

Necessidade do ambiente local

Transcrição

O *PhoneGap Build* é uma ferramenta bastante útil, acabamos de ver como seu uso é interessante. Porém, na minha opinião, ela não te levará muito longe, porque ela não substituirá o fato de ter um ambiente local no seu computador. Nós "buildamos" nossos apps no *PhoneGap Build* por dois motivos: porque queremos testá-los ou porque queremos distribuí-los em lojas. Nós conseguimos se quisermos, no caso do Android, usar a plataforma para ambos objetivos.

Fizemos o "build" de teste e vimos o nosso aplicativo funcionando no Android. Também podemos fazer o "build" final para ir para loja, apenas precisaremos gerar a chave de desenvolvedor no seu computador (para qualquer sistema operacional). Após criada, subiremos para o *PhoneGap Build* e ele irá gerar o "build" para a loja. Porém, quando falamos em iOS, a plataforma não será tão útil, porque precisaremos das chaves de assinatura inclusive na fase de desenvolvimento. Observe que no exemplo que trabalhamos, o *PhoneGap Build* não gerou o aplicativo para iOS. Para isto, seria necessário gerar a chave, subir na plataforma e então, fazer a exportação. Mas para gerar a chave é preciso ter um Mac. Se você já tinha um Mac, poderia ter feito todo o processo localmente. Outra opção era usar uma máquina emprestada, apenas para gerar as chaves. Porém, não é tão útil. Na hora de exportar para a produção do aplicativo iOS, em algum momento você precisará de um Mac. Para o Windows Phone, acontecerá o mesmo: precisaremos subir a chave, gerar o "build", mas no momento do teste no celular, será necessário que o aparelho tenha todo o ambiente de desenvolvimento do Windows Phone.

Além das limitações, existem outros fatores para considerar, por exemplo, os emuladores. Na prática, iremos testar o máximo possível o app nos diversos dispositivos. Mas é provável que você precisará de emuladores - principalmente, se for preciso testar versões diferentes de um aparelho. No entanto, se queremos rodar um emulador de iOS, precisaremos de um Mac, com todo o ambiente instalado. Será o mesmo, se quisermos usar um emulador de Windows Phone: Nós precisaremos de um Windows. O Android será o único que você poderá utilizar qualquer sistema operacional, mas também precisará instalar um emulador.

Porém, se termos que instalar o ambiente de emulação e desenvolvimento de cada sistema operacional, por que não usá-lo localmente? Qual a vantagem de utilizar o *PhoneGap Build* neste cenário? A conclusão é que em algum momento você irá precisar trabalhar com um ambiente local. Agora veremos como configurar este ambiente local, tanto para Android como para iOS.

Sobre Android, precisamos saber que ele suporta Windows, Mac e Linux, ou seja, estaremos coberto em diversas plataformas. Precisaremos baixar o *Android SDK*, que está disponível gratuitamente no site do Google. Após a instalação, você terá acesso a emuladores e todas as ferramentas de desenvolvimento. O próprio SDK traz alguns emuladores que poderemos instalar, porém eles são considerados lentos pelos usuários, então, é preciso utilizar computadores potentes para rodá-los. Atualmente, existe outra solução, usar a ferramenta chamada *Genymotion* (encontraremos mais detalhes nos exercícios), que nos permite instalar emuladores de uma forma mais rápida. Trata-se de emuladores virtualizados com *VirtualBox*, que suportam tanto Mac, como Windows.

Outras características interessantes do Android é que estiver usando qualquer plataforma com o SDK e o Cordova instalado, conseguiremos instalar o app em qualquer aparelho. Assim como fizemos com o *PhoneGap Build*, quando baixamos o arquivo .apk e instalamos no nosso aparelho de teste. Podemos enviar o arquivo por email e testarmos em outro aparelho. Sem limitações.

A única questão é que se formos publicar o app na loja, precisaremos criar uma conta de desenvolvedor do Google e que terá o custo de USD\$25 (cobrado uma única vez).

O cenário do IOS tem diferenças. Você irá precisar de um Mac e ter o xCode instalado. Esta é uma ferramenta para desenvolvimento da Apple, bastante simples para ser instalada e utilizada, além de já trazer emuladores. A única limitação é exigir a utilização de um Mac. Se você quiser testar um app no seu aparelho iOS, é possível fazer isto a partir do xCode 7, plugando o aparelho com um cabo usb e fazendo algumas configurações. Antes do xCode 7, para realizar os testes, era preciso ter uma conta da Apple, que custava USD\$ 99 por ano. Só assim era possível gerar chaves e instalar o app no aparelho. De qualquer forma, a instalação gratuita é feita apenas para os aparelhos de teste e não é possível enviá-lo por email. A instalação é limitada, unicamente feita via cabo usb. Para a publicação do app IOS na loja, será preciso pagar a taxa anual de USD\$99 para a criação da conta de desenvolvedor. além do pagamento da taxa, também será preciso um Mac para fazer o "build" final, subir o arquivo nas ferramentas da Apple e concretizar a publicação.

Você pode perguntar "O que eu faço **se tenho um Windows e não tenho um Mac**?. A resposta é: você tem algumas alternativas. Primeiramente, você poderá usar o *PhoneGap Build" para "buildar" os apps, desde que já tenha configurado antes a chaves de assinatura. Mas, para gerá-lo será preciso um Mac (com um conta gratuita ou paga). Caso não possua um, você pode pedir emprestado ou contratar um serviço de aluguel na nuvem, em que é possível fazer um login remoto, usá-lo para o que for preciso e fazer o pagamento (inclusive por hora). Depois, pode subir o arquivo final e fazer a instalação via iTunes. O Windows tem uma versão do iTunes - o Linux não tem.

Porém, o que quero dizer com "não ser o melhor cenário"? Você não tem acesso ao emulador, nem à publicação e outros fatores - e a utilização de emuladores é bastante útil, porque dificilmente teremos tanto aparelhos disponíveis para teste. Porém, vale ressaltar que existem diversos serviços de aluguel na nuvem que também disponibilizam emuladores.