

Rodando no Android

Transcrição

Vimos o projeto do "Garçonapp" rodar no navegador. Queremos agora testá-lo no Android. Esta é uma plataforma que podemos rodar no Mac, no Windows e no Linux, então, é mais simples para ser acessado pelos desenvolvedores.

Primeiramente, precisaremos do Java. Para isto, iremos acessar o [site da Oracle](http://www.oracle.com/technetwork/pt/indexes/downloads/index.html) (<http://www.oracle.com/technetwork/pt/indexes/downloads/index.html>), na seção de Downloads, e iremos descarregar a última versão do *Java*. Depois, faremos a instalação.

Para termos certeza de que o *Java* foi instalado, iremos no terminal e usaremos o comando `java -version`. Ele irá indicar a versão instalada do Java:

```
garconapp $ java -version
java version "1.8.0_45"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_45-b14)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.45-b02, mixed mode)
garconapp $
```

É importante nos assegurarmos, porque o Android é baseado em Java.

O segundo passo é instalar o SDK do Android, no endereço [developer.android.com](https://developer.android.com/studio/index.html?hl=pt-br#downloads) (<https://developer.android.com/studio/index.html?hl=pt-br#downloads>), onde você poderá baixar diversas ferramentas como *Android Studio*. Para trabalhar com o Cordova é suficiente baixar as *Ferramentas de Linha de Comando*. Se você utilizar Mac ou Windows, você irá baixar um arquivo `.zip`. No Linux, será um arquivo `.tgz`. Depois que você instalar o SDK, poderá rodar `android sdk`, no terminal.

```
garconapp $ android sdk
```

Depois de fazer a instalação, você precisará adicionar alguns componentes que são importantes para a execução do Cordova. Em seguida, irei indicar alguns deles:

Android SDK Tools Android SDK Platform-tools Android SDK Build-tools (última versão) SDK Platform (mais recente ou versões antigas)

Então, pedimos para instalar.

Após a instalação, iremos trabalhar com Cordova no Android. Nós já vimos como fazer isto: voltaremos para o projeto "Garçonapp" e iremos adicionar `cordova platform add android`

```
garconapp $ cordova platform add android
```

Com isto iremos adicionar a plataforma Android dentro do nosso projeto.

```
garconapp $ android sdk
garconapp $ cordova platform add android
Adding android project...
Running command: / Users/alura/.cordova/lib/npm_cache/cordova-android/4.1.1/package/bin/create ,
Creating Cordova project for the Android Pplatform:
  Path: platforms/android
  Package: org.sergiolopes.garconapp
  Name: Garçonete So de Cenoura
  Activity: MainActivity
  Android target: android-22
Copying template files...
Android project created with cordova-android@4.1.1
Installing "cordova-plugin-whitelist" for android
```

This plugin is only applicabe for versions of cordova-android greater than 4.0. If you have a pi

```
garconapp $
```

Agora aonde iremos rodar o nosso aplicativo? Temos duas opções: iremos rodar em um emulador ou em um dispositivo próprio. Vamos fazer a instalação em um dispositivo Android para ver como funciona.

Primeiro, vamos até as configurações do aparelho, e iremos habilitar no menu Programador (ou Desenvolvedor), a "Depuração USB". Vamos conectar com o cabo USB, o celular ao computador. Irá aparecer a mensagem: "Permitir depuração USB?" Damos "OK" e autorizamos o processo.

Estou com o meu celular funcionando. Queremos rodar agora o nosso projeto de teste dentro do aparelho. No terminal, vamos adicionar "cordova run android".

```
garconapp $ cordova run android
```

Se queremos rodar no dispositivo, adicionamos também --device

```
garconapp $ cordova run android --device
```

Ele irá fazer o build da minha app no device, ele irá fazer o build da minha app no Android - se não tivermos com o ambiente configurado corretamente, com SDK e outros fatores, o processo será interrompido. Mas se estiver correto, após alguns instantes, ele irá começar o processo de instalação no sistema de operação do meu celular.

Estou com celular aberto, conectado no cabo USB, e estou esperando a instalação. Veremos a mensagem "BUILD SUCESSFUL" e depois ele começará a instalar o aplicativo. Após a instalação, ele irá abrir para mim o aplicativo. Veremos o ícone do aplicativo, com a mensagem "OI CORDOVA" e ele irá rodar o app no nosso celular. O nosso teste funcionou, sem problemas.

E se não tivermos um celular Android. Precisaremos de emulador de Android instalado no seu computador. Através do *Android SDK* podemos fazer a instalação de um emulador, porém, alguns usuários consideram que os emuladores do SDK são lentos, porque são muito pesados para rodar no computador. Uma solução é utilizar o **Genimotion**. Trata-se de emuladores de Android, que podem instalar tanto no Windows, como no Mac, e que rodam dentro do *VirtualBox* por emulação e são bastante rápidos. Você deve acessar o [site do Genymotion \(https://www.genymotion.com/\)](https://www.genymotion.com/), criar um usuário, fazer o Download e instalação, após a realização deste processo, você poderá executá-lo da mesma forma como

fizemos anteriormente. A diferença é que não precisaremos plugar um cabo USB, apenas utilizaremos o comando `cordova run android` no terminal e ele já irá executá-lo direto no *Genymotion*.