

## 1 Motivation und Einführung

### Single- vs. Cross-Plattform:

**Single:** Codebasis für jede Plattform

**Cross:** Shared Code + Platform Code

### Native-, Hybrid-, Web-Apps:

**Native:** Plattform(NativeApp(Binary))

**Hybrid:** Plattform(NativeApp(HTML))

**Web:** Plattform(Web Browser(HTML))

### Vorteil Native Apps:

- Voller Funktionsumfang
- keine Tools/Einschränkungen von Drittanbietern

## 2 Grundkonzepte

Apps bestehen aus lose gekoppelten, wiederverwendbaren Komponenten (Activities, Content Providers, Services & Broadcast receivers).

Android hat die Kontrolle über ausgeführte Apps:

- Verwaltung des Lebenszyklus
- Kommunikation zwischen Komponenten
- Terminierung bei Bedarf (z.B. Speicherknappheit)

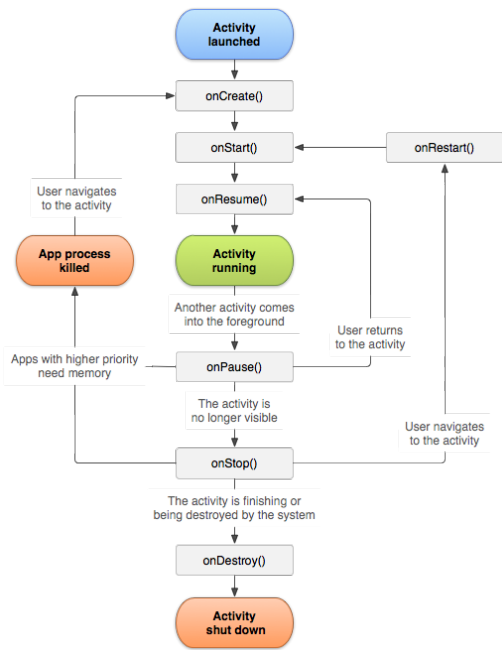
### 2.1 Activities

Beim App-Start wird die Main Activity von Android erzeugt und ausgeführt. Activities besitzen eine grafische Oberfläche und verarbeiten Benutzereingaben.

```
public class MainActivity extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
    }
}
```

### Activity Lebenszyklus & Zustände:

Android ruft beim Zustandwechsel Callback-Methoden auf der Activity auf. Diese Methoden können überschrieben werden.



### 2.1.1 Anwendungsfälle

- Erzeugung des GUI: **onCreate()**
- Datensicherung: **onPause** für schnelle Operationen, ansonsten **onStop()**
- Dienste wie Lokalisierung aktivieren/deaktivieren: **onResume()** und **onPause()**
- Zustand des GUI erhalten, z.B. bei Rotation: **onSaveInstanceState()** und **onRestoreInstanceState()**

### 2.2 Intents

- Die Kommunikation zwischen Komponenten erfolgt über Intents (Absicht, Vorhaben)
- Zwei Arten von Intents:
  - **Explizit:** Aufruf einer definierten Komponente (typischerweise für Komponenten der eigenen App)
  - **Implizit:** Aufruf einer passenden Komponente (typischerweise für Komponenten aus anderen Apps)
- Apps können sich im Android Manifest mit Intent Filters auf implizite Intents registrieren
- Intents werden stets von Android verarbeitet

```
// Expliziter Intent
Intent secondActivityIntent = new Intent(this,
    SecondActivity.class);
startActivity(secondActivityIntent);
// Impliziter Intent
Intent sendIntent = new Intent();
sendIntent.setAction(Intent.ACTION_SEND);
sendIntent.setType("text/plain");
sendIntent.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, "Hey!");
startActivity(sendIntent);
```

#### 2.2.1 Beispiel

```
Button button = findViewById(R.id.buttonNavigate);
button.setOnClickListener(v -> {
    //Explizit
    Intent secondActivityIntent = new Intent(this,
        SecondActivity.class);
    startActivity(secondActivityIntent);
    //Implizit
    Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.
        parse("http://www.ost.ch"));
    startActivity(intent);
});
```

### 2.3 Intents mit Parametern

Zusätzliche Parameter können als Key-Value Paar (Bundle) mit **putExtra()/putExtras()** übergeben werden.

```
// MainActivity.java
Intent intent = new Intent(this, SecondActivity.class);
intent.putExtra("myKey", 42);
startActivity(intent);
// SecondActivity.java
Intent intent = this.getIntent();
String parameter = intent.getStringExtra("key");
```

#### 2.3.1 Hinweise

**Mit Intents startet man andere Activities.**

→ Ohne Rückgabewert: **startActivity(Intent)**

→ Mit Rückgabewert: **startActivityForResult(Intent, int)**

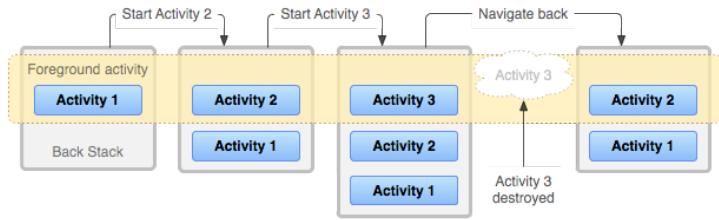
**Implizite Intents müssen nicht immer einen Empfänger haben.**

