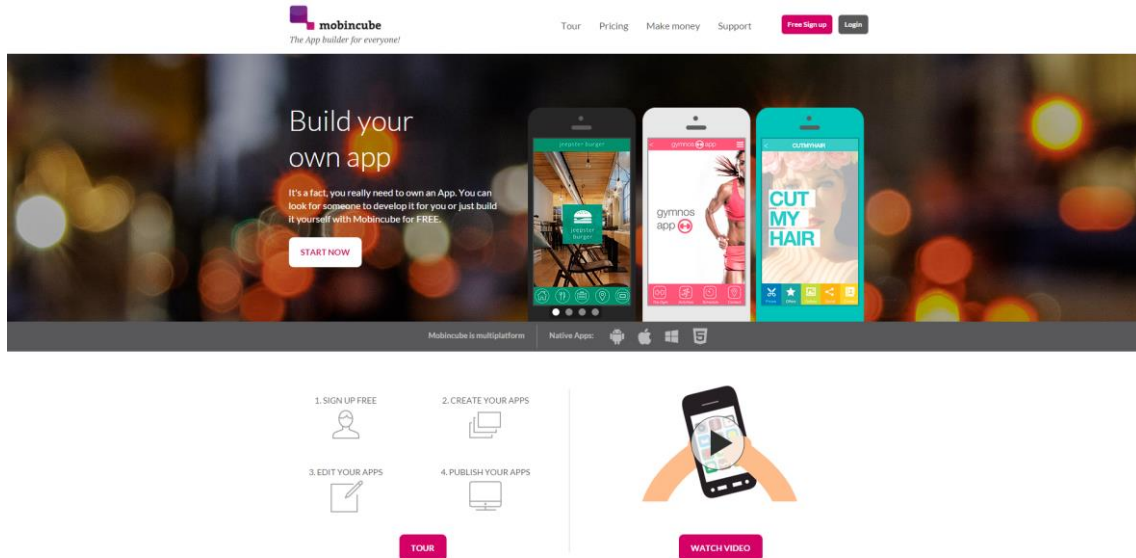


Mobincube

Navegar até ao website www.mobincube.com e carregar em **Free sign up**.



Como criar uma conta?

Inserir um *nome de utilizador*, *password* e *email*, de seguida clicar em **Create Account**.

Nota: Por razões de segurança é preferível criar conta do que fazer **login** com as redes sociais.

Welcome to Mobincube!

<input type="text" value="Insira o seu nome de usuário"/>	<input type="button" value="Login with Google"/>
<input type="text" value="Inserir senha"/>	<input type="button" value="Login with Facebook"/>
<input type="text" value="Repita a senha"/>	<input type="button" value="Login com Twitter"/>
<input type="text" value="E-mail"/>	
<input type="checkbox"/> Eu li e concordo com o termos e condições	


Ir à conta de email que introduzimos no registo e clicar no link do email recebido, de modo a validar a mesma.

Nota: Atenção... se não receber mensagem na caixa do email... consulte o SPAM.

Caso já se encontre com sessão iniciada no website após ter confirmado o email, avance para o passo “Como ar um nome à APP”.

Carregar no **botão login** (canto superior direito), introduzir o *nome de utilizador e password definidas no registo*, e clicar em *Iniciar sessão*.

Bem-vindo ao Mobincube!



The login form consists of two input fields on the left: 'Nome de usuário' and 'Senha'. Below the 'Senha' field is a link 'Esqueceu sua senha?'. To the right of these fields is a pink 'Iniciar sessão' button. Further to the right, separated by a vertical line, are three social login buttons: 'Login com Google' (red), 'Login com Facebook' (dark blue), and 'Login com Twitter' (light blue).

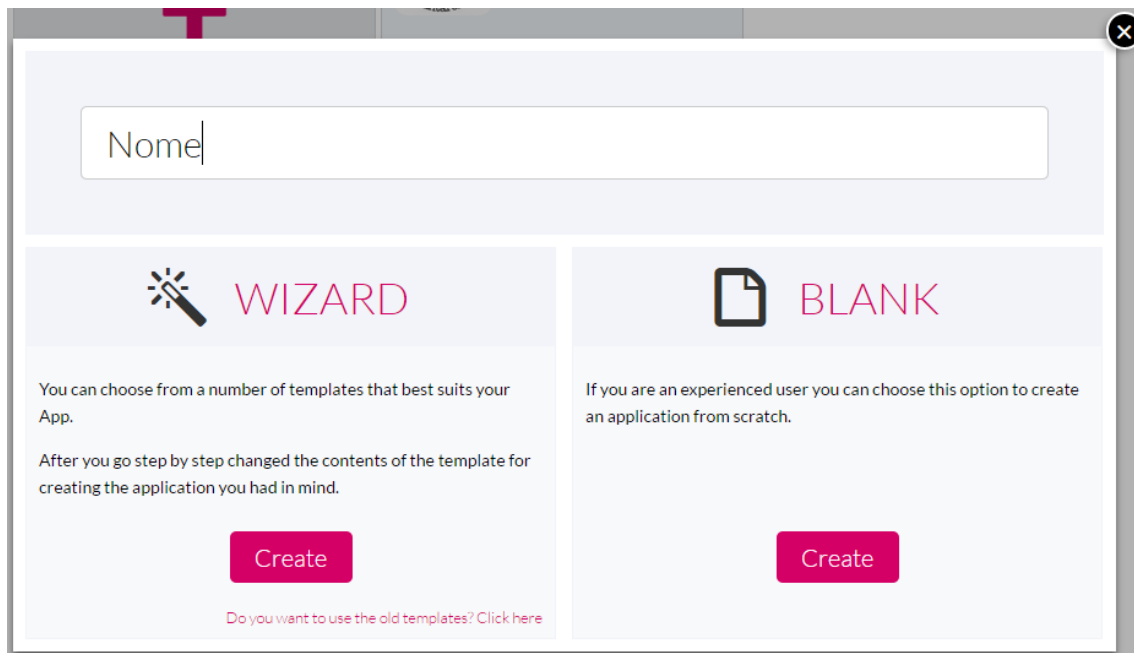
Como dar um nome à APP?

Clicar no **botão +**, e de seguida escolher um nome para a APP.

Nota: sempre que quiser pode alterar o nome da APP ...



Opte pelo *template “versão limpa”*. Escolha a **opção create** que se encontra debaixo do texto **Blank**.



Como personalizar as informações numa APP?


Clicar em **Modify data** para que possamos *personalizar as informações* da nossa aplicação. Também serve para *alterar o nome da APP*.

Em **language**, escolher Português. Categoria: Educação.

Opte por adicionar uma *descrição* da sua APP no campo **Version Information**. Esta atualização é muito útil pois pode atualizar os dados /informações das várias versões que vai construindo ao longo do tempo

No fim, clicar em **save**.

Information



Name:
Nome

Description:
Descrição da nossa aplicação

Creation date: 25.02.2015

Category:
Education

Language:
Portugues

Edit icon

Version 1 Latest version:
25.02.2015

Version information:

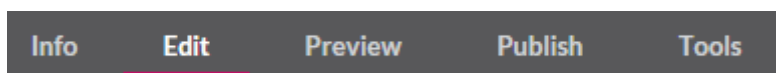
Initial version

Save **Cancel**

*Nota: O botão **Edit icon** permite-nos escolher uma imagem online ou presente no computador. Servirá como o ícone da aplicação.*

Como iniciar a construção da APP?

Selecionar **Edit** no menu existente no canto superior direito para iniciarmos a construção da App.



A aplicação funciona com base em ecrãs. Cada ecrã apresenta informações consoante a configuração que optou.

Para mais informações sobre as funções específicas de cada ecrã ... consulte as [Notas Informativas](#) que se encontram no final do documento.

Como modificar e adicionar ecrãs à aplicação?

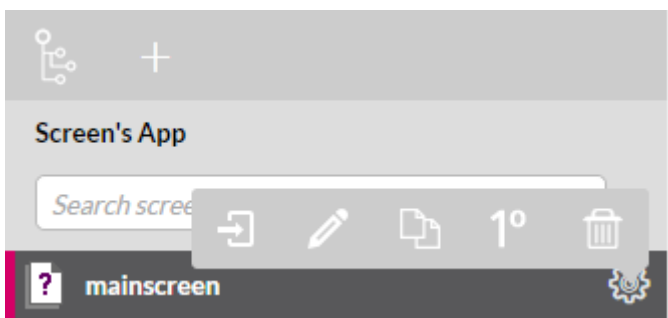
Do lado direito do ecrã existe uma *barra lateral*, seleccione a *opção do topo*.



Com esta opção seleccionada, obtemos a visualização de todos os ecrãs da aplicação e os seus respetivos nomes.

