

Service-ek fejlesztése

Ekler Péter

BME VIK AUT, AutSoft

peter.ekler@aut.bme.hu



Néhány szó a tanfolyamról

Android fejlesztés Kotlin nyelven II.

Kik vagyunk?

- AutSoft Kft.
- 2011-ben alapítva a Budapest Műszaki Egyetem Automatizálási és Alkalmazott Informatika Tanszékén
- Szoros együttműködés az egyetemmel
- Fő tevékenységek
 - > szoftver fejlesztés
 - egyedi, termék, UI/UX
 - > oktatás
 - > konzultáció, tervezés



Oktatók



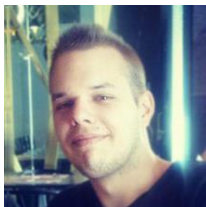
Mostoha Roland

roland.mostoha@autsoft.hu



Braun Márton

braun.marton@autsoft.hu



Balogh Tamás

balogh.tamas@autsoft.hu



Ekler Péter

ekler.peter@aut.bme.hu

Előző tanfolyam tematikája

1. Android platform bemutatása, Kotlin alapok
2. Alkalmazás komponensek, Kotlin konvenciók
3. Felhasználói felület
4. Fragmentek, haladó UI
5. Listák kezelése hatékonyan
6. Perzisztens adattárolás, adatbázisok, haladó Kotlin
7. Hálózati kommunikáció
8. Felhő szolgáltatások
9. Helymeghatározás, térkép kezelés
10. Architektúra komponensek, JetPack

Tematika

1. Service komponens
2. ContentProvider és komplex felhasználói felületek
3. Játékfejlesztés
4. Multimédia megoldások
5. További kommunikációs megoldások
6. Biztonságos alkalmazások
7. Android TV és Wear fejlesztés
8. Android 9 újdonságok és további helyfüggő szolgáltatások
9. Tesztelési lehetőségek
10. Alkalmazás publikálás, karbantartás (CI/CD)

Tanfolyam jellege

- Stabil elméleti alapok, gyakorlat orientált
- Interaktív (chat/Slack)
- Gyakori demok
- Kód megosztás (live és GitHub)
 - > <https://github.com/AutSoft/AndroidKotlinPart2>

Jól választottam?

- Miért Android?
 - > Legnépszerűbb mobil platform
 - > Minden sikeres mobil megoldás elérhető Androidon
- Miért Kotlin?
 - > Meglévő Java elvekre épít
 - > Közös Java byte kód
 - > Modern nyelv, több mint 6 éves múlttal
 - > Hivatalos Google támogatás
 - > Megtanult dolgok hosszú távon érvényesek és nem Kotlin specifikusak
- Második tanfolyam – haladóbb témák, de sok gyakorlat

Tartalom

- Service típusok
- Background Service
- Foreground Service
- IntentService
- Bind Service

SERVICE KOMPONENTENS

Bevezetés

- Összetett alkalmazások esetén gyakran szükség van **háttérben futó folyamatokra**, amelyek **felhasználói felület nélküli** funkcionalitást valósítanak meg (pl. hálózati kommunikáció, monitorozás, zene lejátszás, fájl feltöltés, stb...)
- Android alkalmazáskomponens: **Service**
- Többféle Service típus és viselkedési modell
- Ügyeljünk a megfelelő leállításra és az erőforrás felszabadításra!
- Minden Service létrehozás komoly felelősség a fejlesztő részéről!

Service bemutatása

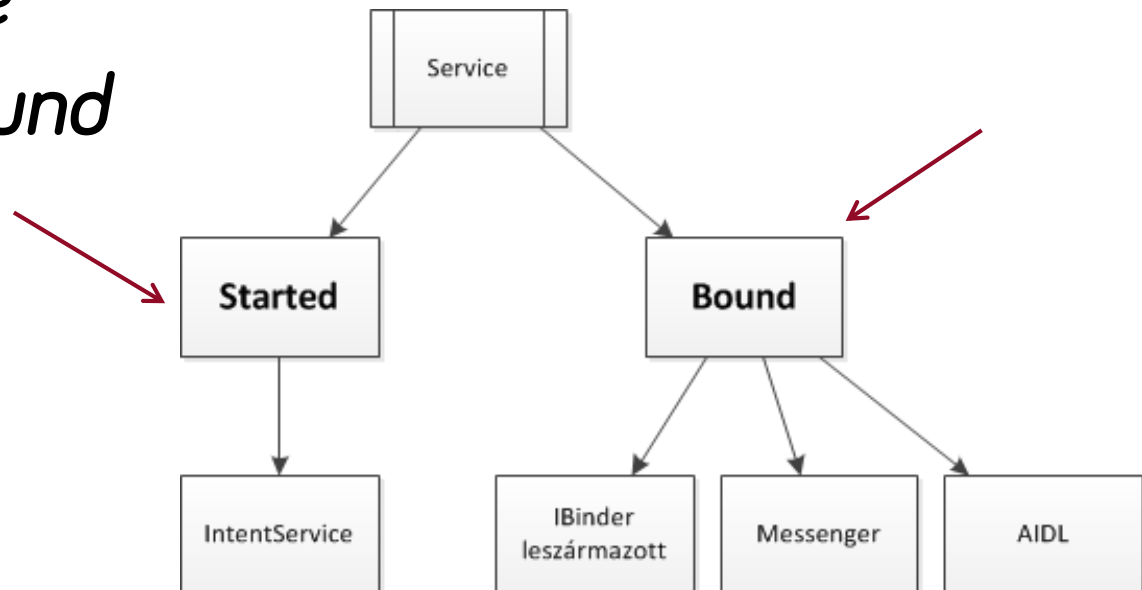
- Valamilyen hosszabb ideig tartó, háttérben futó feladatot lát el
- Felhasználói beavatkozás nélkül működik
- Nincs felhasználói felülete
- Más komponensek/alkalmazások számára is szolgáltathat funkciókat
- Bármilyen alkalmazáskomponens elindíthatja és **akkor is futva maradhat, amikor a hívó (pl. Activity) megáll**, tipikusan ha más alkalmazásra váltunk