→ Darum immer überprüfen ob Intent einen Empfänger hat:

```
//MainActivity.java
if(intent.resolveActivity(getPackageManager() ) != null){
    startActivity(intent);
}
//AndroidManifest.xml
<uses-permission android:name="android.permission.
    QUERY_ALL_PACKAGES" />
```

### 2.4 Back Stack (Task)

- Activities werden im Back-Stack verwaltet
- Activities eines Stacks können zu verschiedenen Apps gehören
- Dieselbe Activity kann mehrfach im selben Stack enthalten sein



**Ein Back Stack wird auch Task genannt.** Android verwaltet die Ausführung von Tasks. Bei Bedarf können Activities in neuen Tasks gestartet werden.

### 2.5 Tasks, Prozesse und Threads

- Alle Teile eines Apps werden in einer APK-Datei ausgeliefert
- Jedes APK wird mit einem eigenen Linux User installiert (Sandbox)
- Jedes APK wird in einem eigenen Linux Prozess ausgeführt
- Jeder Prozess hat mindestens einen Thread (Main Thread)

#### 2.5.1 Main-Thread

- Automatisch erzeugt beim Start einer Applikation
- Blockierung des Main Threads führt zum ANR-Screen (Application Not Responding)
- Langlaufende Operationen immer in eigenen Threads ausführen (Runnable)
- **Achtung:** Nur der Main Thread darf das GUI aktualisieren, sonst Exception

### 2.6 GUI

Das GUI kann auf zwei Arten erstellt werden: **Deklarativ** (Beschreibung in XML) und **Imperativ** (Beschreibung im Quellcode).

### 2.7 Event Handling

Listener reagieren auf GUI-Ereignisse und werden bei GUI-Objekt registriert

```
final TextView textView = this.findViewById(R.id.
    text_example);
Button button = this.findViewById(R.id.button_example);
button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        textView.setText("Button pressed");
    }
});
// Lambda
button.setOnClickListener(v -> { ... });
// XML
android:onClick="onExampleButtonClicked"
public void onExampleButtonClicked(View view)
```

**2.8 Resources**  
Alle Dateien, die keinen Code enthalten, werden als Resources bezeichnet. colors.xml für Farbwerte, dimens.xml für Dimensionen, strings.xml für Texte, styles.xml für Styles. Veränderliche Werte immer in passenden Files definieren und referenzieren. Der Zugriff erfolgt jeweils über die **Resource ID**. → Zugriff via **R-Klasse**

- 2.9 Dimensionen**  
Android erlaubt die Verwendung folgender Dimensionen:
- dp: Density-independent Pixels
  - sp: Scale-independent Pixels
  - px: Pixel
  - pt: Punkte (1/72 eines physikalischen)
  - in: Inch
  - mm: Millimeter

**Empfehlung:** Für Schriften immer in **sp**, Alles andere in **dp**

- 2.10 Qualifier**  
Resources können in unterschiedlichen Varianten hinterlegt werden:
- Texte für verschiedenen Sprachen
  - Bilder für verschiedenen Auflösungen
  - Layouts für unterschiedliche Gerätetypen

**2.10.1 Mehrsprachigkeit**  
Kein Hardcoded Text sondern über String resource file. Mehrere values Ordner (values\_en, etc.) mit strings.xml Dateien anlegen.

- 2.11 App Manifest**  
Das AndroidManifest.xml enthält essenzielle Informationen zur App.
- ID, Name, Version und Logo
  - Enthaltene Komponenten
  - Hard- und Softwareanforderungen
  - Benötigte Berechtigungen

**2.11.1 Application ID und Version**

**package:** Eindeutige Identifikation der App, Definiert Namespace, Reversiert Internet Domain Format (ch.ost.rj.helloworld)

**versionName:** Ein menschenlesbarer String, Typischerweise Semantic Versioning

**versionCode:** Ein positiver Integer für interne Verwendung, Je höher die Zahl, desto "neuer" die App, Unterschiedliche Ansätze zur Inkrementierung

- 2.11.2 Application-Element**
- Parent der Komponenten ist der Application-Knoten
  - Application ist auch eine Klasse, die den globalen Zustand der App hält
  - Eigene Ableitung von Application kann registriert werden
  - Application enthält Lifecycle-Methoden, die überschrieben werden können

