

## הקדמה לאנדרואיד

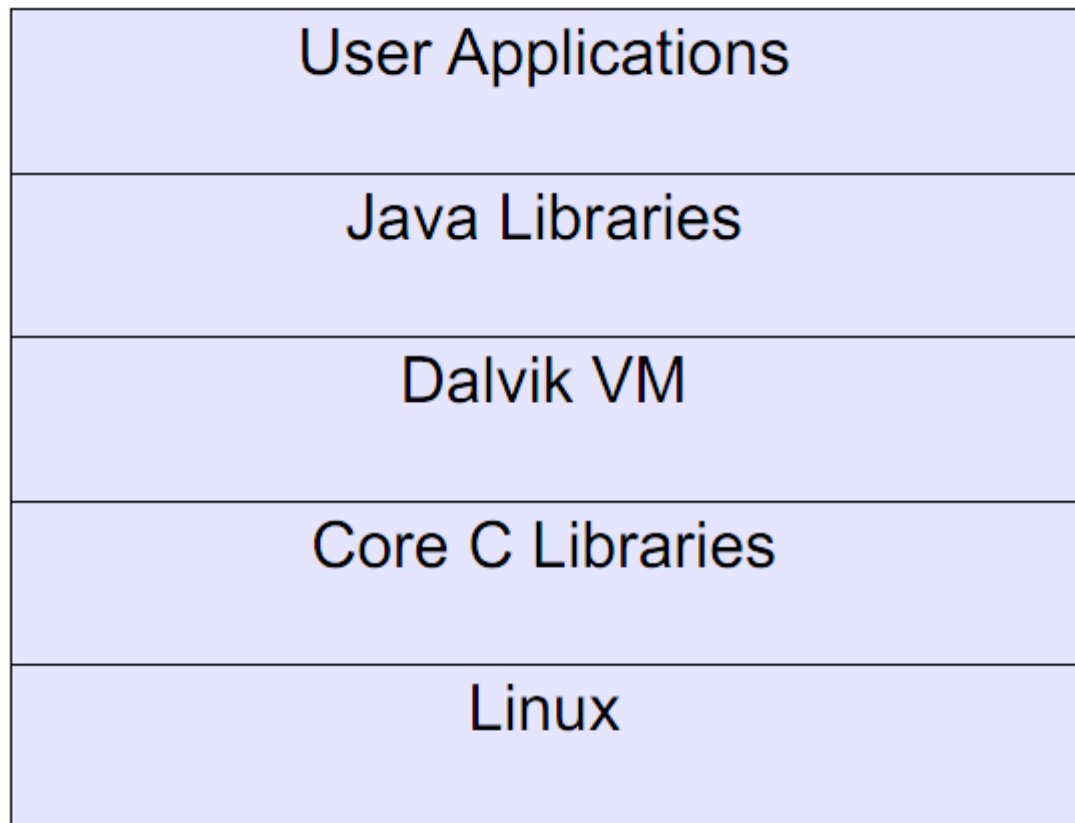
[הקדמה לאנדרואיד](#)

[התקנת סביבת הפיתוח](#)

[התכנית הראשונה](#)

## המבנה של אנדרואיד

אנדרואיד זו מערכת הפעלה אשר מיועדת למכשירים ניידים ולמכשירים אשר כוח המיחשוב שלהם קטן במיוחד. אנדרואיד מבוססת על מערכת ההפעלה linux כשמעליה שכבת קוד של ספריות ב-C וב-C++. בשכבה מעל ניתן למצוא את ה-Dalvik VM, ה-VM אשר מסוגל להריץ קבצי Dalvik Code. תכניות עבור אנדרואיד כותבים בדרך כלל ב-Java. קוד המקור שאותו כתבנו ב-Java עובר הידור ל-Java Byte Code ומייד לאחר מכן קובץ ה-Java Byte Code עובר הידור לקובץ Dalvik Code. מעל ל-Dalvik VM ניתן למצוא את הספריות ב-Java אשר מאפשרות לנו לכתוב תכניות אשר עושות שימוש באנדרואיד.



## התקנת סביבת הפיתוח

כדי לפתח תכניות ב-Java לאנדרואיד יש להתקין על המחשב את ה-JDK, ה-Android SDK ואת סביבת הפיתוח Eclipse Pulsar אשר מיועדת למכשירים ניידים. כמו כן, יש להתקין אל תוך סביבת הפיתוח Eclipse Pulsar את ה-Android Development Tools אשר ידוע בשם הקיצור ADT. זהו plugin אשר נכתב עבור Eclipse Pulsar ותפקידו לקשר בין סביבת הפיתוח Eclipse Pulsar וה-Android SDK.



## התכנית הראשונה

אפליקציה (application) לאנדרואיד מורכבת מאקטיביטי (activity) אחד (או יותר). האקטיביטי (activity) אשר מהווה את ה-entry-point של האפליקציה מסומן באמצעות intent filter מתאים (יוסבר בפרק הבאים).

```
package com.abelski.samples;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;

public class HiFirst extends Activity
{
    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
    }
}
```