Service bemutatása

- Más alkalmazások komponensei is kapcsolódhatnak hozzá és kommunikálhatnak vele (*Interprocess Communication, IPC*)
- (ahogy egy Activity is elindítható másik alkalmazásból, de a **Service**-nél ez letiltható)
- Ugyanúgy **Intent**-el indítjuk el
- Példa szolgáltatások:
 - > Zenelejátszó
 - > Hosszabb hálózati kommunikáció (pl. torrent)
 - > GPS pozíció követés - rendszerszolgáltatás
 - > Stb...

Service típusok

- Egy Service kétféle módon képes működni:
 - > *Komponensből indított / **Started***
 - *Foreground (kötekező Notification)*
 - *Background*
 - *IntentService*
 - > *Kapcsolt / **Bound***



Background Service limitációk

- Android 8-tól felfele
 - > De korábbi verziókban is beállítható manuálisan
- Limitált végrehajtás, sokkal nagyobb valószínűséggel leállítja a rendszer
- Néhány perc után idle-be állítja az alkalmazást, ami olyan mintha a `stopSelf` meghívódott volna()

Service működési típusok

1. Komponensből indított (***Started/Unbound***):
 - > Valamilyen alkalmazás komponens (tipikusan Activity) elindítja a ***startService(intent)*** metódussal
 - > A Service akkor is folytathatja a futását, amikor a hívó komponens már megsemmisült
 - A hívó megállítása nem törli a Service-t is!
 - > Általában az így indított Service-ek **egy feladatot hajtanak végre**, nem folytonos szolgáltatást nyújtanak (például egy darab fájl feltöltése vagy letöltése)
 - > Csak a hívónak van rá referenciája
 - > Ha végzett, **magát kell leállítania** a *stopSelf()* metódussal vagy a hívónak *stopService(intent)*-el, az op.rendszer nem fogja!

Service működési típusok

2. Kapcsolt szolgáltatás (*Bound*):

- > Nem indítjuk „kézzel”, **magától indul** ha kapcsolódni próbálunk hozzá
- > Addig fut amíg van hozzá kapcsolódó komponens
- > **Egyszerre többen is kapcsolódhatnak**, akár más alkalmazásból is
- > **Hosszabb, folyamatosan tartó feladatokhoz**
 - Pl. Torrent, zenelejátszó
- > **Nem kell önmagát leállítania**, az Android gondoskodik róla
- > Gyakorlatilag minden **rendszer szolgáltatás** ilyen