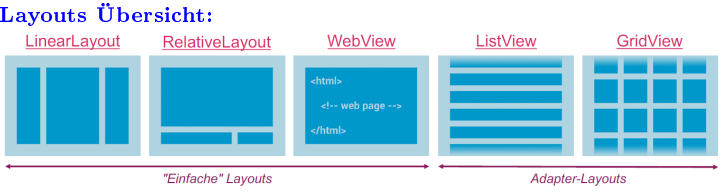
- 2.11.3 API Level**
- minSdkVersion gibt an, welche Version das Gerät mindestens haben muss
  - maxSdkVersion gibt an, welche Version das Gerät maximal haben darf
  - targetSdkVersion ist die Version, welche die App bei der Ausführung verwendet
  - compileSdkVersion gibt an, mit welcher API das App kompiliert wird

**3 GUI Programmierung**

**3.1 View und ViewGroup**  
**View** ist die Basisklasse aller GUI Elemente. Es belegt einen rechteckigen Bereich und kümmert sich um die Darstellung und Event Verarbeitung. Die Ableitung **ViewGroup** enthält View-Objekte (Parent-Child Beziehung). ViewGroup-Klassen ordnen ihre Kinder nach einem Muster an, sind strukturierend und unsichtbar. Werden auch **Layouts** oder **Container** genannt.

**3.2 Layouts Allgemein**  
Im onCreate der Activity wird das layout geladen:

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
}
```



Es gibt noch weitere Layouts und eigene können auch definiert werden. Layouts können beliebig verschachtelt werden, jedoch mit negativem Einfluss auf die Performance. → Am besten Fläche, breite Hierarchie

**3.2.1 Layout-Parameter**

Verschachtelte Child View teilt Parent mit, wie sie angeordnet werden wollen. Child setzt auf sich selber diese Parameter.

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:gravity="center">
```

Mögliche Werte: **match\_parent** (so gross wie möglich), **wrap\_content** (so klein wie Content) und Zahl (unüblich, meist in dp).

**3.2.2 padding und Margin**

Padding wird auf sich selbst gesetzt. Margin wird dem Parent übergeben, da ein Child nicht einfach den Platz dem Parent wegnehmen kann.

```
android:padding="20dp"
android:layout_margin="20dp"
```

**3.3 Linear Layout**

Vertikal oder horizontal angeordnet. Mit **layout\_weight** kann die Grösse beeinflusst werden. → Verwendung in Kombination mit wrap\_content

```
android:orientation="vertical"
android:orientation="horizontal"
```

```
// Beispiel mit weight:
| | | | // Links: minimaler Platz (kein weight)
| | | | // Mitte: android:layout_weight="1"
| | | | // Rechts: android:layout_weight="3"
```

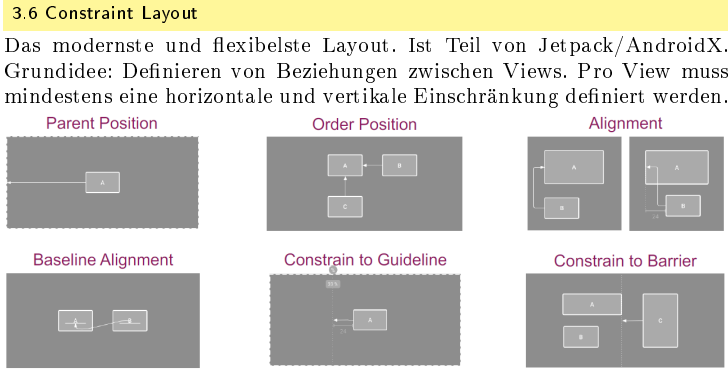
**3.4 Frame Layout**

Kinder werden übereinander angeordnet. z.B. Live-Kamerabild mit Auslöse-Button und Hilfslinien. → Anpassung der "Höhe" über dem Bild: Standardmässig gilt die Reihenfolge im XML. Manuelle Anpassung mit **android:translationZ** möglich

**3.5 Relative Layout**

Kinder werden relativ zueinander angeordnet. Identifizierung der anderen Kinder über Resource IDs. Mächtig, kann als effizienter Ersatz für verschachtelte Linear Layouts dienen.

```
// Beispiele
android:layout_alignParentTop="true"
android:layout_toStartOf="@id/..."
android:layout_alignStart="@id/..."
```



**3.7 Widgets**

**Namespace:** **android.widget**

**Basisklasse:** **View**

**3.7.1 TextView und ImageView**

**TextView zur Anzeige von Text:**

```
<TextView
    ...
    android:text="TextView"
    android:textSize="20sp"
    android:textStyle="bold"
    android:typeface="monospace"
    android:textColor="@android:color/white"
    android:background="@color/colorPrimaryDark"
    android:drawableEnd="@drawable/ic_emoji"
    android:drawableTint="@android:color/white" />
```

**ImageView zur Anzeige von Bildern:**

```
<ImageView
    ...
    android:layout_height="80dp"
    android:src="@drawable/ic_emoji"
    android:scaleType="fitCenter"
    android:tint="@color/colorPrimaryDark" />
```

