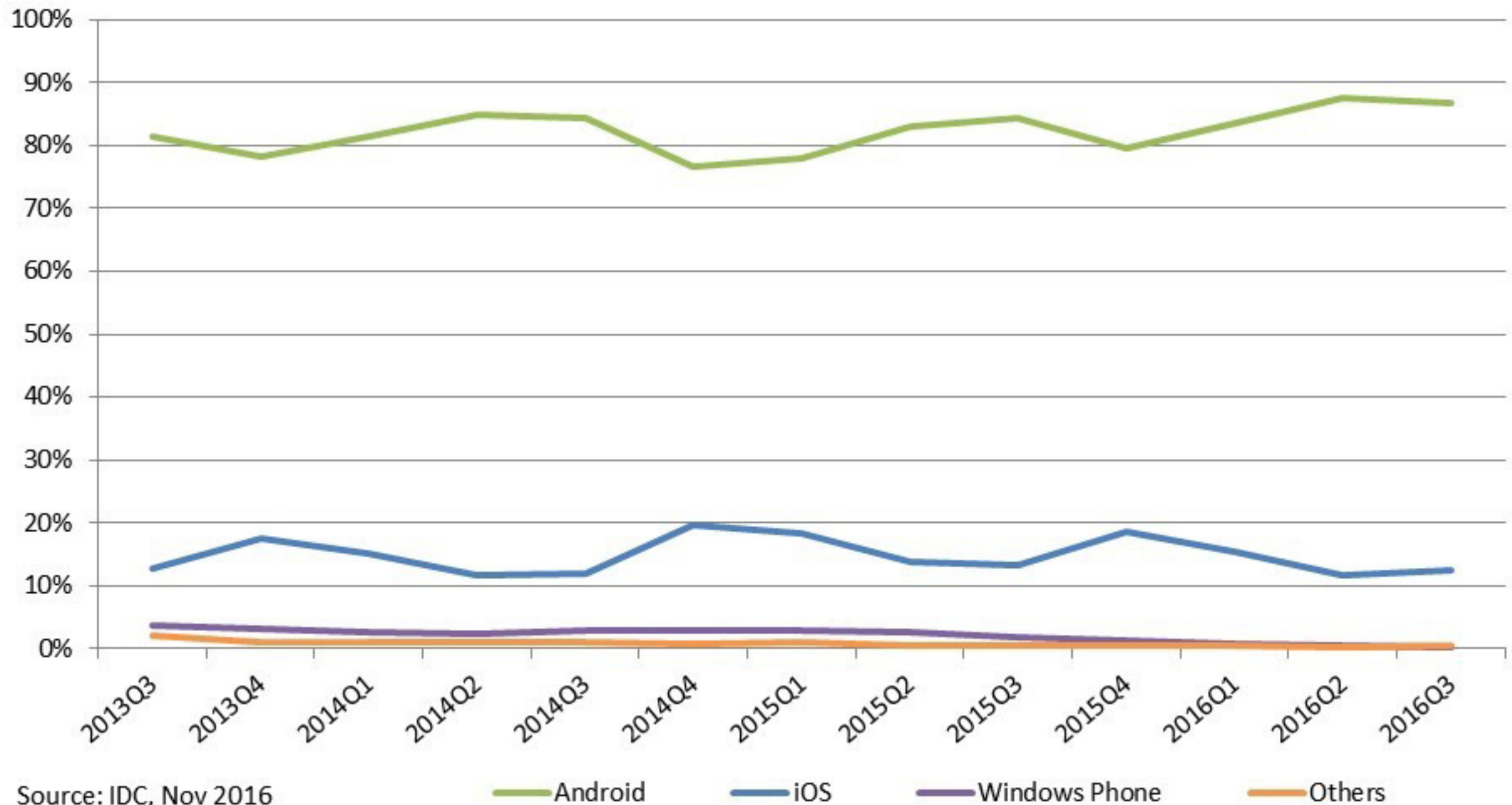
- Novas Tendências de mercado mobile
 - Android, iOS, Windows Phone
- 36% da população mundial utiliza smartphones
 - 12% utiliza tablets
- Em 2016, o Brasil já possuía 168 milhões de usuários de smartphones