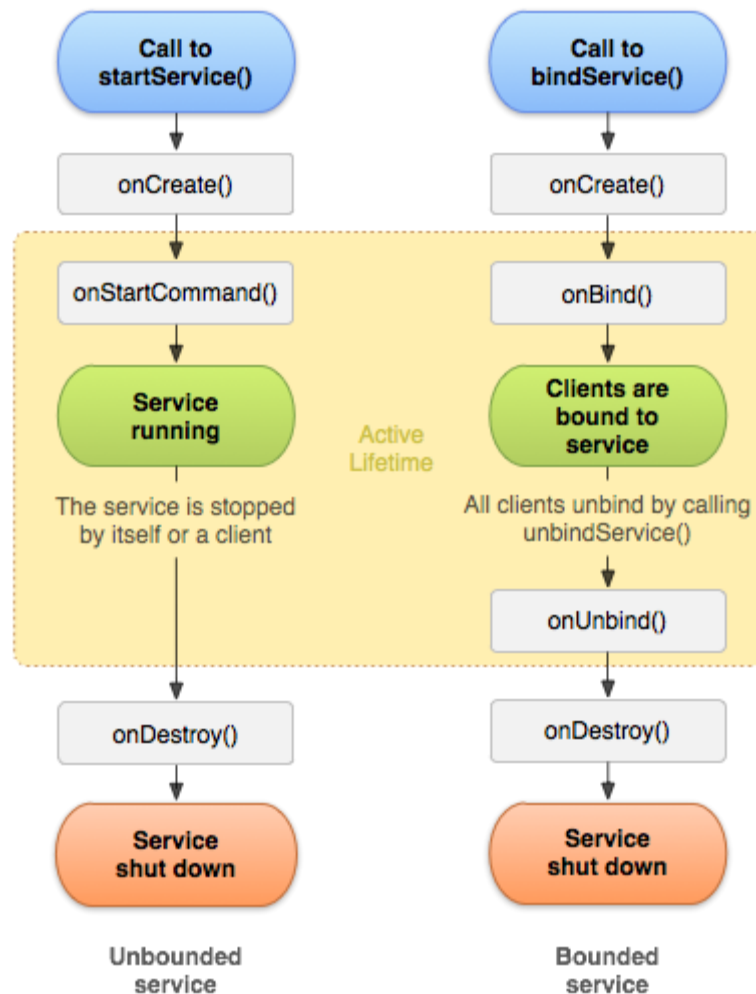
Service működési típusok

- A Service támogathatja **egyszerre mind a két típusú működést is** (!), néha szükséges is
- Started esetben nem tudunk referenciát szerezni a Service-re, ha a hívó (Activity) már nem fut
- Példa: zenelejátszó ami mindkét módot igényli
 1. A lejátszó UI-ról indítjuk a playlist lejátszást `startService()`-el
 2. Kilépünk az alkalmazásból, a Service fut a háttérben és megy a zene
 3. Visszatérünk a lejátszóba hogy számot váltsunk. Ekkor az új Activity példányból már nem tudunk referencát szerezni a Started Service-re, és megkérni hogy váltson a következő számra
 4. Tudunk viszont kapcsolódni a Service-hez, ha implementáltuk a Bound működési módot is
 5. Kapcsolódunk a Service-hez, és utasítjuk a számváltásra

Service megvalósítás

- Service (vagy beépített gyerek) osztályból származtatunk
- Megvalósítjuk a megfelelő callback függvényeket:
 - > Ha *Started*-ként (is) akarjuk használni: *onStartCommand()* implementálása
 - > Ha *Bound*-ként (is) akarjuk használni: *onBind()* implementálása

Service élelciklus modell



Forrás: <https://developer.android.com/guide/components/services>

Service kezelés

- Mindkét működés esetén más alkalmazás is használhatja a szolgáltatást
- Ugyanúgy, mint az Activity-t is – **Intentek** segítségével, akár más alkalmazásból is
- De! Lehetőség van **privát szolgáltatások** létrehozására is:
 - > Manifest attribútumban megadva (ld. később)
 - > Ekkor más alkalmazásból nem férnek hozzá a classname megadásával sem

Műveletek végrehajtása Service-n belül

- A Service alapértelmezetten a processze fő szálában fut, **nem kap külön szálát!!**
- Erőforrás igényes műveletek esetén „kézzel” kell új szálát indítanunk, pl.:
 - > CPU intenzív feladatok (pl. titkosítás, enkódolás, zene lejátszás)
 - > Hálózati kommunikáció, stb...
- Ellenkező esetben 5mp után ugyanúgy megjelenik az *Application Not Responding* (ANR) ablak, mint Activity esetén

Service készítése

1. Leszármaztatunk az *android.app.Service*-ből

```
import android.app.Service

class DemoService : Service() {
    ...
}
```

2. Szükséges callback függvények megvalósítása

```
override fun onCreate() {
    super.onCreate()
}

override fun onBind(intent: Intent): IBinder? {
    return null
}
```

3. Regisztráció a Manifestben

Fejlesztő által felüldefiniálendő

CALLBACK METÓDUSOK

Callback metódusok

1. onCreate() – *mindkét működési módnál*
2. onStartCommand() – *Started esetben*
3. onBind()/onUnbind()/onRebind() – *Bound esetben*
4. onDestroy() – *mindkét működési módnál*

Service példa

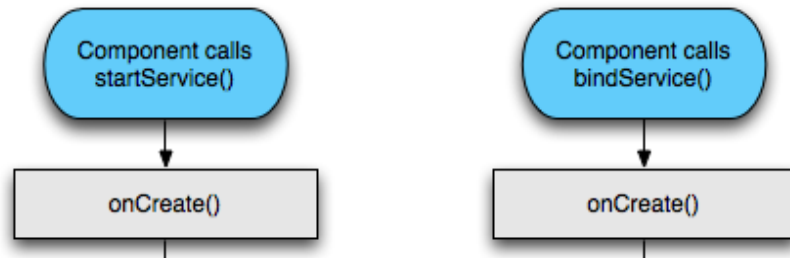
```
class DemoService : Service() {  
    private var mStartMode: Int = 0           // service leállítás esetén a működési mód  
    private var mBinder: IBinder? = null      // bind interfész  
    private var mAllowRebind: Boolean = false // újra bind-olás engedélyezett-e  
  
    override fun onCreate() {  
        // Elkészül a service  
    }  
  
    override fun onStartCommand(intent: Intent?, flags: Int, startId: Int): Int {  
        // A service elindul külső startService() hívás miatt  
        return mStartMode  
    }  
  
    override fun onBind(intent: Intent): IBinder? {  
        // Kliens kapcsolódik a Service-hez bindService()-el  
        return mBinder  
    }  
  
    override fun onUnbind(intent: Intent): Boolean {  
        // Minden kliens lecsatlakozott unbindService()-el  
        return mAllowRebind  
    }  
  
    override fun onRebind(intent: Intent) {  
        // Kliens újra csatlakozik bindService()-el, onUnbind() után  
    }  
  
    override fun onDestroy() {  
        // A service nem használható tovább és meg fog semmisülni  
    }  
}
```

Callbacks 1 -onCreate

- onCreate()

```
override fun onCreate() {  
    super.onCreate()  
    // inicializálás, szálak indítása, stb  
}
```