**3.7.2 Button und ImageButton**

Buttons. Lösen via Listener Aktionen aus. Ableitung von TextView bzw. ImageView.

```
<Button
    ...
    android:text="Button"
    android:drawableEnd="@drawable/ic_emoji"
    android:drawableTint="@color/colorPrimary"/>
```

**3.7.3 EditText**

EditText dient als Eingabefeld für Texte und Zahlen. **android:inputType** beeinflusst Verhalten und aussehen (auch Keyboard).

```
android:inputType="textPassword"
android:inputType="date"
android:inputType="textMultiLine"
// Auch kombinierbar
android:inputType="textCapCharacters|textAutoCorrect"
```

Bei der Texteingabe kann auf Ereignisse reagiert werden. Dazu muss ein TextWatcher als Listener registriert werden. Folgende 3 Methoden können überschrieben werden:

- beforeTextChanged
- onTextChanged
- afterTextChanged

```
myEditText.addTextChangedListener(new TextWatcher() {
    public void afterTextChanged(Editable editable) {
        if (editable.length() < 8) {
            passwordInput.setError("Passwort zu kurz.");
        }
    }
})
}}
```

#### Weitere, häufig verwendete Widgets:

Checkbox, Picker, Floating Action Button, Radio Buttons, Seek Bar, Spinner

#### 3.7.4 UI-Elemente ohne XML

Werden direkt aus dem Code heraus erzeugt. Anpassbarkeit ist oft eingeschränkt (Farben, Texte, etc.)

**Toasts:** Einfache Rückmeldung zu Vorgang (Pop Up)

**Snackbars:** Wie Toast, aber mit Interaktion.

**Dialoge:** Erzwingen Aktion von Benutzer

**Notification:** Mitteilung ausserhalb aktiver Nutzung. NotificationCompat in AndroidX verwenden.

**Manus:** Existieren in verschiedenen Varianten. Options Menu, Contextual Menu, Popup Menu. → Wird generell als Resource in res/menu definiert.

#### 3.8 ScrollView

- Ist ein spezielles Layout mit nur einem Kind-Element
- Erlaubt das vertikale Scrolling des Inhalts
- Horizontal nur mit [HorizontalScrollView](#)
- Alternative in AndroidX: NestedScrollView (erlaubt beide Richtungen)

```
<ScrollView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <!-- Genau ein Kind hier -->
</ScrollView>
```

#### 3.9 ListView und ArrayAdapter

Gut für Darstellung von Collections. Ein Adapter vermittelt zwischen der Darstellung und der Datenquelle.

```
// main_activity.xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ListView xmlns:android=" ... "
    android:id="@+id/list_example"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
</ListView>
```

```
// MainActivity.java
setContentView(R.layout.activity_main);
String[] data = new String[] { ... };
ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<>(
    this,
    android.R.layout.simple_list_item_1,
    android.R.id.text1,
    data);
```

```
ListView listView = findViewById(R.id.list_example);
listView.setAdapter(adapter);
```

#### 3.10 RecyclerView

Die RecyclerView ist eine moderne Alternative zu ListView und GridView. Ist Teil von AndroidX und erzwingt die Verwendung von View Holdern.

```
// main_activity.xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
    android:id="@+id/recycler_view"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
android:layout_height="match_parent">
</androidx.recyclerview.widget.RecyclerView>
```

```
// MainActivity.java
setContentView(R.layout.activity_recyclerview);
RecyclerView recyclerView = findViewById(R.id.
    recycler_view);

RecyclerView.LayoutManager layoutManager;
layoutManager = new LinearLayoutManager(this);
recyclerView.setLayoutManager(layoutManager);
ArrayList<User> data = UserManager getUsers();
UsersAdapter adapter = new UsersAdapter(data);
recyclerView.setAdapter(adapter);
```

```
// UsersAdapter.java
public class UsersAdapter extends RecyclerView.Adapter<
    ViewHolder> {
    private ArrayList<User> users;
```

```
@Override
public ViewHolder onCreateViewHolder(ViewGroup parent
    , int vt) {
    Context context = parent.getContext();
    LayoutInflater inflater = LayoutInflater.from(
        context);
```

```
View view = inflater.inflate(
    android.R.layout.simple_list_item_2,
    parent,
    false);
```

```
return new ViewHolder(
    view,
    view.findViewById(android.R.id.text1),
    view.findViewById(android.R.id.text2));
}

@Override
public void onBindViewHolder(ViewHolder holder, int
    position) {
    User user = this.users.get(position);
    holder.text1.setText(user.name);
    holder.text2.setText(user.age + " Jahre");
}

@Override
public int getItemCount() {
    return this.users.size();
}
}
```

## 4 Strukturierung, Material Design und Styling

### 4.1 Fragments

Activities können nicht kombiniert werden, Fragments aber schon. Ein Fragment ist ein modularer Teil in einer Activity mit eigenem Lebenszyklus.