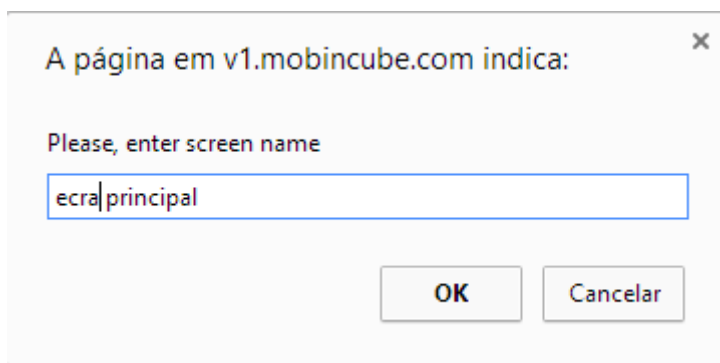
Como alterar o nome do “mainscreen” para “ecrã principal”?

Para **modificar o nome do ecrã** pretendido, clicar no símbolo da roda dentada do mesmo e de seguida no lápis.



Introduzir o nome na caixa de texto e aceitar a alteração no ok.

Nota: os caracteres especiais, tais como acentos e pontos de exclamação, podem causar erros ao executar a aplicação, logo não devem ser utilizados ao dar nome aos ecrãs.

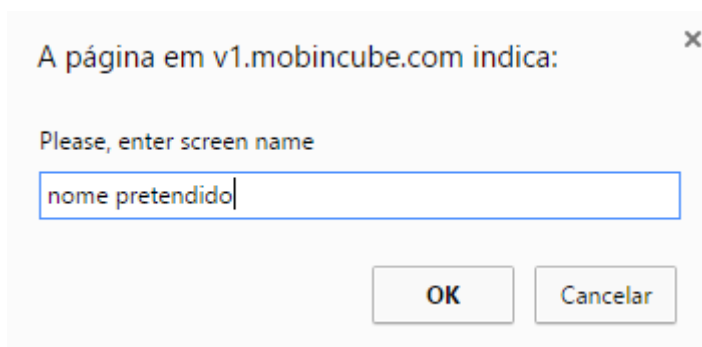
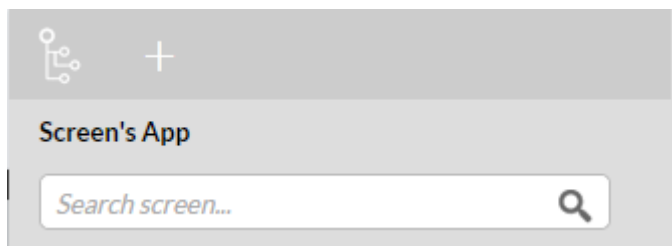


Deverá ficar assim:



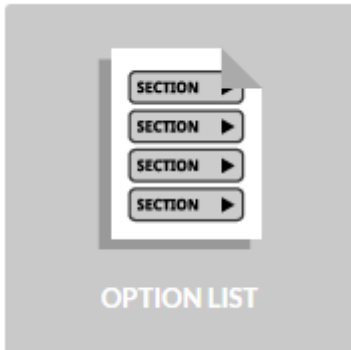
Como adicionar novos ecrãs?

Clicamos em + e introduzimos o nome pretendido.

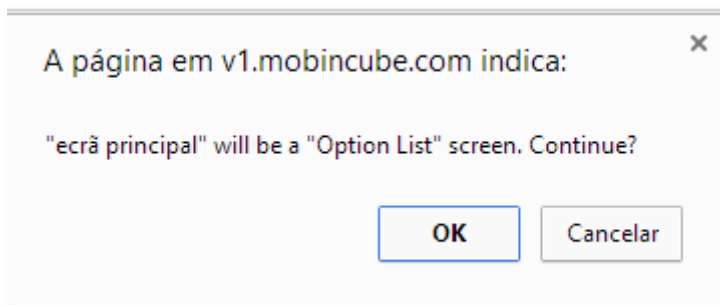


Como seleccionar o tipo do ecrã?

Seleccionar a opção **OPTION LIST** de modo a criarmos uma *lista de opções*.

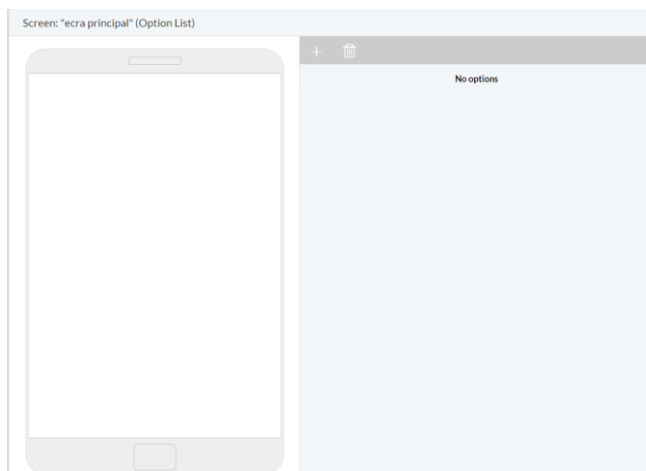


Aceite a alteração.



Como editar?

Opte pelo modo de edição da **option list**.



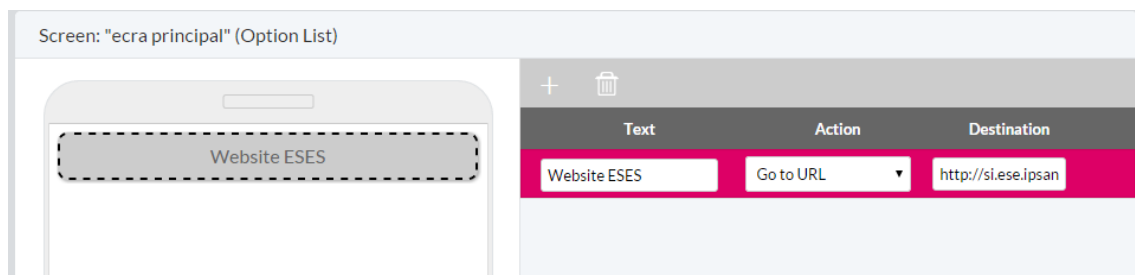
Como adicionar opções?

Para adicionar opções, clicamos no +.

Em **Text** escrevemos o nome que será apresentado. Exemplo: “Website Eses”.

Em **Action** a ação que essa opção fará. Escolheremos **Open URL** e em **Destination** colaremos o website da ESES.

http://si.eses.ipsantarem.pt/eses_si/web_page.inicial

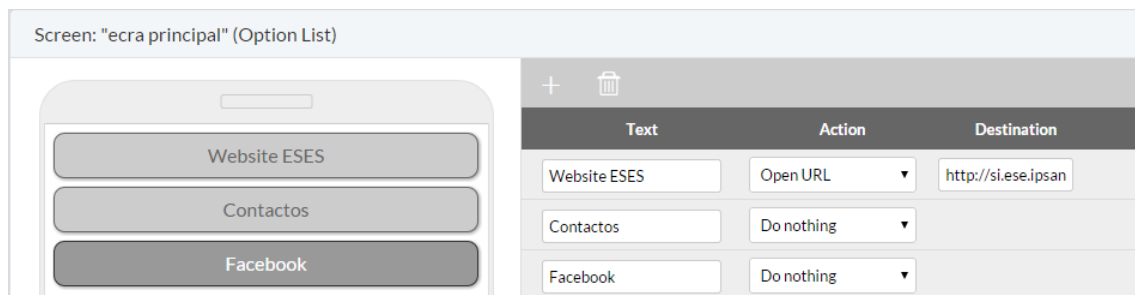


A primeira opção do nosso menu está criada.

Como adicionar mais opções?

Clicar no + e adicionar mais 2 opções.

Uma das opções deverá chamar-se “Contactos” e a outra “Facebook”. Para já não lhes iremos atribuir nenhuma ação.



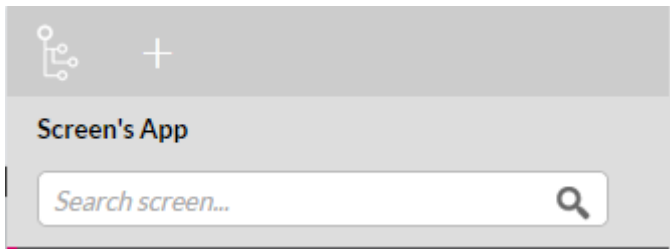
Como adicionar ecrãs?

Adicionaremos agora 2 ecrãs, que serão utilizados para as opções criadas no passo anterior.