- > A Service legelső létrehozásakor fut le, elsőként
- > Akár *Started*, akár *Bound* módban indítják



- > Ha már elindult a Service, soha nem fog újra lefutni ez a függvény
- > Feladat: inicializálás

Callbacks 2 - onStartCommand

- onStartCommand()

```
override fun onStartCommand(intent: Intent, flags: Int, startId: Int): Int {  
    // feladat inicializálás, szál létrehozás, stb.  
    return super.onStartCommand(intent, flags, startId)  
}
```

- > Ez hívódik *Started* esetben (ha *startService()*-el hozták létre)
- > Lefutása után a Service futó állapotban van, a háttérben bármeddig folytatható, itt **végzi el a feladatát**
- > **Innen kell új szálát indítani!** (javasolt megoldás: *AsyncTask*)
- > A **fejlesztő felelőssége** a zárása *stopSelf()*-el a Service-en belülről, vagy *stopService()*-el más komponensből
- > Ha csak *Bound*-ként akarjuk használni, akkor nem kell megvalósítani ezt a metódust
- > Visszatérési értéke egy int, ami megmondja **hogyan induljon újra** a Service, ha a rendszer megállította

Service újraindítás

- Service: háttérben kell futnia, hosszabb távon
- Az OS kilövi ha kevés a memória
- Kritikus feladat jól kezelni ezt az eseményt, előbb-utóbb biztosan megtörténik!
- Androidon 3 különböző módon kérhetünk újraindítást
- A Service kéri az OS-től, az *onStartCommand()* visszatérési értékével

onStartCommand – újraindítási mód

> Újraindítási módok

Service.START_STICKY:

Az OS mindig megpróbálja újraindítani ha kevés memória miatt le kellett állítani. Ebben az esetben újraindításkor az onStartCommand() kapott Intent paramétere *null* értékű.

Service.START_NOT_STICKY:

Csak akkor indítja újra az Android, ha az elpusztítása óta valaki megpróbálta indítani *startService()* hívással. Tipikusan olyan esetben használatos, ha a Service-ben *egy darab* (hosszú ideig tartó) műveletet végzünk, pl. feltöltés, letöltés, stb. Alapesetben *stopSelf()*-el fejezi be a futást.

onStartCommand – újraindítási módok

> Újraindítási módok

Service.START_REDELIVER_INTENT:

Az előző kettő kombinációja. Akkor indul újra, ha vannak függő *startService()* hívások rá, vagy még nem futott le a *stopSelf()* metódusa. Ha újraindul, akkor hívódik az *onStartCommand()* az eredeti Intent-el. Akkor érdemes használni, ha visszajelzést várunk a műveletvégzés sikeréről

onStartCommand – újraindítási mód

Mindhárom mód esetén a fejlesztőnek kell gondoskodnia a Service leállításáról **stopSelf()** vagy **stopService()** hívással!

Tipikus implementáció: **új szál**at indítunk az *onStartCommand()*-on belül, **ami már független a UI-tól**, és abban végezzük az időigényes feladatot. Használjunk AsyncTask-ot!

onStartCommand – újraindítási mód

- > **Android 2.0 előtt** (API level 5) **nincs ilyen metódus**, helyette *onStart()*. Ennek implementációja ugyanaz mint az *onStartCommand()*, ami mindig `START_STICKY`-vel tér vissza
- > Az újraindítási mód beállítása **befolyásolja a többi paraméter értékét is**: újraindítás után csak `REDELIVER_INTENT` esetben kapjuk vissza az eredeti Intent-et

onStartCommand - Intent

- Miért **nagyon fontos** hogy újraindításkor visszakapja-e az Intent-et?

Mert az Intent-ben adatot kap(hat), ami megmondja mit kell csinálnia

- Melyik fájlt kell letölteni
- Melyik zenét kell lejátszani
- stb...

onStartCommand - flags

- > Értéke lehet **START_FLAG_REDELIVERY** ha újraindult, **START_FLAG_RETRY** ha **STICKY**-re volt állítva, valamilyen hiba miatt állt meg, és az Android megpróbálja újra futtatni.

Callbacks 3– onBind

- *onBind()*

- > Akkor hívja meg a rendszer ezt a függvényt, ha egy másik komponens hozzá akar csatlakozni a szolgáltatáshoz a *bindService()* hívás segítségével
- > Kötelező egy *IBinder* interfész implementációval visszatérni, amivel majd a szolgáltatással tud a másik fél kommunikálni (ld később)
- > **Kötelező felüldefiniálni**, de ha nem akarjuk ezt a funkciót támogatni, *null*-al térjünk vissza

Callbacks 4 – onDestroy

- ***onDestroy()***:

- > A szolgáltatás végleges bezárása előtt hívódik meg
- > Feladat: erőforrások felszabadítása.
 - Indított szálak
 - Regisztrált listener-ek, receiver-ek
 - Hálózati kapcsolatok
 - Minden ami felszabadítható
- > Ez az utolsó értesítés, amit a *Service* kap, mindent itt kell elengedni