**Zusätzliche Callbacks gegenüber Activity:**

- **onAttach:** Fragment an Activity angehängt
- **onCreateView:** UI des Fragments erstellen
- **onActivityCreated:** Activity wurde erzeugt
- **onDestroyView:** Gegenstück zu onCreateView
- **onDetach:** Gegenstück zu onAttach

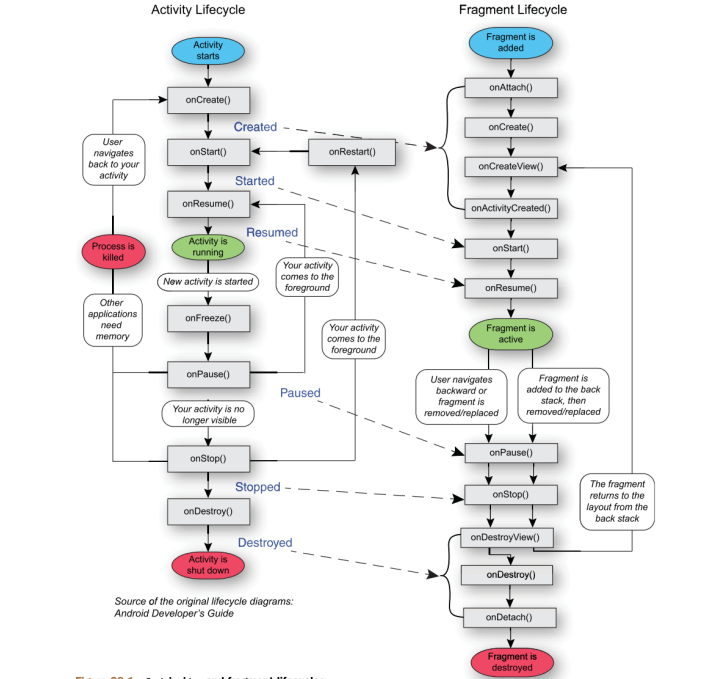


Figure 20.1 Activity and fragment lifecycles

#### 4.1.1 Dynamische Einbindung

```
// activity_main.xml
<LinearLayout xmlns:android=" ( ... ) "
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <FrameLayout android:id="@+id/main_fragment_container"
        "
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent" />
</LinearLayout>
```

```
//MainActivity.java
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        FragmentManager mgr = getSupportFragmentManager();
        FragmentTransaction trans = mgr.beginTransaction();

        OutputFragment fragment = new OutputFragment();
        trans.add(R.id.main_fragment_container, fragment);
        trans.commit();
    }
}
```

#### 4.1.2 Activity-Fragment Kommunikation

**Fragments sollen wiederverwendbar sein.** Einbindung in verschiedene Activities und keine direkten Abhängigkeiten zu Activities haben.

**Best Practices:**

Activity → Fragment: Parameter und Methoden

Activity ← Fragment: Callback-Interfaces

#### 4.1.3 parameter und Methoden

```
// Vorher:
OutputFragment fragment = new OutputFragment();

// Mit Parameter:
OutputFragment fragment;
fragment = OutputFragment.create("Initial Value");
// In fragment.java: public static OutputFragment create
    (String text) { ... }

// Zusätzlich: Event-Listener
Button button = findViewById(R.id.main_button);
button.setOnClickListener(v -> {
    fragment.updateText("Updated value");
});
```

#### 4.1.4 Callback-Interfaces

```
// Callback.java
public interface OutputFragmentCallback {
    void onTextTapped(String text);
}

// MainActivity.java
public class MainActivity extends AppCompatActivity
    implements OutputFragmentCallback {
    @Override
    public void onTextTapped(String text) {
        // Callback behandeln
    }
}

// OutputFragment.java
public class OutputFragment extends Fragment {
    private OutputFragmentCallback callback;
    @Override
    public void onAttach(Context context) {
        super.onAttach(context);
        try {
            callback = (OutputFragmentCallback) context;
        } catch (ClassCastException e) {
            throw new ClassCastException(" ...");
        }
    }
    @Override
    public View onCreateView( ... ) {
        View fragment = inflater.inflate( ... );
        textOutput = fragment.findViewById(R.id.
            output_text);
        textOutput.setOnClickListener(v -> {
            callback.onTextTapped("");
        });
        return fragment;
    }
}
```

#### 4.1.5 Fragmente austauschen

Fragmente sind austauschbar und Übergänge können animiert werden. (XML-Beschreibung der Animation (res/anim))

```
fragmentManager.beginTransaction()
    .setCustomAnimations(
        R.anim.slide_in, // Einblendung neues Fragment
```

```
R.anim.fade_out, // Ausblendung altes Fragment
R.anim.fade_in, // Einblendung altes Fragment(Pop)
R.anim.slide_out)//Ausblendung neues Fragment(Pop)
.replace(R.id.main_fragment_container, newFragment)
.addToBackStack(null)
.commit();
});
```

#### 4.1.6 Fragmente verschachteln

Sind verschachtelbar, gleiches Vorgehen bei der Einbindung. Unterschied: `getChildFragmentManager()` anstelle von `getSupportFragmentManager()`

#### 4.2 Material Design

Eine Designlanguage ist eine Hilfestellung für den Designprozess. Klare Regeln oder Empfehlungen zu Farbschema, Icons, Schriften, Abständen, etc. Martial Design ist die Design Language von Google.