Para tal selecionaremos a primeira opção do painel lateral direito.

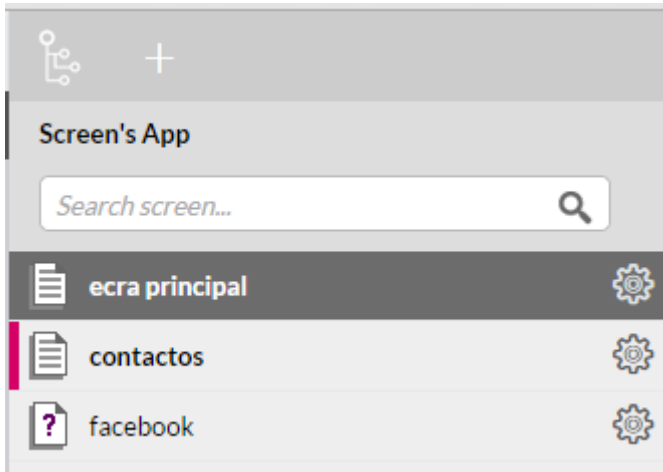
Clicar em + e dê o nome de “Contactos”.





Repetimos o mesmo passo, desta vez com o nome “Facebook”.

Deverá obter a seguinte interface:

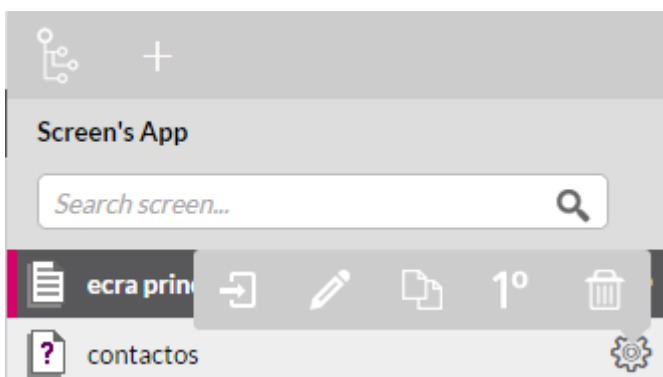


Como adicionar conteúdos nos ecrãs?

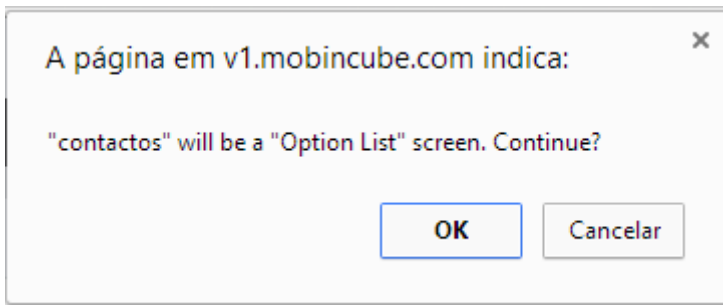
Com os novos ecrãs criados, passaremos a adicionar-lhes conteúdo. O ecrã aparecerá com um ponto de interrogação (uma vez que o tipo não está definido).

Iremos definir o seu tipo no próximo passo.

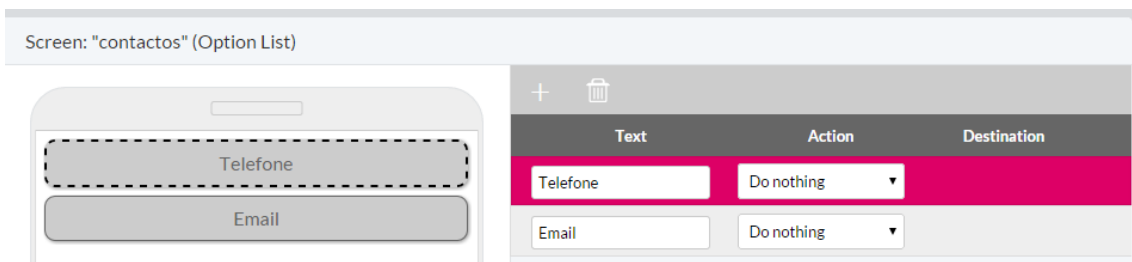
Abrimos o ecrã contactos, clicando na roda dentada, e seleccionamos a primeira opção (lado esquerdo do lápis).



Após selecionado e aberto, escolheremos o modo **Option List**.



Clicando no botão +, adicionamos 2 opções (sem nenhuma ação por enquanto), identificadas por "Telefone" e "Email".



Na opção **telefone**, selecionamos a ação "Call" para efetuar uma chamada.

Em "Destination" colocamos o número com o indicativo do país, neste caso será:

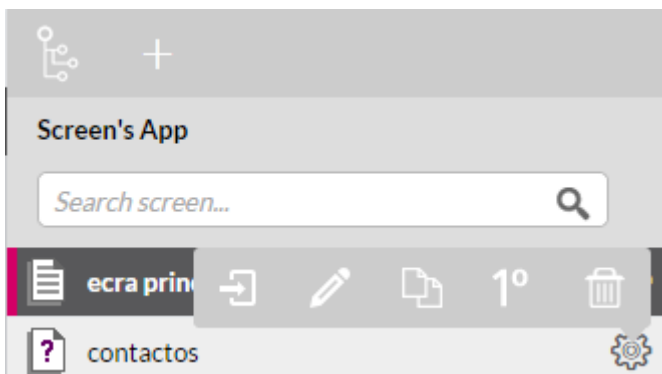
+351243309180|

Na opção **Email**, selecionamos a ação "Open URL" para enviar um email.

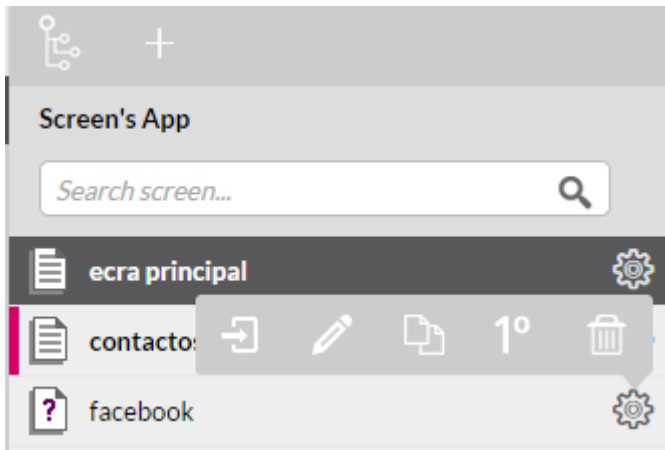
Em **Destination** colocamos o endereço de email, juntamente com o prefixo [mailto:](mailto:geral@ese.ipsantarem.pt)

<mailto:geral@ese.ipsantarem.pt>

Irá obter a seguinte interface:

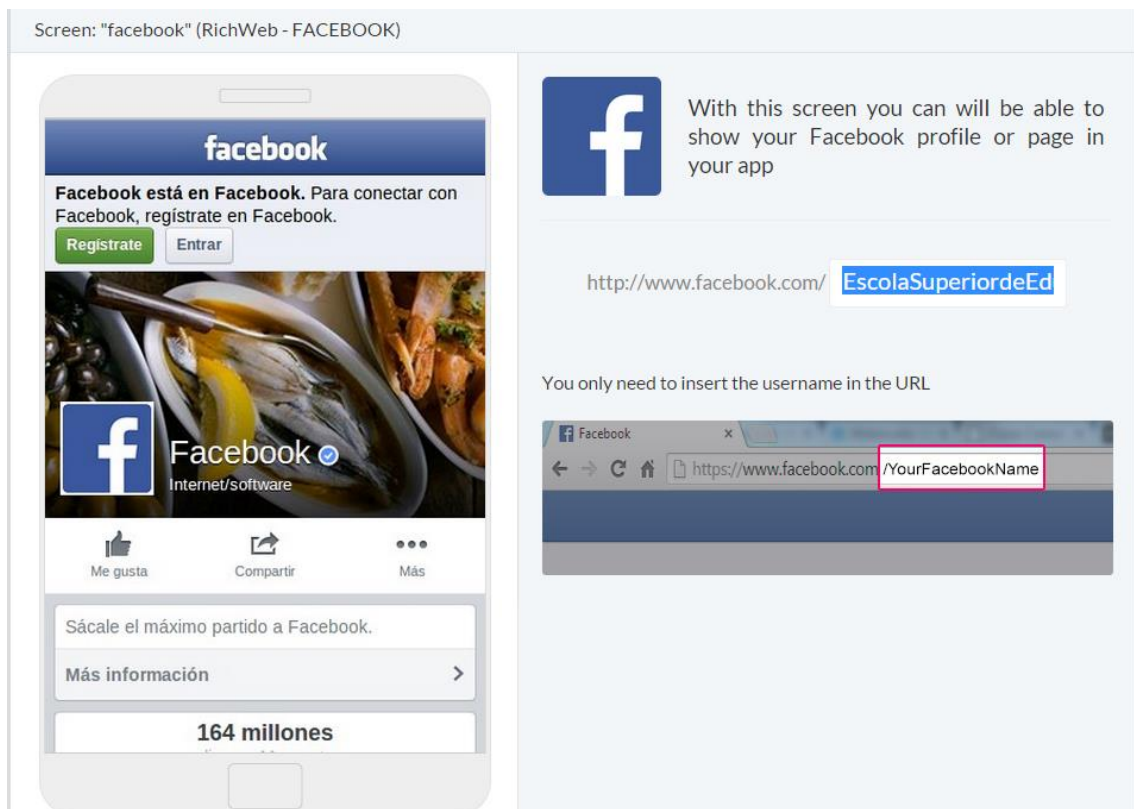


Abrimos o ecrã facebook, clicando na **roda dentada**, e selecionando a primeira opção (lado esquerdo do **lápiz**).

