



Programação para Dispositivos Móveis

Aula 01 - Introdução

Exercícios

Exercício 1

Em 2013, a plataforma Android dominou o mercado de dispositivos móveis com 78,6% do mercado. Destaque o que você considera as principais vantagens da plataforma, permitindo-lhe este título.

Exercício 2

Resuma em alguns passos o procedimento para preparar um ambiente de desenvolvimento Android.

Exercício 3

Faça uma pesquisa nas lojas virtuais para descobrir quais são os smartphones mais vendidos hoje. Destes, identifique quantos utilizam a plataforma Android, assim como as versões.

Exercício 4

Se o programador desenvolver um aplicativo para a versão 2.1 do Android (API 7), este poderá ser executado nas versões mais atuais, como a 4.1 (API 16)? O inverso também é possível (aplicativo desenvolvido na API 16 sendo executado em um dispositivo com API 7)?

Exercício 5

Há duas alternativas mais rápidas que AVD (Genymotion e BlueStack). Eles são emuladores baseados na arquitetura x86, e não ARM, como a maioria dos AVDs. Entretanto, algumas versões de API Android (ex.: Android 4.1 - API 16), dá a opção de criar o AVD utilizando a CPU Intel ou a CPU ARM. Comparando esses dois AVDs, qual você acredita ser mais rápido? Crie AVDs em seu computador e tente comparar os resultados.

Exercício 6

Execute um AVD e teste nele funcionalidades simples, como cadastrar um contato, usar a Internet, mandar um SMS, realizar uma ligação e verificar o histórico da ligação.

Exercício 7

Execute um AVD e teste funcionalidades mais complexas, como realizar uma ligação para AVD, enviar um SMS, deixar o celular em Roaming e rotacionar o celular (modo Paisagem).