Service élettartama

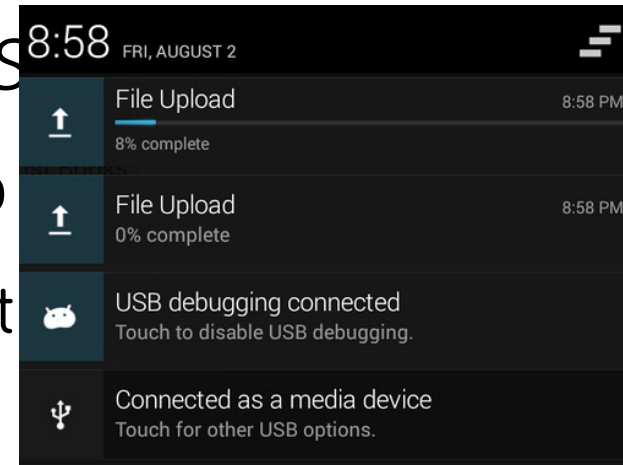
- A hosszú ideje futó szolgáltatások prioritását az Android folyamatosan csökkenti
- Kevés memória esetén az alacsony szintű komponenseket kezdi el kilőni
- Ha olyan Service-t írunk, ami valószínűleg pár percnél tovább fog futni, akkor fel kell készíteni a rendszer általi újraindításokra
- Kivéve az előtérben futó Service-ek

Background Service limitációk

- Android 8-tól felfele
 - > De korábbi verziókban is beállítható manuálisan
- Limitált végrehajtás, sokkal nagyobb valószínűséggel leállítja a rendszer
- Néhány perc után idle-be állítja az alkalmazást, ami olyan mintha a `stopService` meghívódott volna()

Előtérben futó Service - Foreground

- Olyan szolgáltatás, mely futásának a felhasználó „tudatában van”
 - > Pl. Zene lejátszás, torrent, USB kapcsolat
- Ezért a rendszernek csak a végső esetben szabad megállítania
- Kérhetünk magas prioritást a szolgáltatásunknak
- „Előtérben futó Service” (*Foreground Service*)
- ***startForeground()*** hívással helyezhető
- Kötelezően meg kell adni egy Notification „Ongoing”-ként látszik



Előtérben futó Service

- Ha már nincs szükség arra, hogy előtérben fusson...
 - > Végetért a playlist, letöltődött a fájl, kihúzták az USB kábelt, stb
- ...*stopForeground()* -al visszatehető háttérbe
- Ez **nem állítja meg a Service-t**, csak kiveszi az előtérből
- Paraméterben átadható, hogy a Notification-t is törölje, vagy az maradjon
- (a Notification mindenképp törlődik, ha előtérben lévő Service-t megállítunk)

Service leállítása

- A rendszer csak akkor kezdi leállítani a szolgáltatásokat, ha az előtérben lévő *Activity*-nek memóriára van szüksége
- Ha egy Service hozzá van kötve egy *Activity*-hez (*bind*), akkor kisebb eséllyel kerül leállításra
- *Foreground* típusú szolgáltatást csak a legvégső esetben állít le a rendszer
- Amennyiben újra rendelkezésre áll a memória, a rendszer megpróbálja újraindítani a szolgáltatást!
- A megfelelő leállás, újraindulás kezelése és erőforrás felszabadítás a **fejlesztő felelőssége!**

MANIFEST ATTRIBÚTUMOK

Service attribútumok 1/2

```
<service android:enabled=["true" | "false"]  
        android:exported=["true" | "false"]  
        android:icon="kép erőforrás"  
        android:label="szöveg erőforrás"  
        android:name="név"  
        android:permission="engedély"  
        android:process="process név" >  
    . . .  
</service>
```

Service attribútumok 2/2

- ***enabled***: A rendszer indíthatja-e (miért jó hogy állítható?)
- ***exported***: Más alkalmazás komponensei kapcsolódhatnak-e hozzá, privát lesz ha *false*-ra állítjuk
- ***icon***: Szolgáltatás ikon, ha launcher-ből indítható
- ***label***: *Settings/Running services*-ben megjelenő felirat
- ***name(*)***: Melyik osztályban található az implementáció
- ***permission***: Milyen engedély szükséges ehhez a szolgáltatáshoz történő kapcsolódáshoz
- ***process***: Melyik processzben fusson a szolgáltatás. Ha kettősponttal kezdődő nevet adunk meg, akkor újat hoz létre a rendszer a szolgáltatáshoz

STARTED SERVICE PÉLDA

Started Service létrehozás

- Tipikus scenárió, amikor **Started** típusú Service szükséges:

Activity-ből szeretnénk adatot feltölteni egy szerverre

1. Az Activity becsomagolja az adatot egy Intent-be, beállítja az általa ismert (ugyanazon alkalmazásban lévő) Service osztálynevét
2. Meghívja a `startService()` metódust aminek átadja az Intentet