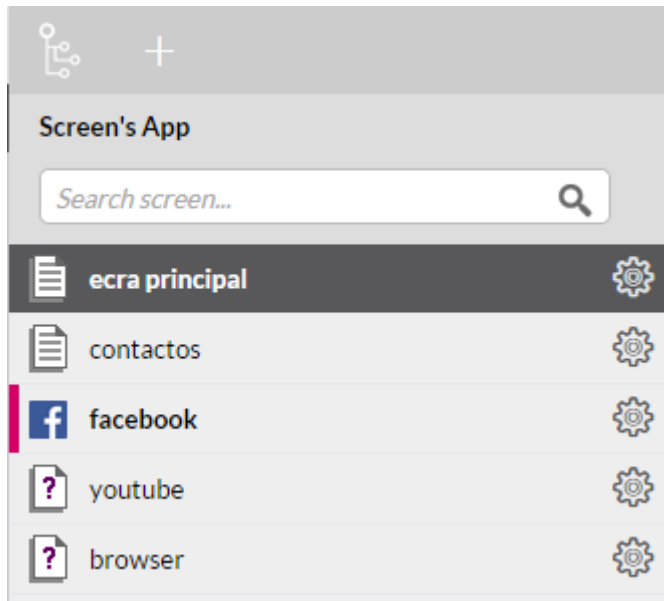


Após selecionado e aberto, escolheremos o modo “Facebook”.

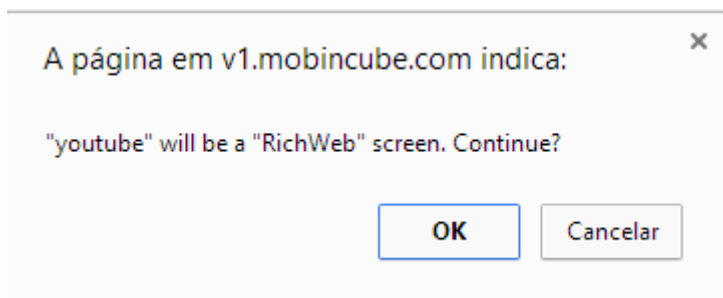
É necessário agora colocar apenas o **id** da página de facebook, neste caso o id será:
EscolaSuperiordeEducaacaodeSantarem



Iremos agora criar 2 novos ecrãs, identificados por “youtube” e “browser”.




Abrir o **ecrã youtube**, e selecionar o tipo de ecrã "Youtube".



Aqui iremos colocar o **id** de utilizador do youtube, de modo a mostrar todos os vídeos.

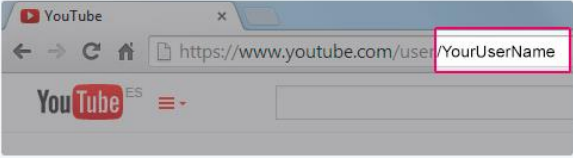
Screen: "youtube" (RichWeb - YOUTUBE)



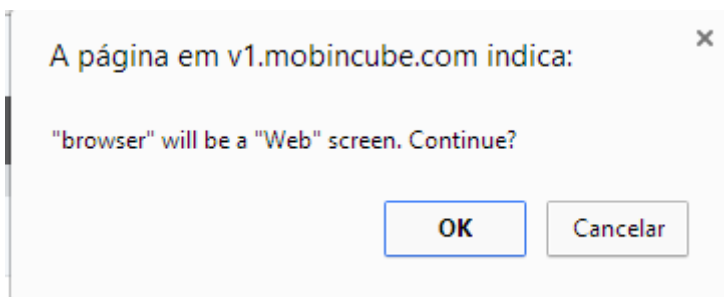
With this screen you will be able to show your Youtube channel or video in your app

http://www.youtube.com/user/

You only need to insert the username in the URL



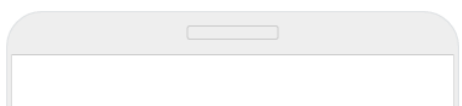
Abrimos o **ecrã browser** e selecionamos o tipo “Web”.



Escrevemos o link da ESES que mostra todas as licenciaturas e colamos na caixa de texto:

http://si.eses.ipsantarem.pt/eses_si/cursos_geral.apresentacao?P_grau=L

Screen: "browser" (Web)



Enter the Internet address (URL)

Nota: A diferença entre “Open url” e “Web” é a seguinte:

O **modo open url**, abre link da página com a aplicação predefinida do utilizador, por exemplo: Google Chrome, Firefox, Safari, sendo portanto os links visualizados através de outra aplicação.

O **modo web**, incorpora a página, não saindo da aplicação, não sendo portanto aplicações externas para visualizar o link.

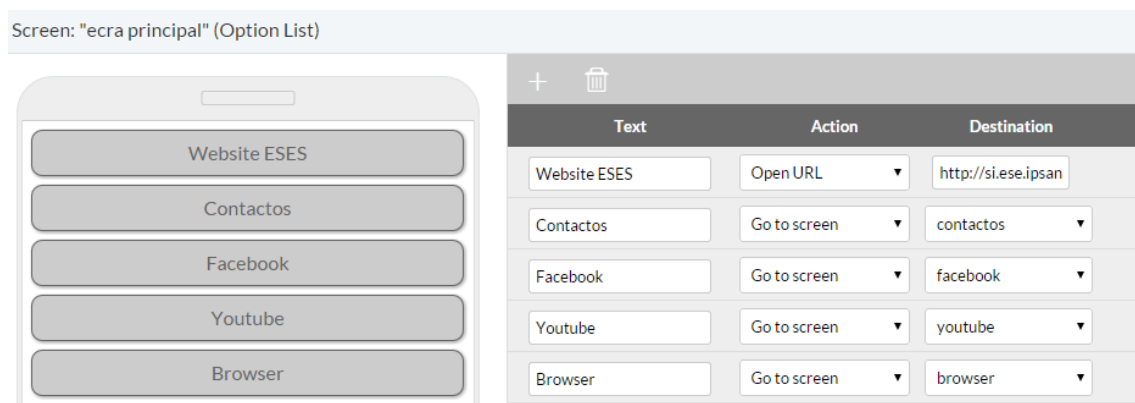
A página aparecerá em branco, no entanto isto é normal, apenas aparecerá corretamente ao testar a aplicação no dispositivo de destino.

Como adicionar o youtube e o browser à lista de opções?

Com os ecrãs criados, abriremos agora o **ecrã principal**, para adicionarmos o *youtube* e *browser* à lista de opções. Para tal, abrimos o ecrã principal, clicamos no **botão +** e escrevemos Youtube. Repetimos este passo para o Browser.

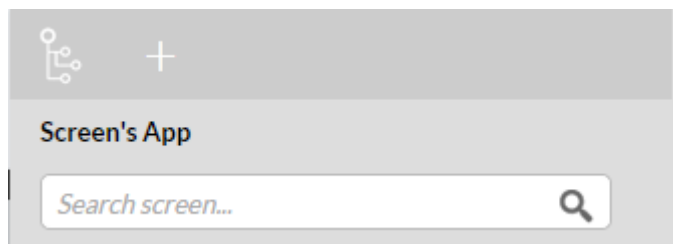
Em **action**, atribuímos a ação “Go to screen” à opção Youtube, com o “Destination” (ou seja o ecrã destino) youtube.

Repetimos o mesmo passo para o browser, modificando o destino para browser.

