

# Mulher no Mundo Mobile



# Apresentação

**Nouara Cândida Xavier**

Eng. De Controle e Automação

Desenvolvedora de software na True Information  
Technology

E-mail: nouaracandida@gmail.com

LinkedIn: [www.linkedin.com/in/nouaracandidaxavier/](http://www.linkedin.com/in/nouaracandidaxavier/)

GitHub: [github.com/NouaraCandida](https://github.com/NouaraCandida)

Instagram: @nouaradeveloper



# Agenda

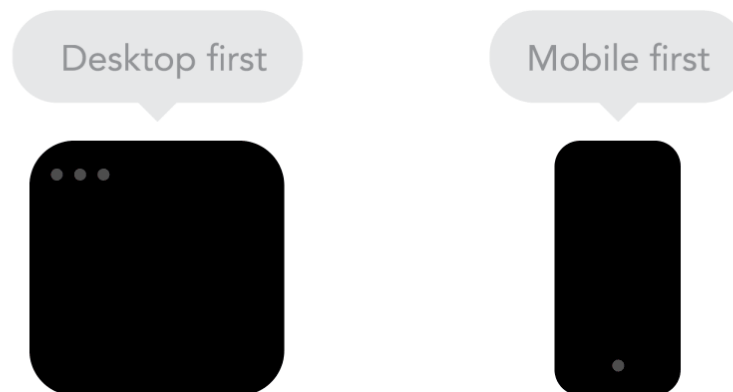
- ✓ Mobile First
- ✓ Por onde começar?
- ✓ Meu app está pronto e agora?



# Mobile First

## O que é Mobile First?

- Os dispositivos móveis garantem a praticidade de buscamos mas, para que a experiência na internet seja boa, é preciso que a **navegação seja pensada para o mobile.**



# Por Onde Começar?



# Sistema Operacional

Qual escolher?

Operating System	2017 Units	2017 Market Share (%)	2016 Units	2016 Market Share (%)
Android	1,320,118.1	85.9	1,268,562.7	84.8
iOS	214,924.4	14.0	216,064.0	14.4
Other OS	1,493.0	0.1	11,332.2	0.8
<b>Total</b>	<b>1,536,535.5</b>	<b>100.0</b>	<b>1,495,959.0</b>	<b>100.0</b>

Source: Gartner (February 2018)



# Sistema Operacional

## Qual escolher?

- **Android** possui uma fatia de 85,9% do mercado;
- O **iOS** ocupando espaço no único mercado que lhe interessa — o de médio/alto padrão — com um fatia de 14%;
- A categoria “Outros”, que engloba Windows, BlackBerry possuem 0,1%. Ou seja, sim: de mãos dadas;
- **Google e Apple detêm 99,9% do mundo dos nossos computadores de bolso.**



# Como programar?

**Qual linguagem, que plataforma?**

## **Nativo**

- O desenvolvimento nativo é o modo tradicional para desenvolvimento de aplicações mobile;
- A equipe de desenvolvimento cria um aplicativo para cada sistema operacional;
- Cada um desses programas é criado com a SDK, IDE e recursos próprios de cada sistema operacional.

**Apps para iOS:** IDE Xcode e linguagem Swift ou Objective-C

**Apps para Android:** IDE Android Studio e linguagem Java





# Como programar?

**Qual linguagem, que plataforma?**

## **Multiplataforma**

Esse tipo de abordagem também apresenta problemas, pois como os sistemas operacionais atuais são um pouco discrepantes entre si, muitas vezes são necessários alguns ajustes para gerar as versões finais de cada plataforma. Mas nada muito desesperador.

**XAMARIN, REACT NATIVE, IONIC**





# Abrace o seu UX



**Cuide com carinho  
da memória?**





**If Android**

**{**

**Teste bastante!**

**}**



**If iOS**

**{**

**Leia, aprenda as  
GuideLine!**

**}**



# Custo!

- **Individual - U\$99** / por ano (+-R\$ 390)\*Para desenvolvedores ou pessoas físicas.
- **Organization- U\$99** / por ano (+-R\$ 390)\*Para empresas que querem publicar aplicativos. Nesse tipo de cadastro, é necessário o DUNS Number da empresa.
- Enterprise Program- U\$ 299 / por ano (+-R\$ 1.175)\*

Para empresas que querem publicar aplicativos, aplicativos internos para sua empresa. Ex: Aplicativo de chat exclusivo da empresa que não deve ficar publicado na Apple Store.

## VOCÊ PRECISA DE UM MAC!



# Custo!

- O custo para a publicação é **de U\$ 25 (R\$ 89,08)\***, pago apenas uma vez. Ou seja, você precisa pagar apenas uma vez para publicar quantos aplicativos desejar



# Meu app está pronto e agora?

- Crie seu KeyStore
- Faça sua APK
- Entre na sua conta desenvolvedor
- Publique seu app
- Aguarde aprovação (4 horas)





# Meu app está pronto e agora?

- Crie seu certificado de distribuição
- Faça sua IPA
- Entre na sua conta desenvolvedor
- Publique seu app
- Aguarde aprovação (15 dias corridos)



Obrigada!

# Obrigada!

**Nouara Cândida Xavier**

Eng. De Controle e Automação - UFPel

Desenvolvedora de software at True Information  
Technology

E-mail: nouaracandida@gmail.com

LinkedIn: [www.linkedin.com/in/nouaracandidaxavier/](http://www.linkedin.com/in/nouaracandidaxavier/)



THE DEVELOPER'S  
CONFERENCE