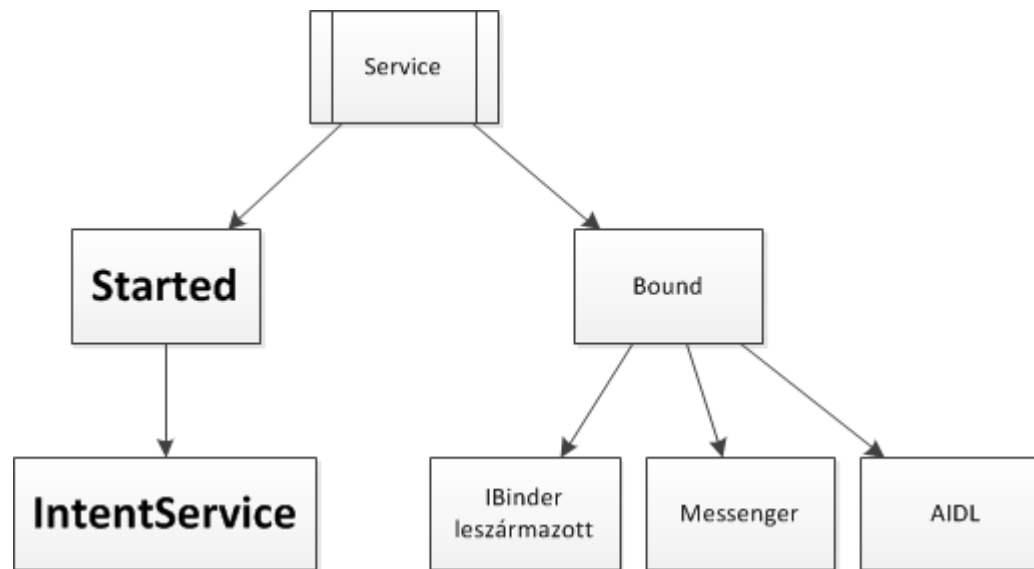
Started Service létrehozás

3. A Service-ben lefut az *onStartCommand()* eseménykezelő, ami megkapja az Intentet
4. Az Intent-ből kibányássza hogy mit kell feltölteni (esetleg hogy hova)
5. A Service létrehoz egy Thread-et vagy AsyncTask-ot, amiben elvégzi a feltöltést
6. Ha végzett, *stopSelf()*-el leállítja magát

Gyakoroljunk!

- Készítsünk egy Background service-t, mely megjeleníti az aktuális időt 5 másodpercenként
- Fejlesszük tovább a megoldást Foreground service-é kötelező notification-al




INTENTSERVICE



IntentService

- A Service leszármazottja
- Problémák a sima Service osztállyal:
 - Nem kap új szálát
 - Kézzel kell leállítani
 - Ha egyszerre többen használják (minden eseménykezelőben vizsgálni kell, hogy épp melyik Intent kiszolgálása folyik)

IntentService

- Megoldás: **IntentService** használata a Service helyett
 - > Külön szálát indít, a fejlesztőnek már nem kell 
 - > Ha elfogytak a kérések, **megállítja magát** 
 - > Sorosítja a bejövő Intenteket 

IntentService

- Használata:
 - > IntentService-ből származtatunk, konstruktorból `super()`-t hívunk
 - > Az aktuális Intentet feldolgozzuk az `onHandleIntent()` megvalósításával
 - > A többi eseménykezelő implementálása nem kötelező, ha mégis megvalósítjuk, akkor az IntentService ősszotály megfelelő metódusával térjünk vissza!

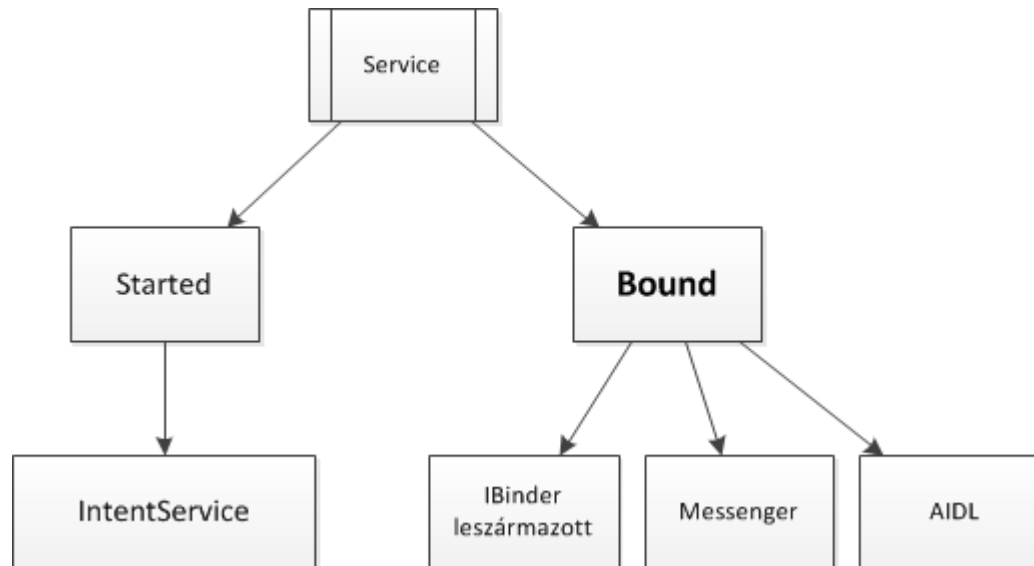
IntentService skeleton

```
class MyIntentService(var serviceName: String) : IntentService(serviceName) {  
  
    override fun onHandleIntent(p0: Intent?) {  
        // Service feladatának ellátása  
        // 1. Egyszerre egy Intent-et dolgoz fel - sorosítás.  
        // 2. Ha végez az összes kéréssel, az IntentService leállítja magát,  
        //    - nincs szükség külön stopSelf hívásra.  
        // 3. Ez a kódrész már külön szálban fut  
  
    }  
  
}
```