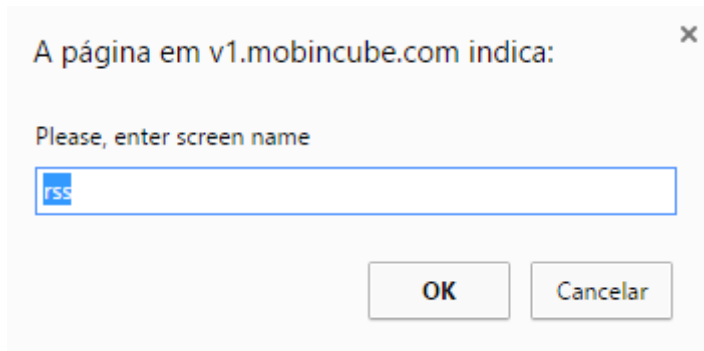


Como criar um ecrã para o RSS?

Iremos agora criar um ecrã para o rss. Para tal, navegamos até à nossa barra lateral de ecrãs e clicamos no **botão +**.



Atribuímos o nome de “rss” ao ecrã.



De seguida, abrimos o ecrã, clicando na **roda dentada** e selecionamos a primeira opção da esquerda.



No menu de escolha de tipo de ecrã, selecionamos o RSS.



Após selecionarmos o tipo de ecrã RSS, introduzimos o url para o RSS feed. Foi utilizado o website www.google.com como exemplo.

Screen: "rss" (RSS)

Enter the Internet address (URL) where the RSS feed is below. You can set if you want the application to have a preloaded version of the feed, taken at the same moment the generation of the application is done:

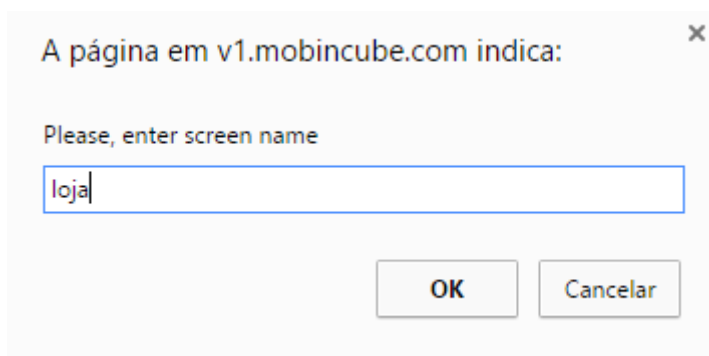
Show from origin. Checking this option will show the items from their original website.

Como adicionar uma loja à aplicação?

Iremos agora criar um ecrã para a nossa loja. Para tal, navegamos até à nossa barra lateral de ecrãs e clicamos no **botão +**.



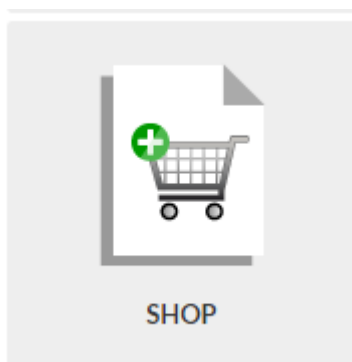
Atribuimos o nome “loja” ao ecrã.



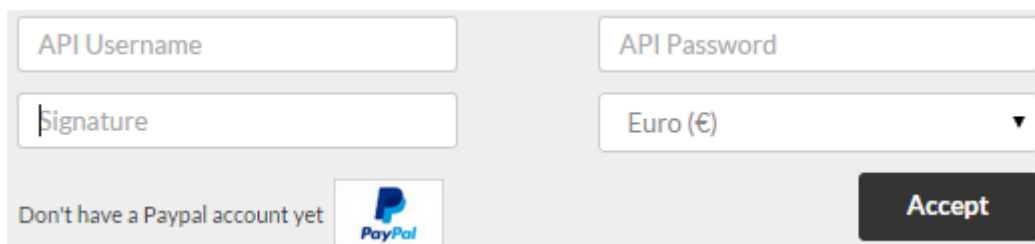
De seguida, abrimos o ecrã, clicando na **roda dentada** e selecionamos a primeira opção da esquerda.



No menu de escolha de tipo de ecrã, selecionamos o **Shop**.



Após selecionarmos o tipo de ecrã **Shop**, teremos de preencher os campos de pagamento.



Nota: Os pagamentos serão efetuados recorrendo ao paypal, para tal deverá ter uma conta no serviço.

Em **API Username** escrevemos o nosso email do paypal.

Em **API Password** escrevemos a nossa password do paypal.

Em **Signature** escrevemos o nome desejado que aparecerá no pagamento.

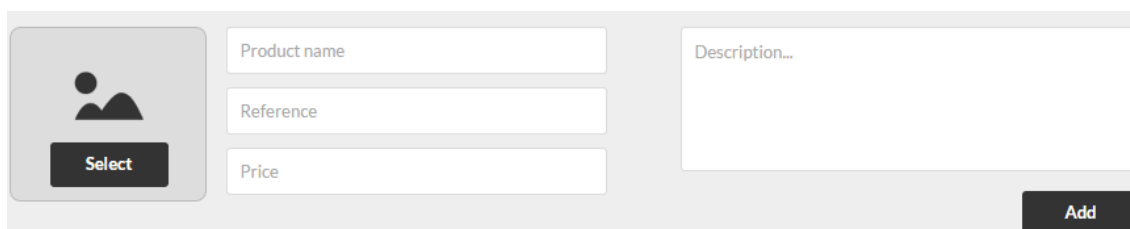
Exemplo, se o **signature** for “António Silva”, o utilizador verá que os seus pagamentos serão efetuados a António Silva.

Em **Euro (€)** definimos o tipo de moeda, que neste caso será **Euro (€)**.

Como adicionar produtos à loja?

Após criar a loja é necessário adicionar-lhe produtos.

Para adicionar produtos, estando ainda no ecrã loja criado anteriormente, descemos na página, até encontrar os seguintes campos.



Para adicionar um produto todos os campos devem estar preenchidos.

Em **Select**, seleccione a imagem do produto.

Em **Product name**, especifique o nome do produto.

Em **Reference**, adicione a referência do produto.

Nota: A referência é necessária para organização de produtos e deverá ser única para cada produto.

Em **Price**, introduza o preço do seu produto em unidades.

Exemplo: Se quiser que o produto custe 5 euros, escreva apenas 5.

Em **Description**, adicione uma descrição para o produto.

Termine a adição do produto utilizando o botão **Add**.

Repita os passos anteriores para os produtos desejados.

Como adicionar um rodapé?

Selecione a 3ª opção do menu presente do lado direito do ecrã, **Screen properties**.



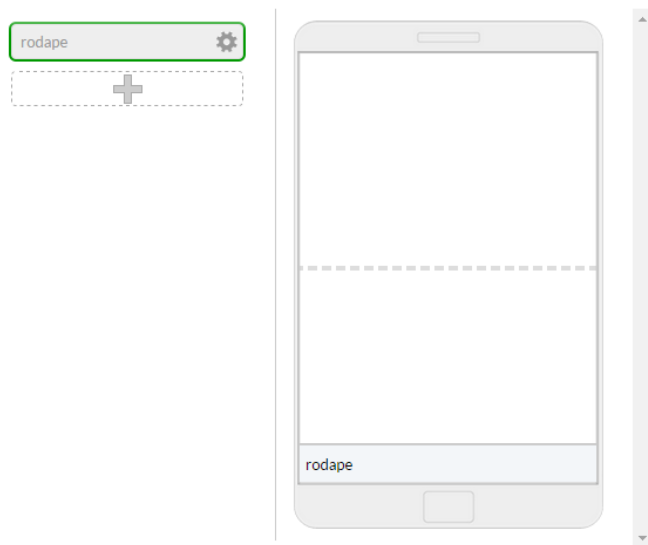
Selecione a segunda opção superior do menu, **Bar Manager**.



Utilize o botão **+** para adicionar uma nova barra, e atribua-lhe o nome de rodapé.



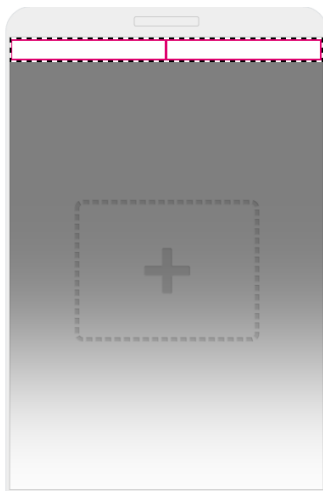
Arraste a barra rodapé para o canto inferior do ecrã mostrado.