Desenvolvimento Mobile



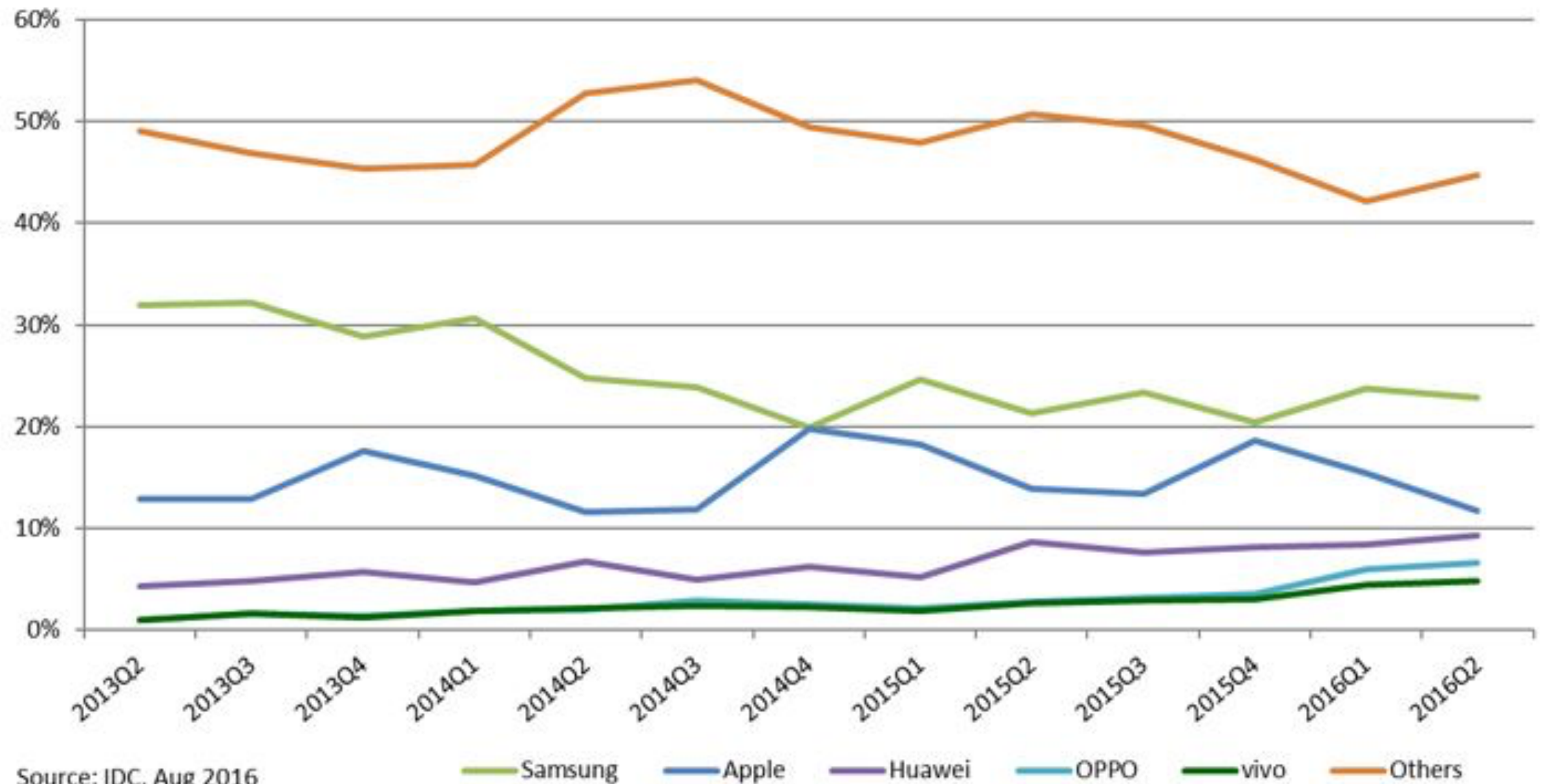
**Worldwide Smartphone OS Market Share
(Share in Unit Shipments)**