Gyakoroljunk

- Készítsünk egy *IntentService*-t, mely véletlen fényképeket tölt le hálózatról
- Vizsgáljuk meg a sorosított végrehajtást
- Vizsgáljuk meg a szálkezelést

BOUND SERVICE



Bound service

- Akkor használjuk, ha nem egy taszk egyszeri elvégzése a feladat...
- ...hanem **folyamatos szolgáltatást** akarunk nyújtani és kiajánlani...
- ...amihez nem kell UI
- Kliens-szerver architektúrát követ
- Ahol a szerver a Service, a kliensek kapcsolódnak hozzá (ettől *Bound*)

Bound service

- Bármilyen komponens csatlakozhat
- Akár más alkalmazásból
- Üzenet alapú kommunikáció vagy közvetlen metódushívás
- Akkor él, ha valaki használja
- Az Android megállítja, ha már nem csatlakozik hozzá senki

BOUND SERVICE MEGVALÓSÍTÁS

Bound service megvalósítása

- Service-ből származtatunk
- Megvalósítjuk az *onBind()* metódust (ez kötelező Started esetben is)
- IBinder interfész implementációjával térünk vissza belőle
- Kliensek *bindService()*-el kapcsolódnak
- Ennek hatására hívódik a Service *onBind()* metódusa

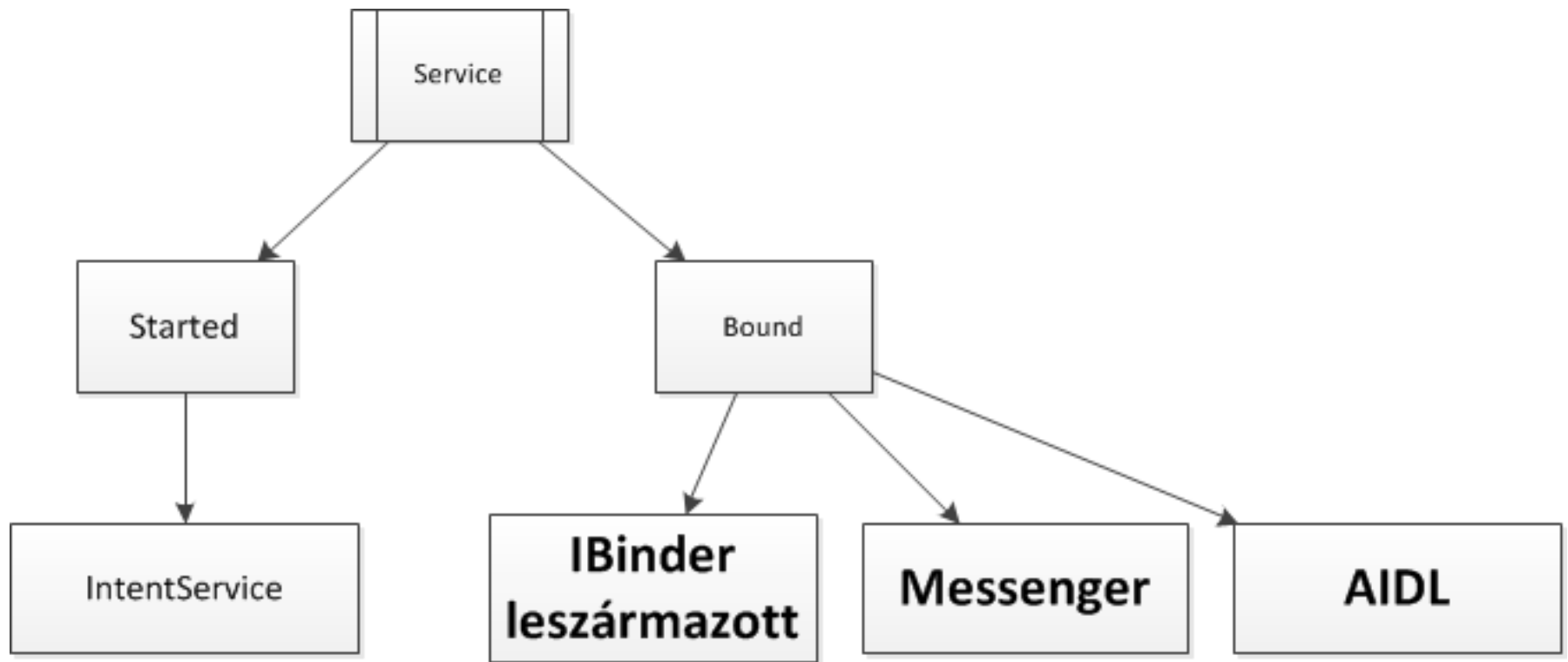
Bound service megvalósítása

- Többen is kapcsolódhatnak egyszerre
- Ekkor ugyanazt az `IBinder` objektumot kapják (Singleton)
 - > Csak az első bind-nál fut le a létrehozása
- Ha már senki sem csatlakozik hozzá, akkor megáll, ilyenkor ismét el kell indítani bejövő kérés esetén (Android végzi)
- Legfontosabb feladat az **`IBinder`** interfész megvalósítása, amint az *onBind* visszaad