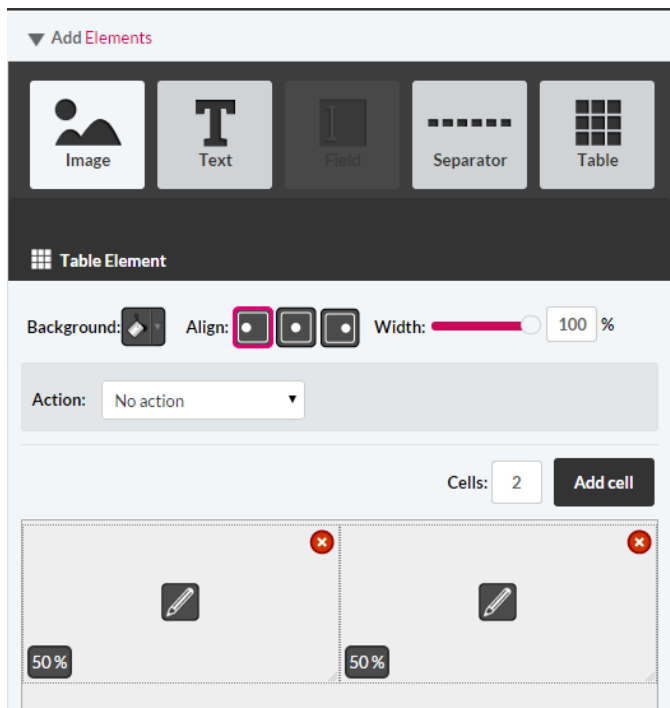
Abre a barra rodapé, selecionando a **roda dentada** e depois em **Edit**.



Adicione uma tabela ao ecrã, arrastando a opção **Table** para o ecrã mostrado.



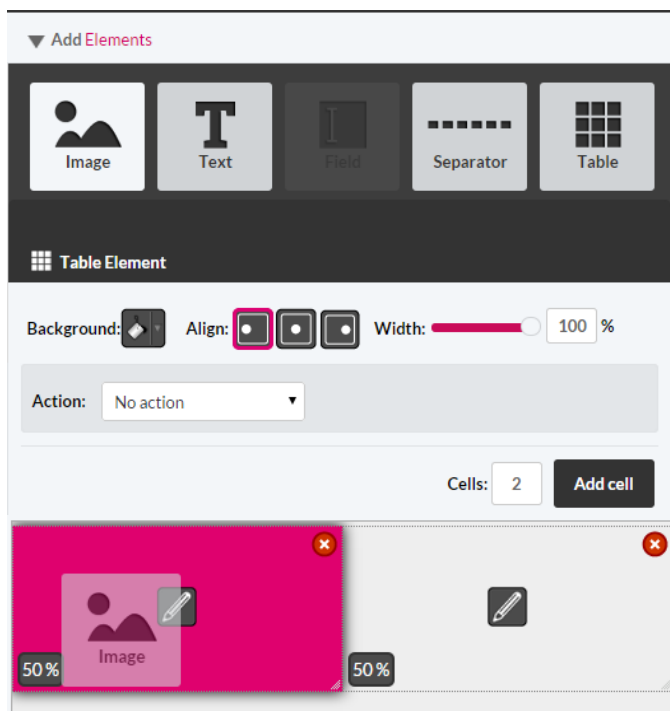
Com a tabela selecionada, obtemos as seguintes opções:



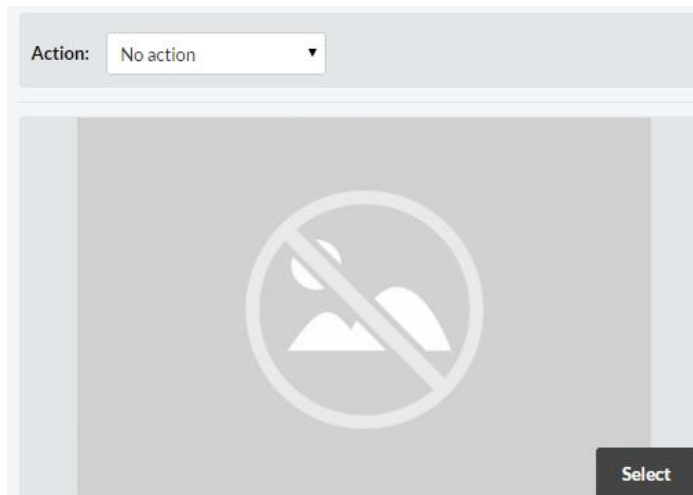
*Nota: Para adicionar novos campos pode utilize o botão **Add Cell**, no entanto neste tutorial serão utilizados apenas 2 campos.*

Como adicionar imagens a células de uma tabela?

Arraste a opção **Image** para a célula esquerda.



Selecione o botão **Select** para introduzir uma imagem.

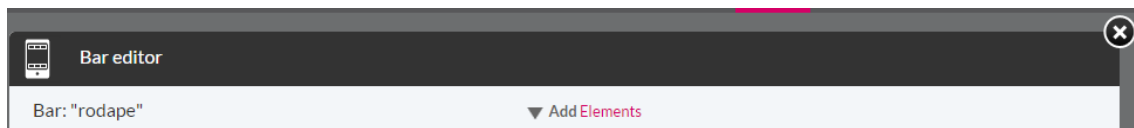


Após a imagem ter sido enviada, clique num espaço vazio da página para voltar à criação do rodapé.

Repetir o passo “ **Como adicionar imagens a células de uma tabela?** ” para a célula da direita.

Como gravar o rodapé?

Utilize a cruz no lado superior direito da **bar manager**.

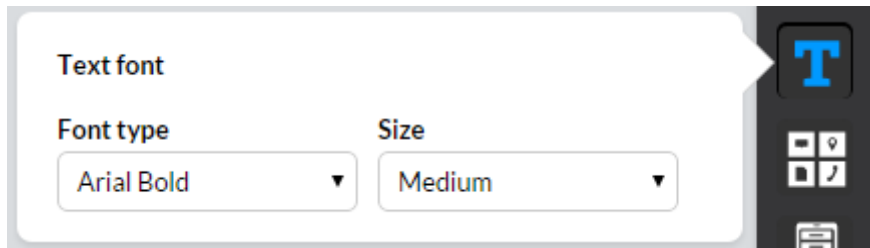


Como modificar a fonte da aplicação?

Selecione a segunda opção do menu presente do lado direito do ecrã, **App properties**.



De seguida, seleciona o ícone T, e escolhe a fonte e tamanho desejados.

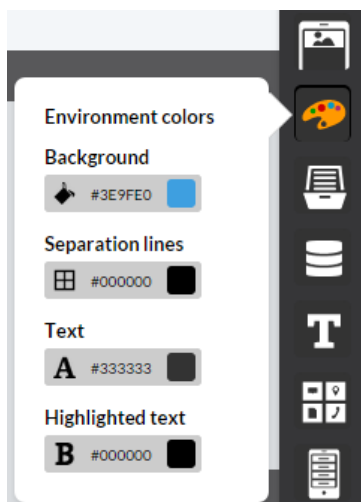


Como modificar as cores da aplicação?

Selecione a segunda opção do menu presente do lado direito do ecrã, **App properties**.



Selecione o segundo no menu lateral, **Environment colors**.



Modifique as cores conforme o seu agrado, clicando no retângulo com a cor atual.

Por exemplo, clicando no quadrado azul.

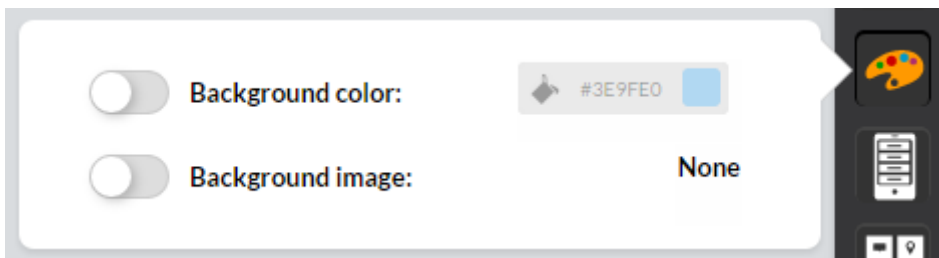


Como mudar o fundo da aplicação?

Selecione a 3ª opção do menu presente do lado direito do ecrã, **Screen properties**.



Selecione a 3ª opção, **Background color**.



Em **Background color** pode definir uma cor de fundo para a aplicação.

Caso prefira uma imagem de fundo, utiliza a opção **Background image**.

Como mudar o aspeto do calendário?

Selecione a segunda opção do menu presente do lado direito do ecrã, **App properties**.



Utilize o ícone do calendário, penúltima opção intitulada **Calendar design**.



Modifique as cores conforme o seu agrado.

Exemplo, cada opção com cor diferente para percepção visual e cada função.

