

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

UEZO
Informática e Sociedade

Edgar Farias de Paula
Matheus Dutra Fonseca
Diogo Augusto Almeida da Silva

Dispositivos Móveis

Um dispositivo móvel, designado popularmente em inglês por handheld é um computador de bolso, equipado em alguns casos com uma pequena tela (saída) e um teclado miniatura (entrada); ou geralmente com uma tela tátil combinando entrada e saída, touchscreen.



Dispositivos mais comuns

- Smartphones
- PDAs
- Celulares
- Consoles Portáteis
- Televisores Portáteis
- Aparelhos GPS

Pontos que impulsionaram o desenvolvimento deste segmento de tecnologia

- Mobilidade/Portabilidade
- Multi-tarefas (escritório, portátil, multimídia, aplicativos)
- Comunicação
- Entretenimento

Utilização pessoal e profissional.

Sistemas Operacionais

Existem muitos sistemas operacionais móveis, alguns muito simples, alguns bem específicos e alguns ultrapassados, entre eles: Symbian OS, Meego, Bada, RIM, WebOS, WinCE, Palm OS, etc.

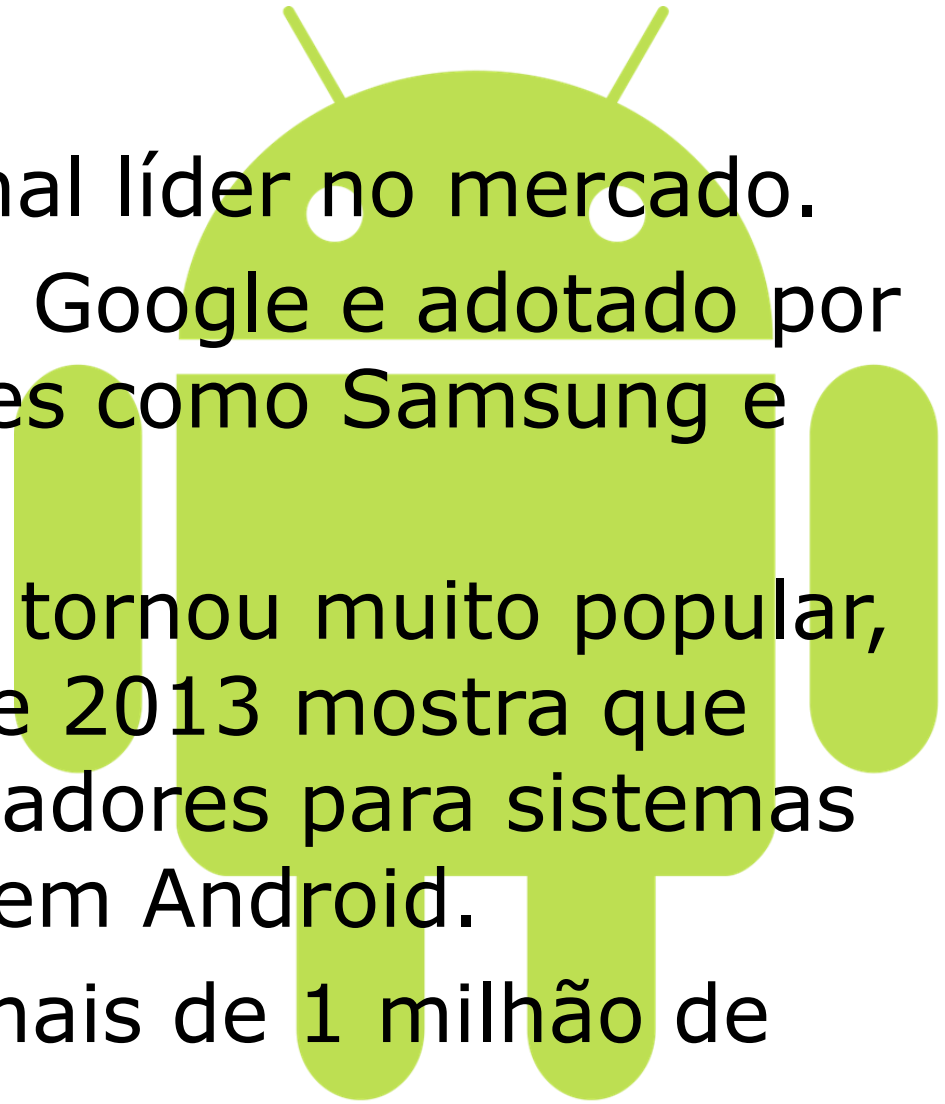
Os sistemas líderes do mercado são Android, IOS e Windows Phone, responsáveis pela maioria absoluta dos usuários.