#### 4.2.1 Grundprinzipien

**Material is the metaphor:**

- Inspiriert von der physischen Welt
  - Oberflächen erinnern an Papier und Tinte
  - Materialien reflektieren Licht & werfen Schatten
- Bold, graphic, intentional:**
- Basiert auf Prinzipien von Print-Medien
  - Hierarchie, Raster, Schriften, Farben, etc.

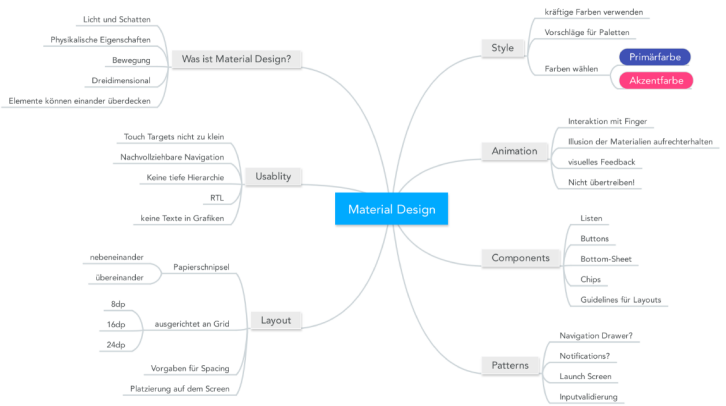
**Motion provides meaning:**

- Bewegung bedeutet Aktion
- Zurückhaltende, subtile Verwendung

#### 4.2.2 Vorgaben

- Material ist immer 1dp dick ("Papier")
- Material wirft Schatten
- Material hat eine unendliche Auflösung
- Inhalt hat keine Dicke und ist Teil des Materials
- Material kann sich verändern
- Material kann sich bewegen

#### 4.2.3 Zusammenfassung



#### 4.3 Styling

Widgets werden über XML Attribute gestyled. Mögliche Probleme bei umfangreichen Apps wie Code-Duplizierung, Inkonsistenzen, Unübersichtlichkeit. Styles können wiederverwendbar gemacht werden.

#### 4.3.1 Styles

Styles werden in der styles.xml resource definiert. Styles können aber auch mit der .Notation geerbt werden:

```
// layout.xml
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Element 1"
    style="@style/HeaderText" />
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Element 2"
    style="@style/HeaderText.Big" />

// styles.xml
<style name="HeaderText">
    <item name="android:textSize">24sp</item>
    <item name="android:background">#ff9999</item>
    <item name="android:padding">8dp</item>
    <item name="android:layout_margin">8dp</item>
    <item name="android:gravity">center</item>
</style>
<style name="HeaderText.Big">
    <item name="android:textSize">40sp</item>
</style>
```

#### 4.3.2 Themes

Themes sind spezielle Styles, die für eine ganze App oder einzelne Activities gelten. Definition wie normale Styles in Resources:

```
// styles.xml
<resources>
    <style name="AppTheme" parent="">
        <item name="android:textViewStyle">@style/MyText</item>
    </style>
    <style name="MyText">
        <item name="android:textSize">24sp</item>
        <item name="android:background">#ff9999</item>
        <item name="android:padding">8dp</item>
        <item name="android:layout_margin">8dp</item>
        <item name="android:gravity">center</item>
    </style>
</resources>
```

```
// Anwenden: Manifest oder Activity:
// AndroidManifest.xml
<application ... android:theme="@style/AppTheme">
    <activity ... android:theme="@style/AnotherAppTheme" />
</application>
// MainActivity.java
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    setTheme(R.style.AnotherAppTheme);
    setContentView(R.layout.activity_styling);
}
```

#### 4.3.3 Material Components Library

Damit erhält man, ausser den Themes, auch Zugriff auf Material Design-Widgets.

5 Berechtigungen, Persistenz und Hardwarezugriff

5.1 Berechtigungen

5.1.1 Grundlagen

Apps dürfen nur Aktionen ausführen, die andere Dienste nicht negativ beeinflussen (Sandbox). Vor riskanten Operationen müssen Berechtigungen eingeholt werden:

- Zugriff auf System APIs (Internet, WiFi, Bluetooth, etc.)
- Zugriff auf sensitive Daten (Telefonanruf, Kontaktliste, Kalender, etc.)
- Zugriff auf bestimmte Hardware (Kamera, Lokalisierung, etc.)

Es gibt zwei Arten von Berechtigungen:

**Normal:** Werden durch das System erteilt.

**Gefährlich:** Werden durch den Benutzer erteilt.

Berechtigungen erteilen:

Bis API 22 (Android 5.1.1): Während Installation der App. Kein selektives Ablehnen möglich.

Ab API 23 (Android 6.0): Während Nutzung der App. Selektives Ablehnen möglich.

