

# Desenvolvimento para Ubuntu Touch

Aprenda a desenvolver aplicativos para o Ubuntu Touch e torne seu dispositivo móvel em um computador Linux de bolso!  
por **Alessandro de Oliveira Faria (Cabelo)**

N a edição anterior da **Linux Magazine**, falei sobre a instalação, configuração e outros detalhes para que o leitor possa iniciar no mundo do Ubuntu Touch. Nesta edição, vou abordar o desenvolvimento para esta útil plataforma.

A tecnologia utilizada no Ubuntu SDK é o Qt (e como ambiente de desenvolvimento o Qt Creator). Utilizei para testes o ambiente Ubuntu 12.10 para compilação do exemplo e ressalto que outras distribuições também funcionam mas demandam maior esforço e atenção à detalhes adicionais, que não são o objetivo deste artigo. Os comandos para instalar o Ubuntu SDK são:

```
sudo add-apt-repository >
ppa:canonical-qt5-edgers/qt5-proper >
sudo add-apt-repository >
ppa:ubuntu-sdk-team/ppa
sudo apt-get update
sudo apt-get install ubuntu-sdk >
notepad-qml
```

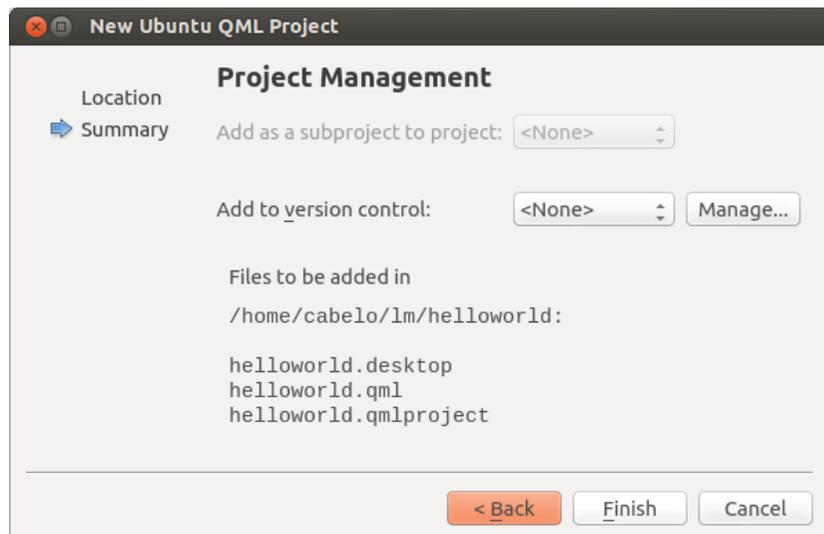


**Figura 1** O ambiente de desenvolvimento utilizado é o Qt Creator.

Agora que o SDK está instalado, inicie a interface de desenvolvimento do Qt (Qt Creator, **figura 1**), pressione a tecla **[CTRL+N]** e na janela de diálogo, selecione a opção *Ubuntu Touch/Simple UI/Choose*. Defina o nome do projeto, a localização do diretório e clique em *Next*. Ao término do processo, será exibido um resumo do projeto; então clique no botão *Finish* (**figura 2**).

Para facilitar o início do desenvolvimento, insira o código presente no endereço [\[1\]](#) no arquivo `.qml` e execute o programa, pressionando o atalho **[Ctrl+R]** ou execute-o diretamente pelo terminal através do comando:

```
qmlscene [caminho-completo-do- >
arquivo.qml]
```



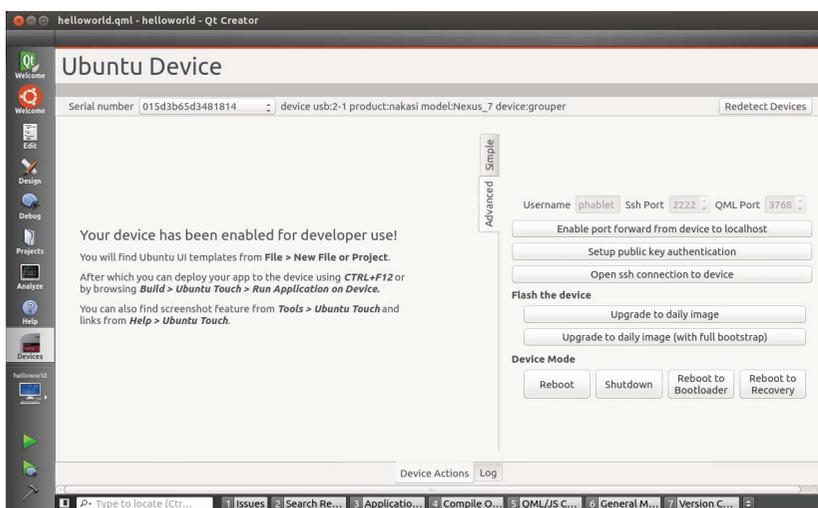
**Figura 2** Resumo da criação do novo projeto.



**Figura 3** Tela de digitação de dados do conversor de moedas para Ubuntu Touch.



**Figura 4** Detecção de dispositivos no Qt Creator.



**Figura 5** Modo de desenvolvedor habilitado.

Para identificar o aparelho, clique no botão "Detect Devices" ou dependendo do estado do dispositivo, clique em "Redetect Devices". O número serial do dispositivo será exibido no canto superior esquer-

do se tudo estiver funcionando corretamente. Se o Ubuntu Touch estiver com a rede sem fio configurada, clique em "Enable developer mode", caso contrário clique em "clone network config from host to

device" para copiar automaticamente as configurações de rede sem fio (senha, SSID, canal e outros). Após este procedimento a instalação do `openssh-server` será iniciada para que seja possível acessar o aparelho em modo desenvolvedor (figura 5).

Vale a pena mencionar que, no modo avançado, algumas opções como atualização da imagem, reboot e outros recursos estão disponíveis.

Uma vez que o dispositivo esteja configurado no modo *debug*, basta pressionar o atalho [CTRL+F12] para enviar o aplicativo para o dispositivo detectado e executá-lo. ■

**Alessandro de Oliveira Faria** é sócio-fundador da empresa NETI Tecnologia fundada em 1996, empresa especializada em desenvolvimento de software e soluções biométricas. É consultor biométrico na tecnologia de reconhecimento facial, atuando na área de tecnologia desde 1986, levando o Linux a sério desde 1998, membro colaborador da comunidade Viva O Linux, mantenedor da biblioteca open-source de vídeo captura, embaixador e membro openSUSE entre outros projetos.

## Gostou do artigo?

Queremos ouvir sua opinião.

Fale conosco em:

[cartas@linuxmagazine.com.br](mailto:cartas@linuxmagazine.com.br)

Este artigo no nosso site:

<http://lnm.com.br/article/8981>

## Mais informações

[1] Download do código deste artigo: <http://www.linuxmag.com.br/issues/106/conteudoqml.txt>

[2] XML da cotação do dia das moedas mundiais: <http://www.ecb.int/stats/euro-fxref/eurofxref-daily.xml>

[3] Desenvolvimento para Ubuntu: <http://developer.ubuntu.com/get-started/gomobile/#step-write-app>

[4] Exemplo (código fonte completo) do conversor de moedas para Ubuntu Touch: <https://bazaar.launchpad.net/~dpm/+junk/CurrencyConverterUpdated/files/8>