Android

Sistema operacional líder no mercado. Desenvolvido pela Google e adotado por grandes fabricantes como Samsung e Motorola.

O código aberto o tornou muito popular, e uma pesquisa de 2013 mostra que 71% dos programadores para sistemas móveis desenvolvem Android.

Sua loja oferece mais de 1 milhão de aplicativos.

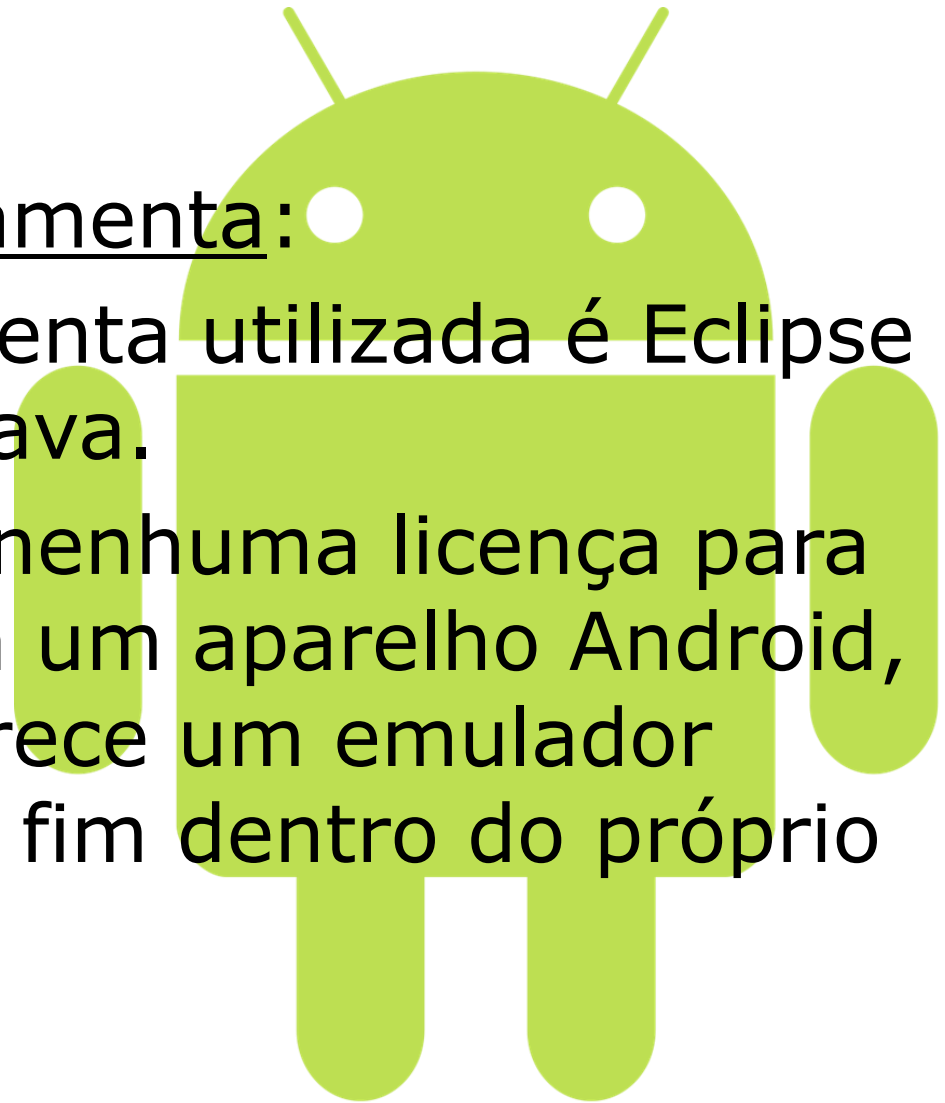


Android

Linguagem e ferramenta:

A principal ferramenta utilizada é Eclipse e a linguagem é Java.

Não é necessária nenhuma licença para testar seu app em um aparelho Android, mas o Google oferece um emulador gratuito com esse fim dentro do próprio Eclipse.



iOS

Sistema operacional desenvolvido pela Apple e utilizado exclusivamente em seus produtos.

Inicialmente aplicações de terceiros não eram permitidas, mas hoje desenvolvedores externos já são permitidos.

Sua loja tem apps exclusivos e paralelos aos apps de outros sistemas.

iOS

Linguagem e ferramenta:

A linguagem nativa do iOS é o Objective C, havendo possibilidade de utilização da linguagem C e C++.

Sua principal ferramenta é o Xcode e para testar o aplicativo em um aparelho é necessário pagar uma licença anual de desenvolvedor.

Windows Phone

O sistema operacional da Microsoft corre atrás dos rivais.

Utilizado nos aparelhos da Nokia, recém nomeada Ms Lumia, tem como trunfo a interação com PCs com Windows e o console XBox.

Sua loja tem uma quantidade menor de aplicativos, mas possui apps exclusivos que trabalham em conjunto com o popular Ms Office.

Windows Phone

Linguagem e ferramenta:

A linguagem utilizada é C# e Visual Basic.

A ferramenta é o Ms Visual Studio, que possui interface para testar os programas inclusa.

Cross Platform



Existem ferramentas que propõem a programação multiplataforma, como Titanium, PhoneGap e Corona.

Utilizam em muitos casos Java Script, HTML e CSS.

Existe um dilema referente a experiência do usuário nesses casos, pois a qualidade ao usuário final é melhor alcançada com as linguagens e ferramentas nativas de cada sistema.

Formação

Existem cursos especializados em programação para dispositivos móveis e pós graduações para formados na área de informática.

Os cursos podem ser gerais ou direcionados a um determinado sistema.

Acontecem casos de programadores autodidatas que explodem com o desenvolvimento de um app de destaque.

Mas em grandes empresas conhecimento com certificação são importantes.

Carreiras

Especialista no desenvolvimento de aplicações mobile, tanto para plataforma Apple iOS quanto para Google Android. Com o crescimento vertiginoso no uso de equipamentos mobile, este se tornou um mercado ávido por profissionais, com oportunidades fora do comum, seja em carreiras corporativas ou empreendendo na criação de Apps.

Salário

Um desenvolvedor mobile pode receber de R\$ 2.000,00 até R\$ 10.000,00 no meio empresarial. A variação está na sua experiência, certificação e importância pra empresa.

Enquanto o autônomo tem uma possível variação maior ainda, entre não ganhar nada e ficar rico, o que acontece quando sua criação (aplicativo) se destaca no mercado.

Bibliografia

<http://pt.slideshare.net/MauricCarvalho/dispositivos-mveis-15375049>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_operacional_m%C3%B3vel

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Android>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/IOS>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Windows_Phone

<http://www.infnet.edu.br/esti/carreiras-mit-em-desenvolvimento-mobile>

<http://www.infnet.edu.br/esti/conteudo-detalhado-mit-em-desenvolvimento-mobile>

<http://www.mobiltec.com.br/blog/index.php/desenvolvimento-mobile-nas-plataformas-android-e-ios/>

<http://www.devmedia.com.br/introducao-ao-desenvolvimento-em-windows-phone/26642>

www.catho.com.br

