

Tutorial

Integração do Urbame Shop no aplicativo

1) INTRODUÇÃO

O **Urbame Shop** é uma ferramenta de geolocalização que mapeia os potenciais consumidores ao redor de sua loja.



2) Como funciona?

O **Urbame Shop** monitora a localização dos usuários próximos de uma determinada loja através do GPS de seus celulares ou tablets, desde que tenham o aplicativo Urbame instalado ou o aplicativo de uma empresa parceira através do nosso modelo de White Label.

3) Sou uma empresa parceira. Como faço para integrar meu aplicativo ao Urbame Shop?

Para realizar a integração do seu aplicativo ao Urbame Shop, basta seguir o tutorial:

4) Tutorial de Integração - Android

Para seguir este tutorial, você deve possuir alguma IDE de desenvolvimento Android instalada em seu computador (exemplo: Eclipse ou Android Studio).



4.1) Adicionando biblioteca urbameserverlib

Faça o download da biblioteca urbameserverlib.jar no seguinte endereço: [download](#).

Ao concluir o download copie e cole a biblioteca na pasta libs de seu projeto.

Abra o seu projeto no Eclipse ou Android Studio e atualize o projeto clicando com o botão direito do mouse no projeto e selecionando a opção “Atualizar”, ou “Refresh” caso o programa esteja em inglês.

Abra a atividade de lançamento do seu aplicativo. Normalmente, a atividade MainActivity.java. Adicione no cabeçalho desta atividade as seguintes chamadas de importação:

```
import com.fmmobile.serverlib.HandlerException;  
import com.fmmobile.serverlib.Server;  
import com.fmmobile.serverlib.Server.OnServerFinished;
```

4.2) Método para atualizar localização

Copie e cole o seguinte código na atividade de lançamento do aplicativo.

```
public void requestAtualizaPosicao() {  
    final Server server = new Server();  
    final Handler handlerServer = new Handler();  
  
    try {  
        server.setServer(getBaseContext(), handlerServer,  
Server.AUTO_CLOSE_MODE);  
    } catch (HandlerException e) {  
        e.printStackTrace();  
    }  
  
    double[] localizacao = getGPS();  
  
    server.setDisableRetryHandler(true);  
    ArrayList<BasicNameValuePair> params = new  
ArrayList<BasicNameValuePair>(2);  
    params = Server.insertParam(params, "token", "0");  
    params = Server.insertParam(params, "latitude",  
String.valueOf(localizacao[0]));  
    params = Server.insertParam(params, "longitude",  
String.valueOf(localizacao[1]));  
  
    server.setMethod("http://www.urbame.com.br/api/atualizarLocalizacaoUsu  
ario.php", params, false, Server.GET_METHOD);  
  
    server.setOnServerFinishedListener(new OnServerFinished() {  
        @Override  
        public void onFinish(boolean result,  
ArrayList<JSONObject> data) {  
            if (data != null) {  
                if (server.LAST_RESULT_STATUS_CODE == 200) {
```

```
        handlerServer.sendMessage(4);
    }
}
});
}
```

Copie e cole também o seguinte código imediatamente abaixo do anterior.

```
private double[] getGPS() {
    LocationManager lm = (LocationManager)
    getSystemService(Context.LOCATION_SERVICE);
    List<String> providers = lm.getProviders(true);

    Location l = null;

    for (int i=providers.size()-1; i>=0; i--) {
        l = lm.getLastKnownLocation(providers.get(i));
        if (l != null) break;
    }

    double[] gps = new double[2];

    if (l != null) {
        gps[0] = l.getLatitude();
        gps[1] = l.getLongitude();
    }
    return gps;
}
```

Coloque a chamada do método atualizaLocalizacao dentro do método onCreate da atividade de lançamento do aplicativo.

```
requestAtualizaPosicao();
```

4.3) Preparar o aplicativo para receber notificações

Para envio de notificações, utilizamos a API Parse.com. Faça o download da pasta Parse.zip no seguinte endereço: [download](#).

Ao concluir o download, descompacte a pasta, copie e cole os arquivos na pasta libs de seu projeto.

Abra o seu projeto no Eclipse ou Android Studio e atualize o projeto clicando com o botão direito do mouse no projeto e selecionando a opção “Atualizar”, ou “Refresh” caso o programa esteja em inglês.

Abra a atividade de lançamento do seu aplicativo. Adicione no cabeçalho desta atividade as seguintes chamadas de importação:

```
import com.parse.Parse;
import com.parse.ParseAnalytics;
import com.parse.ParseGeoPoint;
import com.parse.ParseInstallation;
import com.parse.ParseUser;
import com.parse.PushService;
```

4.4) Método preparar para receber notificações

Copie e cole o seguinte código no final da atividade de lançamento do aplicativo colocando o nome da Activity e de sua empresa ou aplicativo nos trechos assinalados em vermelho.

```
public void prepararParaReceberNotificacao() {
    //Inicializando o parse para Push Notifications
    Parse.initialize(this, "hwckoQzJYQtZtE1FqsF8t6qLDkNQy8NgnTbcQojh",
        "Kyv1026648X7MNIItLZ1INxVmOMtDrT9kAKRjsA5W");

    PushService.setDefaultPushCallback(this, <nome-da-atividade>.class);
    ParseInstallation installation =
    ParseInstallation.getCurrentInstallation();

    PushService.subscribe(getBaseContext(), "<nome-da-empresa>", <nome-
da-atividade>.class);
    ParseAnalytics.trackAppOpened(getIntent());

    double[] localizacao = getGPS();

    ParseGeoPoint ponto = new ParseGeoPoint(localizacao[0],
localizacao[1]);
    ParseUser usuario = ParseUser.getCurrentUser();

    installation.put("location", ponto);
    installation.saveEventually();
}
```

Coloque a chamada do método prepararParaReceberNotificacao dentro do método onCreate da atividade de lançamento do aplicativo.

```
prepararParaReceberNotificacao();
```

4.5) Adicionar permissões no AndroidManifest.xml

Abra o arquivo AndroidManifest.xml para edição e adicione as seguintes permissões dentro da tag manifest:

```
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" >
  </uses-permission>
  <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"
>
  </uses-permission>
```

5) Testar

Pronto! Está tudo pronto para que você possa utilizar o **Urbame Shop** integrado ao seu aplicativo!

É importante realizar um teste para garantir que está tudo certinho. Para fazer esse teste, siga os seguintes passos:

- I. Acesse o Urbame Shop no computador com a conta de sua empresa:
<http://www.urbame.com.br/business>
- II. Gere um executável de seu aplicativo e instale em um celular.
- III. Ligue o GPS em seu celular.
- IV. Abra o aplicativo em um local próximo à loja que deseja monitorar.
- V. Espere cerca de 1 minuto.

Caso seu usuário tenha aparecido no mapa, significa que você configurou corretamente o **Urbame Shop** em seu celular. Parabéns! Agora basta publicar esta nova versão de seu aplicativo para passar a monitorar seus usuários!