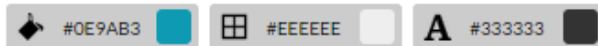
Calendar styles

Mar - 2015						
mon.	tue.	wed.	thu.	fri.	sat.	sun.
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

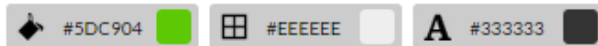
Calendar



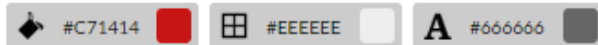
Month



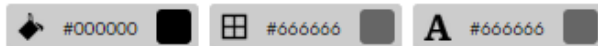
Week



Day



Links



Selected Links

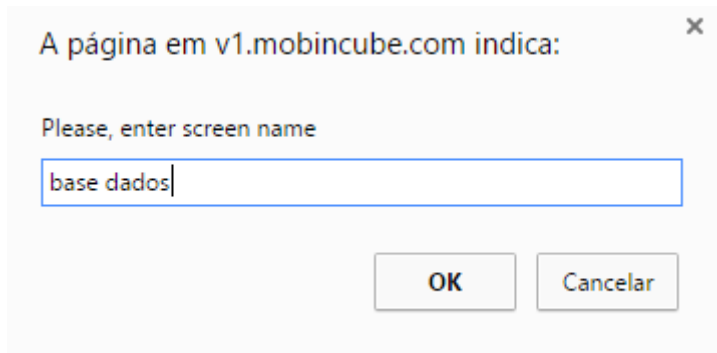


Como adicionar uma base de dados?

Adicione um ecrã intitulado base dados, selecionando o botão + do menu lateral direito.



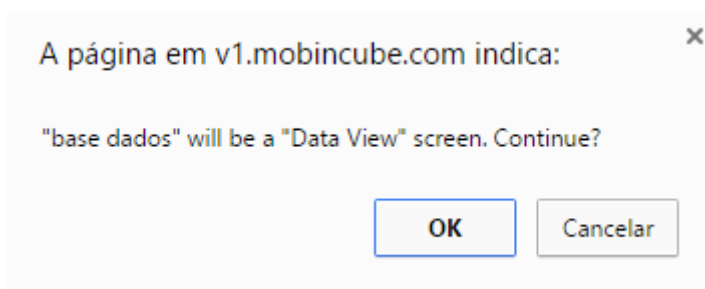
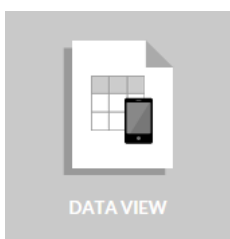
Dê o nome e “base dados” ao ecrã.



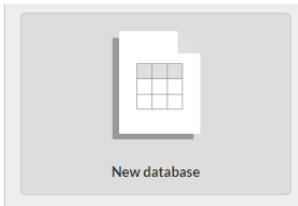
Abra o ecrã *base dados* selecionando a primeira opção da **roda dentada**, **Open**.



Escolha o tipo de ecrã **Data View**.



Escolha a opção **New Database**.



Atribua um nome à base de dados, onde está escrito **Enter the name**.

Designe o número de campos na base de dados, modificando o valor em **Number of fields**.

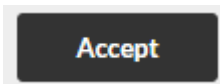
Database name: Number of fields:

Em **Field name** escreva o nome do campo.

Em **Data type** defina o tipo de campo.

Field name: Data type:

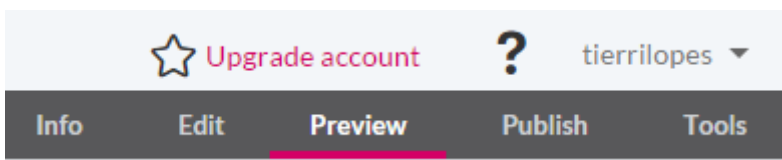
No final, utilize o botão **Accept** para gravar a sua base de dados.



Como publicar a Aplicação?

Terminámos a aplicação, vamos agora publica-la.

Selecionar a **opção Preview** na barra de menu superior:




Neste caso, faremos **Request** para criar a versão para *android*.

mobincube Upgrade account ? tierrilopes


Tutorial Info Edit **Preview** Publish Tools

Request download




Preview in Android
Test your App on an Android Smartphone or tablet just by clicking "request".

request



Preview in iOS
You can download our app wrapper to preview your app from an iOS device (iPhone / iPad).



A página em v1.mobincube.com indica:


A demo will be requested and its download link will be shown. Continue?

OK **Cancelar**

Normalmente este processo demora 2-5 minutos, poderá demorar mais um pouco caso o website esteja sobrecarregado.


Após a aplicação estar criado, podemos aceder à mesma com o seu smartphone, através de um **link** ou **da leitura de um QR Code**.

Request download




Preview in Android
You can download this test in 2 different ways:


- Enter this url on your Android browser's device
- Scan the QR Code and start to download the app




<http://mobincube.mobi/GLT9H>

request



Preview in iOS
You can download our app wrapper to preview your app from an iOS device (iPhone / iPad).



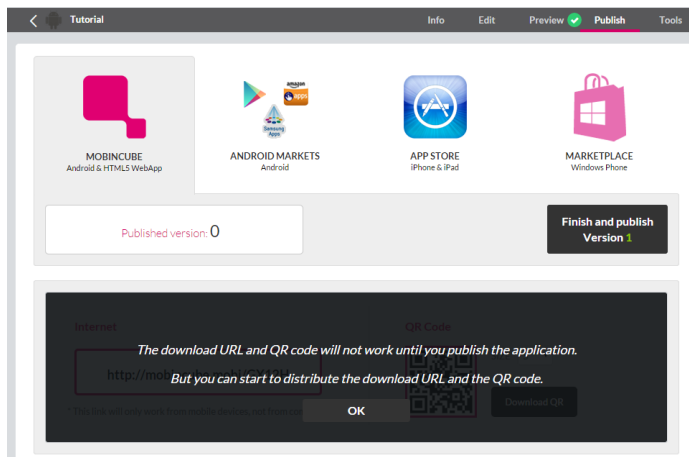
A aplicação será descarregada, e após instalação poderemos testa-la.

Como fazer alterações à aplicação?

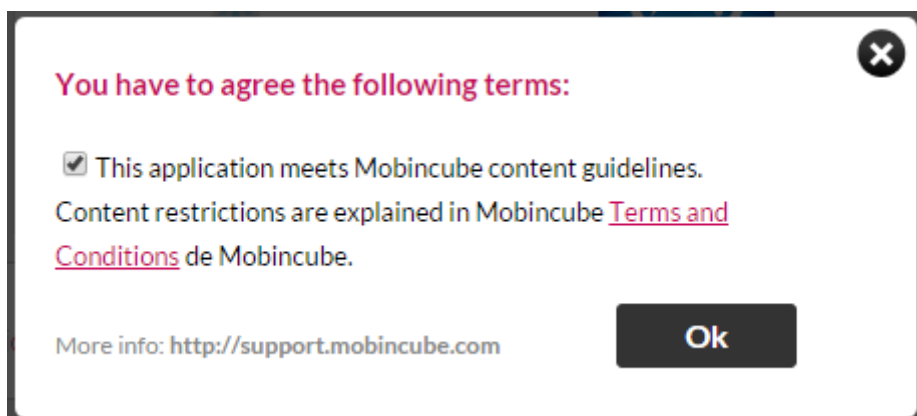
Para fazer alterações basta regressar ao **Edit**, fazer as alterações desejadas, e repetir o passo “**Como publicar a Aplicação?**”.

Como publicar a APP?