Desenvolvimento Mobile

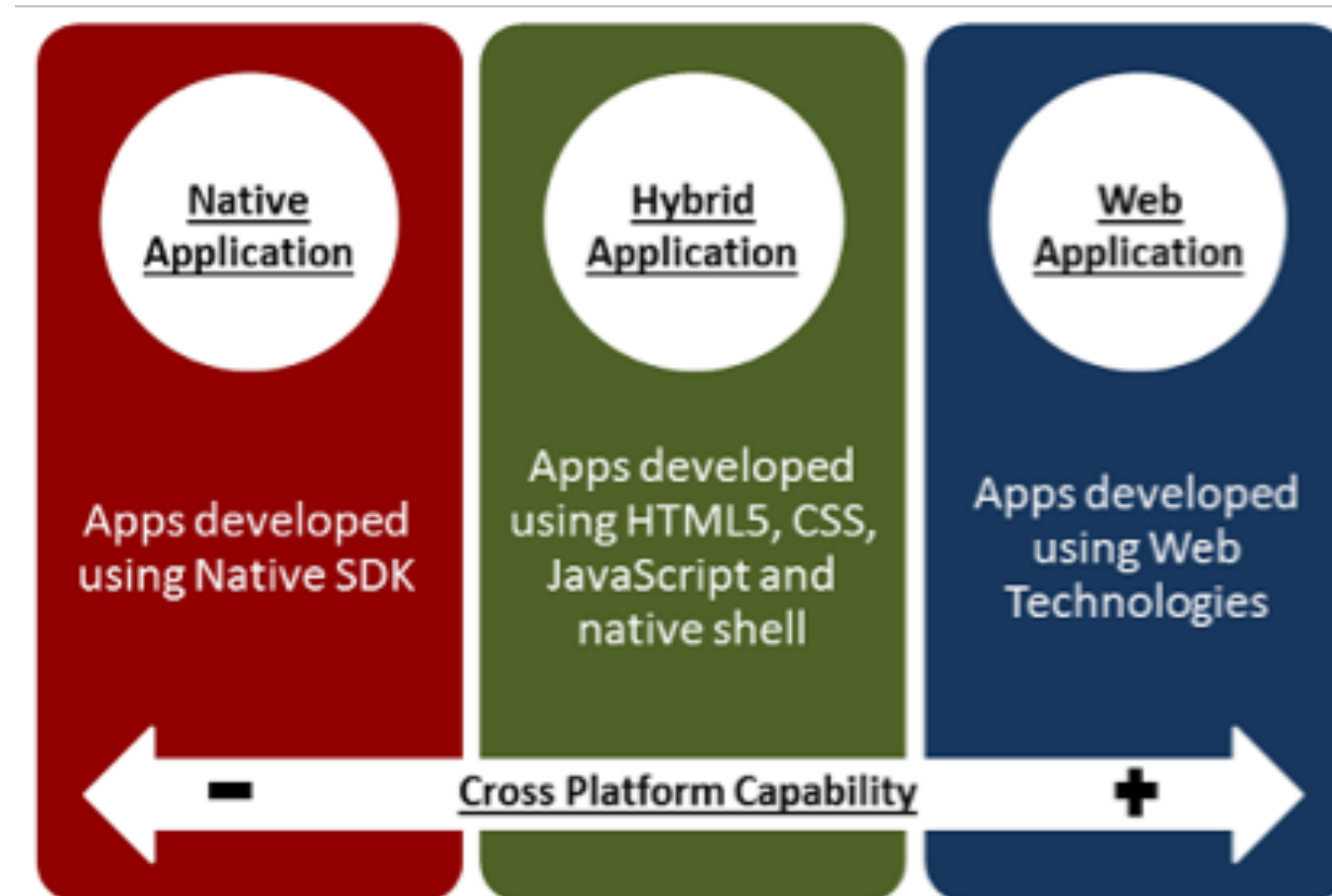


**Worldwide Smartphone Vendor Market Share
(Share in Unit Shipments)**



- **Exemplos**

- <http://upmasters.com/artigo/6-ferramentas-para-desenvolvimento-mobile-cross-plataforma-cross-platform/>



- Baseado no SO Linux
- Linguagem Java
- **Dalvik**: Máquina Virtual Otimizada
- **Android SDK**: API Completa para JAVA