Ab API 30 (Android 11.0): Weiterhin während Nutzung. Dialog ergänzt um EinmaligOption

Berechtigungen verwalten:

Berechtigungen können vom Benutzer zurückgezogen werden. Seit API 30 können Berechtigungen vom System zurückgesetzt werden. **Darum Empfehlung:** Kein Flag zum Abfragen der Berechtigung setzen in der App, sondern immer Zugriff überprüfen. Sonst wird Berechtigung vom System entzogen aber Flag im Code ist gesetzt. SecurityException: Wenn keine Berechtigung, gut zum Debuggen wenn App abstürzt.

Best Practices:

- Nur anfordern, was auch benötigt wird
- Im Kontext der Verwendung anfordern
- Transparente Erklärungen
- Abbruch ermöglichen
- Verweigerung berücksichtigen

5.1.2 Berechtigungen XML/Code

**Manifest:** Benötigte Berechtigungen müssen im Manifest deklariert werden. Knoten `<uses-permission>`

Hinweise auf benötigte Features für Filterung im Google Play Store. Knoten `<uses-feature>` → Ist optional, aber empfohlen

```
// AndroidManifest.xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest>
<!-- Berechtigungen -->
<uses-permission
    android:name="android.permission.CALL_PHONE"/>
<uses-permission
    android:name="android.permission.CAMERA"/>
<uses-permission
    android:name="android.permission.
        WRITE_EXTERNAL_STORAGE"
    android:maxSdkVersion="28" />
<!-- Feature-Hinweise -->
<uses-feature
    android:name="android.hardware.location" />
<uses-feature
    android:name="android.hardware.camera"
    android:required="true" />
<uses-feature
    android:name="android.hardware.bluetooth"
    android:required="false" />
</manifest>
```

Anfordern im Code:

```
// MainActivity.java
private static final int CALLBACK_CODE = 1;
String permission = Manifest.permission.CALL_PHONE;
// Aktuellen Status prüfen (AndroidX)
int status = ContextCompat.checkSelfPermission(
    this,
    permission);
if (status != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
    if (shouldShowRequestPermissionRationale(permission))
    {
        // Erklärung für Benutzer anzeigen (Wozu nötig?)
    }
    // Berechtigung beim Benutzer anfordern
    requestPermissions(
        new String[]{ permission },
        CALLBACK_CODE);
}
```

```
@Override
public void onRequestPermissionsResult(
    int requestCode, String[] permissions, int[] results)
{
    if (requestCode != CALLBACK_CODE)
        return;
    if (results.length == 0)
        return; // Anfrage abgebrochen
    if (results[0] == PackageManager.PERMISSION_GRANTED)
    {
        // Berechtigung erteilt
    } else {
        // Berechtigung verweigert
    }
}
```

Hinweis:

falls der benutzer "Nicht mehr fragen"auswählt, werden keine Dialoge mehr angezeigt. Ab API 30 gelten wiederholte Ablehnungen automatisch als "Nicht mehr fragen".

5.2 Persistenz

5.2.1 Speicherarten

Interner Speicher:

- Stets verfügbar
- Geschützter Speicherbereich pro App

- Speicherplatz begrenzt

- Für app-interne Daten

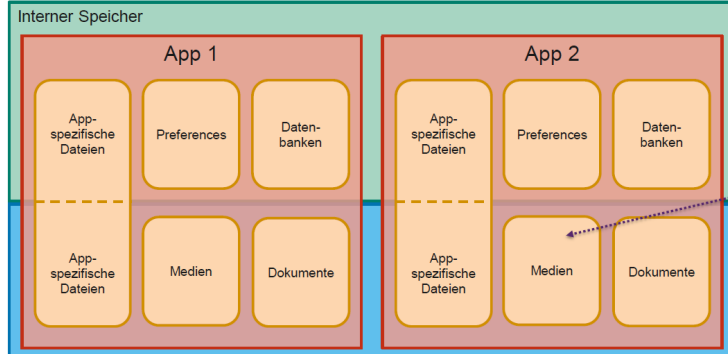
Externer Speicher:

- Nicht immer verfügbar
- Oft ein Wechseldatenträger
- Emulation durch Android möglich
- Speicherplatz begrenzt (aber meist grösser)

- Primär für geteilte Daten

Bis API 28 konnte eine App auf beliebige Medien im externen Speicher zugreifen, brauchte dazu aber Berechtigungen.

Seit API 29 kann eine App eigene Medien im externen Speicher ohne Berechtigungen lesen und schreiben. Der Zugriff auf Medien von fremden Apps ist nur noch lesend möglich und braucht eine Berechtigung.