IBinder implementáció

- Három lehetőség az interfész megadására
 1. Binder osztály leszármazott
 2. Messenger használata
 3. AIDL (Android Interface Description Language) használata

Szolgátatás interfész megadása



IBinder implementáció

> IBinder-ből származtatás

- Ha nem ajánljuk ki a Service-t más alkalmazások számára, akkor ezt használjuk
- Ezen keresztül elérhető lesz minden **public** metódus a saját Binder osztályunkban, és a Service-ben egyaránt
- Közvetlen metódushívás

IBinder leszármasztott

```
private val timeServiceBinder = TimeServiceBinder()

override fun onBind(intent: Intent): IBinder {
    return timeServiceBinder
}

fun changeInterval(newInterval: Long) {
    interval = newInterval
}
```

IBinder implementáció

> **Messenger** osztály használata

- Különböző processzek közti kommunikációra (IPC)
- **Nincsenek közvetlenül meghívható metódusok, csak üzenetek!**
- A Messenger sorosítja a bejövő üzeneteket
- Írnunk kell egy saját **Handler** leszármazottat, ami az üzeneteket feldolgozza
- Ezzel példányosítjuk a Messenger osztályt, ami kezeli az üzenetváltást
- Hívóból (pl. Activity-ből) **ServiceConnection** segítségével csatlakozunk

IBinder implementáció

- Messenger osztály használata a **hívó oldalon**
 1. ServiceConnection osztályból leszarmaztatunk
 - **onServiceConnected()** megvalósítása: itt kell lekérnünk az IBinder objektumot, az Android hívja
 - **onServiceDisconnected()**: Az op.rendszer hívja ha megszakadt a kapcsolat a Service-el (nem unBind-kor!)
 2. *bindService()* hívása a *ServiceConnection* leszarmazott példánnyal *onStart()*-ban

IBinder implementáció

3. A rendszer hívja az *onServiceConnected()* metódust, ha lefutott akkor kezdhetjük használni a szolgáltatást (érdemes egy bool-t fenntartani ennek jelzésére)
4. Használjuk a Service-t (üzeneteket küldünk neki)
5. *unbindService()* ha végeztünk, vagy az Activity *onStop()* hívódik

IBinder implementáció

- > AIDL (*Android Interface Description Language*) interfészleíró használata
 - C jellegű (IDL) leíró
 - Akkor használjuk, ha ki akarunk szolgálni konkurrens kéréseket sorosítás nélkül (miért jó?)
 - Szálbiztos implementáció kritikus!!
 - Nagyon ritkán kell alkalmazni, nem tárgyaljuk részletesen
 - Minden rendszerszolgáltatás ilyen

AIDL példa

```
// IRemoteService.aidl
package com.example.android;

// Declare any non-default types here with import statements

/** Example service interface */
interface IRemoteService {
    /** Request the process ID of this service, to do evil things with it. */
    int getPid();

    /** Demonstrates some basic types that you can use as parameters
     * and return values in AIDL.
     */
    void basicTypes(int anInt, long aLong, boolean aBoolean, float aFloat,
        double aDouble, String aString);
}
```

Forrás: <https://developer.android.com/guide/components/aidl>

Felhasználó értesítése Service-ből

A Service-nek nincs felhasználói felülete

Mégis szükség lehet arra, hogy értesítse a usert

- Pl. sikerült letölteni a fájlt
- Milyen lehetőségeink vannak?
 - **Toast** – csak szöveg, nem perzisztens, de néha elég ez is
 - **Notification** – gazdagabb felület, ott marad amíg a felhasználó el nem tünteti, PendingIntent-el interaktívva tehető
 - **Broadcast** a Service-ből, amit a hívó Activity feldolgoz és megjelenít valamit

Gyakoroljunk!

- Fejlesszük tovább az előző Foreground service-t úgy, hogy lehessen hozzá csatlakozni és módosítani az idő frissítés gyakoriságát

Service vs. Szál

- A Service olyan komponens ami akkor is futhat, ha a felhasználó épp nincs interakcióban az alkalmazással
 - > Zene lejátszás
 - > Torrent
 - > Fájl le-feltöltés
 - > Stb...
- Nincs felhasználói felülete
- Szolgáltatást nyújt más komponenseknek
- Akár más alkalmazásoknak
 - > Lásd rendszer szolgáltatások, pl. TelephonyService
- **Ha erre van szükségünk, használjunk Service-t**

Service vs. Szál

- Amennyiben hosszan tartó feladatot akarunk végezni...
- ...de **csak akkor, amikor a felhasználó interakcióban van az alkalmazással**
 - > = látszik az alkalmazásunk
 - > Például játék alatti zene lejátszás
- Akkor **NEM a Service a jó megoldás!**
- Indítsunk egy új **szálat**, használjuk az **AsyncTask**-ot vagy **HandlerThread**-et
- Figyelem! A Service is alapból a fő (UI) számban fut. Ha a szolgáltatásunk erőforrás igényes, blokkoló műveletet végez, annak is új szál kell indítani!

Gyakorló feladat!

- Készítsünk egy Service-t (például ami időt számol, vagy pozíciót tölt fel Firebase-be) és indítsuk el egyből Boot után
 - > BroadcastReceiver-el BOOT_COMPLETE-elkapás

Köszönöm a figyelmet!



peter.ekler@aut.bme.hu



AutSoft