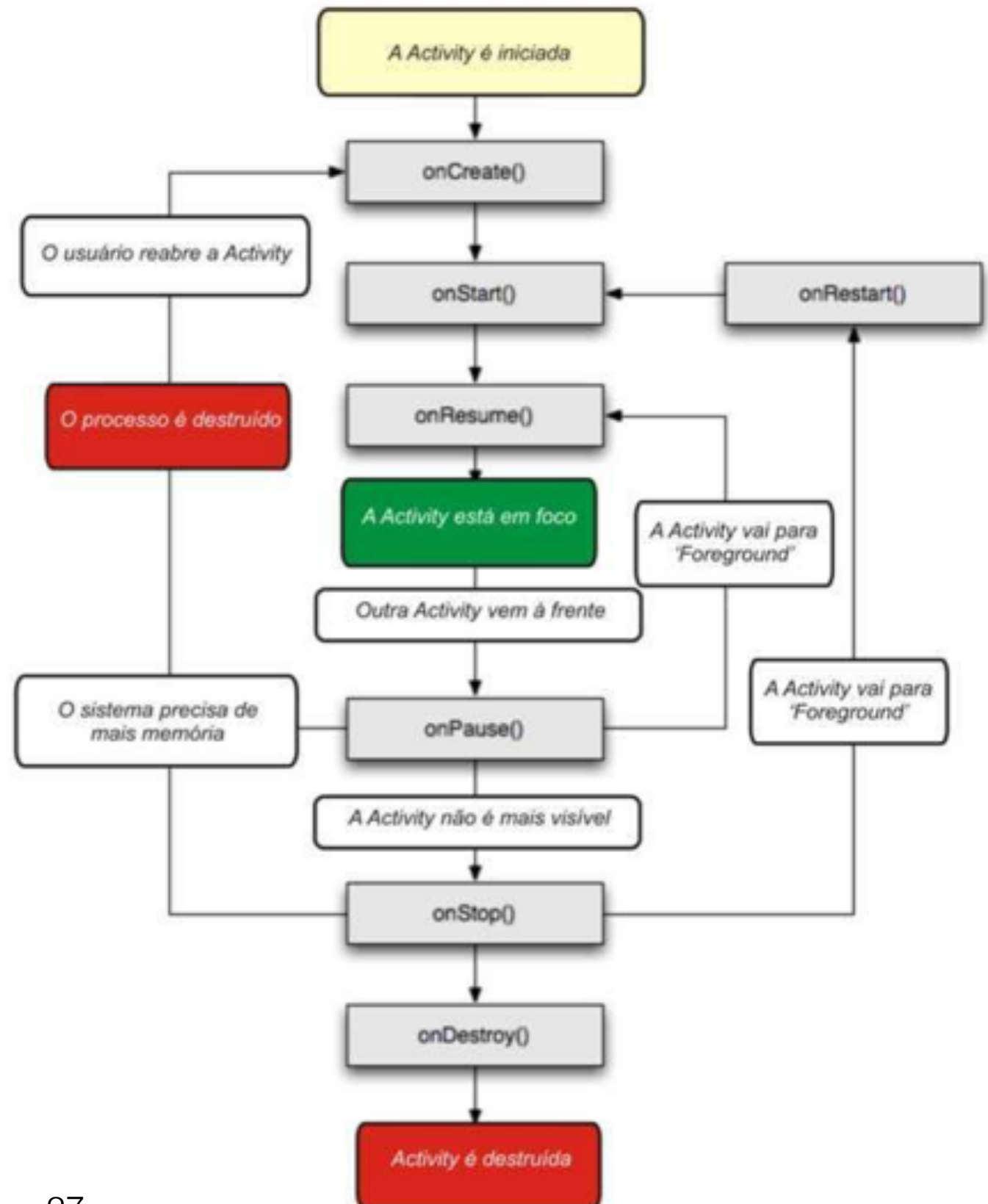


- Conceitos básicos:
 - **View XML:** Documento de definição de tela
 - **Activity:** Classe que controla eventos da tela
 - **Service:** Processamento em background (Thread)
 - **Intent:** Chamada de procedimento / tarefa (via SO)
 - **Content Provider:** Compartilhamento do BD
 - **AndroidManifest:** Configurações
 - **setContentView(view):** Bind View com Activity

Arquitetura Android



Ciclo de Vida Android



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis II

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Aula 01

tiagosombrra@gmail.com