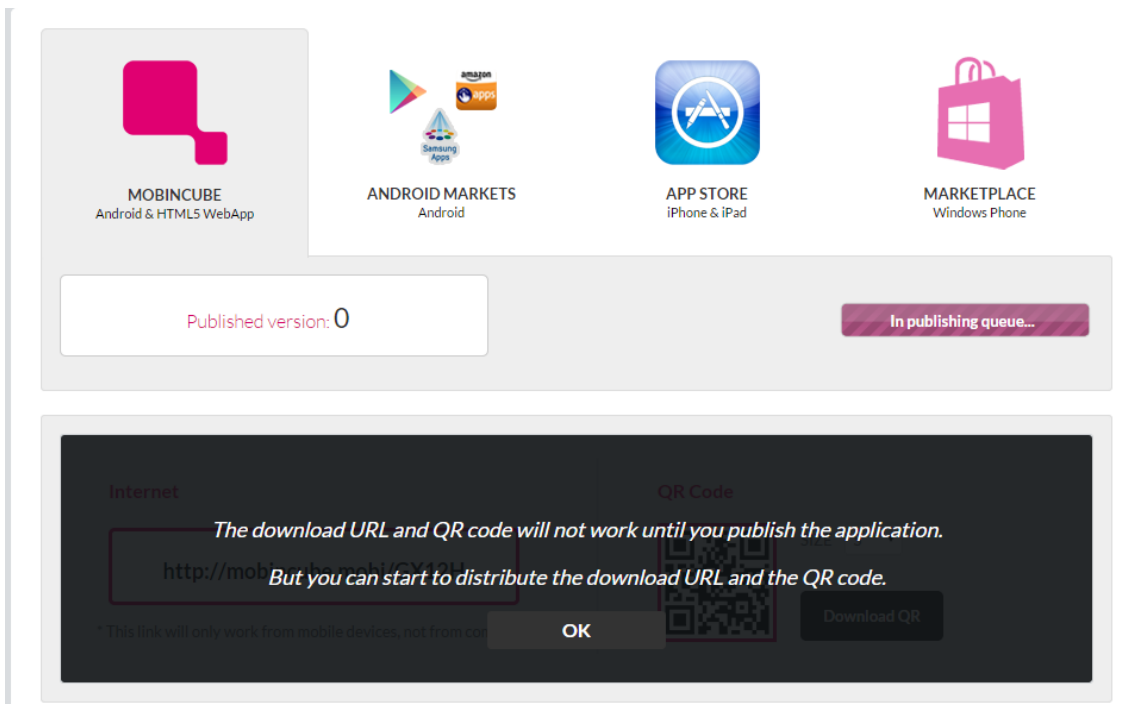
Após todos os testes estarem completos, podemos publicar a aplicação, para tal seleccionar a opção **Publish** no menu superior.



Aceitamos os termos de utilização.



Aguardamos novamente a produção da aplicação:




Como partilhar a aplicação?


Após criação, temos disponíveis várias opções para partilhar a aplicação:

Nota: Onde publicar é inteiramente à vossa escolha, no entanto, podem publicar em todas as plataformas de modo a abranger mais pessoas.


Android e HTML5




MOBINCUBE
Android & HTML5 WebApp



ANDROID MARKETS
Android



APP STORE
iPhone & iPad



MARKETPLACE
Windows Phone

Published version: **1**


Finish and publish
Version 1

Internet

<http://mobincube.mobi/GX12H>

* This link will only work from mobile devices, not from computers.


QR Code




SIZE S

Download QR


Android




MOBINCUBE
Android & HTML5 WebApp



ANDROID MARKETS
Android




APP STORE
iPhone & iPad



MARKETPLACE
Windows Phone

Follow the next steps to publish the App

- Download the '.apk' from this page
- Access your Android developer account. [Don't you have an Android Developer account?](#)
- Upload the '.apk', the icon, screenshots... to Google Play [Do you know how to do it?](#)



Download APK Version 1

Download the APK for publishing the app on your favorite store.

Download

Redirects


How does it work?
When an Android device access to your App through mobincube.mobi or through the QR Code, it will get redirected to your App in Google Play. You only have to insert your App's Google Play url here.

URL


Save

iPhone e iPad


Tutorial Info Edit Preview **Publish** Tools




MOBINCUBE
Android & HTML5 WebApp




ANDROID MARKET
Android



APP STORE
iPhone & iPad



MARKETPLACE
Windows Phone

 **Download IPA** Version 1
If you want to publish your app under your iOS developer account, just download the .ipa

Follow the next steps to publish the App


1. Upload p12 and provisioning profile files clicking [here](#)
2. Generate the '.ipa' from this page
3. Download the '.ipa' from this page
4. Access your iOS developer account. [Don't you have an iOS Developer account?](#)
5. Upload the '.ipa', the icon, screenshots... to iTunes. [Do you know how to do it?](#)

Generate IPA


Redirects
When an Apple device access to your App through mobincube.mobi or through the QR Code, it will get redirected to your App in App Store. You only have to insert your **App's App Store url** here.

URL

Save




Publish on App Store
This service includes your App's publication on the App Store with the Mobincube iOS Developer account. [See conditions.](#)


 **9.99**

Windows Phone


Tutorial Info Edit Preview **Publish** Tools




MOBINCUBE
Android & HTML5 WebApp



ANDROID MARKET
Android



APP STORE
iPhone & iPad




MARKETPLACE
Windows Phone

Status: **Waiting form**
You can already send us the publication form

Cancel publication

URL: **Not available**


 **Download XAP** Version 1
Download the XAP for publishing the app on Marketplace.

Generate


Redirects
When a Windows device access to your App through mobincube.mobi or through the QR Code, it will get redirected to your App in Windows Marketplace. You only have to insert your **App's Windows Marketplace url** here.

URL

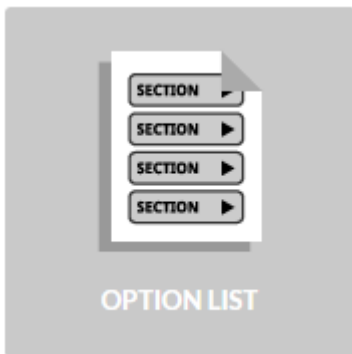
Save



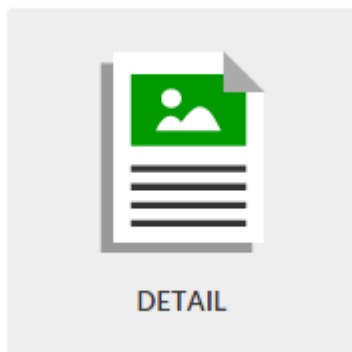
Publish on Marketplace
This service offers publishing your App on Windows Phone Marketplace with the Mobincube developer account.

 **9.99**

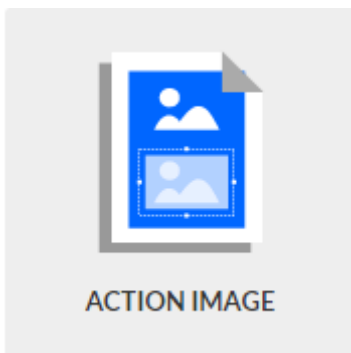
Notas informativas



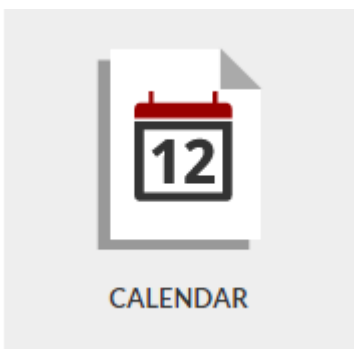
Permite criar uma lista de opções no ecrã.



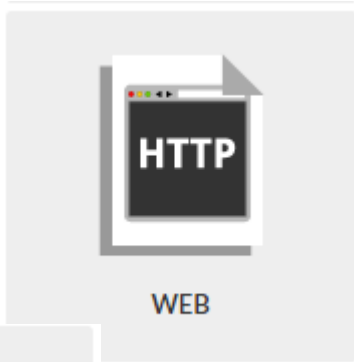
Permite adicionar texto, vídeos, tabelas, texto online (disponíveis em websites) e separadores.



Permite adicionar uma imagem, ocupando metade do ecrã e realiza a ação que escolhermos (ir para um url, fazer uma chamada, etc.).



Permite adicionar eventos/compromissos num calendário.



web.

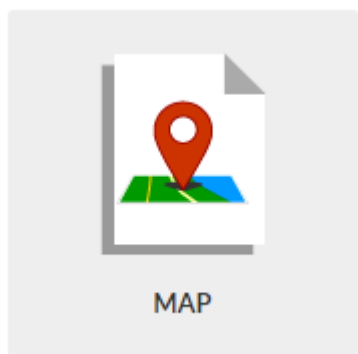
Permite incorporar uma página



Permite mostrar uma imagem durante alguns segundos, enquanto o programa carrega.



Permite incorporar RSS feed.



Permite incorporar uma localização do Google maps.



DATA VIEW

Permite a visualização de conteúdo de base de dados.



SHOP

Permite criar uma loja com pagamento para o paypal.



COUPONS

Permite criar códigos de desconto para produtos.



FACEBOOK

Permite integrar com facilidade uma página do Facebook



Permite integrar com facilidade uma página do Twitter.

TWITTER



Permite integrar com facilidade uma página do Youtube.

YOUTUBE



Permite integrar com facilidade uma página do Google plus.

GOOGLE PLUS



Permite integrar com facilidade uma página do Eventbrite.

EVENTBRITE



INSTAGRAM

Permite integrar com facilidade uma página do Instagram.



SURVEYMONKEY

Permite integrar com facilidade uma página do SurveyMonkey.



WIKIPEDIA

Permite integrar com facilidade uma página da Wikipédia.



RSS

Permite integrar com facilidade um feed RSS.