5.2.2 App-spezifische Dateien

- Eigene, proprietäre Datenformate
- Interner oder externer Speicher
- Bei Deinstallation der App gelöscht
- Geschützt vor fremdem Zugriff
- Keine Berechtigungen nötig (seit API 19)
- Zugriff via File-API und Context
  - Context.getFilesDir()
  - Context.getCacheDir()
  - Context.getExternalFilesDir()
  - Context.getExternalCacheDir()

```
// Schreiben
File folder = getFilesDir();
File file = new File(folder, "my_file.txt");
String input = "MGE Beispiel";
FileOutputStream outputStream = new FileOutputStream(
    file);
outputStream.write(input.getBytes());
outputStream.close();
```

```
// Dateien anzeigen
for(File fileInFolder : folder.listFiles()) {
    Log.d("MGE.V05", "File: " + fileInFolder.getName());
}
```

```
// Lesen
int length = (int) file.length();
byte[] bytes = new byte[length];
FileInputStream inputStream = new FileInputStream(file);
inputStream.read(bytes);
inputStream.close();
String output = new String(bytes);
```

5.2.3 Preferences

- Key-Value-Paare
- Interner Speicher
- Bei Deinstallation der App gelöscht
- Keine Berechtigungen nötig
- Zugriff via SharedPreferences-Objekte
  - Context.getSharedPreferences(name, mode)
  - Activity.getSharedPreferences(mode)
- AndroidX: EncryptedSharedPreferences



```
String file = "ch.ost.rj.mge.v05.myapp.preferences";
String key1 = "my.key.1";
String key2 = "my.key.2";
String key3 = "my.key.3";
int mode = Context.MODE_PRIVATE;

// Objekt abholen
SharedPreferences preferences;
preferences = getSharedPreferences(file, mode);

// Schreiben
SharedPreferences.Editor editor = preferences.edit();
editor.putString(key1, "MGE Beispiel");
editor.putBoolean(key2, true);
editor.putInt(key3, 42);
editor.commit();

// Lesen
String value1 = preferences.getString(key1, "default");
boolean value2 = preferences.getBoolean(key2, false);
int value3 = preferences.getBoolean(key3, 0);
```

5.2.4 Content Providers

- Datenquelle für andere Apps
- Client-Server Modell
  - Client: Content Resolver
  - Server: Content Provider
- SQL-ähnliche, standardisierte Schnittstelle
- Android enthält diverse Provider: Kalender, Kontakte, Medien, Dokumente, Wörterbuch

5.2.5 Content Resolvers

- Zugriff auf Provider via ContentResolver
- Bietet Methoden für CRUD-Operationen
- Iteration über Ergebnisse via Cursor
- Berechtigung nötig für Zugriff auf Daten

```
Cursor cursor = getContentResolver().query(
    uri,
    projection,
    selection,
    selectionArgs,
    sortOrder
);
```

5.2.6 Medien

- Teilbare Bilder, Videos und Musik
- Externer Speicher
- Bleiben bei Deinstallation der App erhalten
- Berechtigungen
  - bis API 28: für jegliches Lesen oder Schreiben
  - ab API 29: nur für das Lesen fremder Dateien

Zugriff via MediaStore (Content Provider)

```
// Auslesen von Bildern sortiert nach Einfügedatum
String[] projection = new String[] {
    MediaStore.Images.Media.TITLE,
    MediaStore.Images.Media.DATE_ADDED
};
String order = MediaStore.Images.Media.DATE_ADDED + "
    DESC";
Cursor cursor = getContentResolver().query(
```

```
MediaStore.Images.Media.EXTERNAL_CONTENT_URI,
    projection, // projection
    null, // selection
    null, // selectionArgs
    order // sortOrder
);
int ct = cursor.getColumnIndex(MediaStore.Images.Media.
    TITLE);
int cd = cursor.getColumnIndex(MediaStore.Images.Media.
    DATE_ADDED);
while (cursor.moveToNext()) {
    String title = cursor.getString(ct);
    long added = cursor.getLong(cd);
    // ... hier die Werte verwenden ...
}
cursor.close();
```

5.2.7 Dokumente

- Teilbare Dokumente wie PDF, ZIP, etc.
- Externer Speicher
- Bleiben bei Deinstallation der App erhalten
- Keine Berechtigungen nötig
- Zugriff via Storage Access Framework (Kombination aus Intents & Content Provider)
- Auswahl von Dokumenten via Picker"

5.2.8 Datenbanken

- Strukturierte Daten
- Interner Speicher
- Bei Deinstallation der App gelöscht
- Keine Berechtigungen nötig
- Zugriff auf zwei Arten: SQLite API, Room aus AndroidX/Jetpack (Wrapper um SQLite)

5.2.9 Datenbanken – Room

- Abstraktionsschicht über SQLite
- ORM (Object Relational Mapping)
  - Abbildung von DB-Tabellen auf Java-Klassen
  - Basiert auf Java-Annotations
- Vorteile
  - Weniger Code nötig (z.B. Mapping)
  - Überprüfung von Queries zur Compile-Zeit
  - Kompatibilität mit Jetpack-Komponenten

```
// Entry.java
@Entity
public class Entry {
    @PrimaryKey(autoGenerate = true)
    public int id;

    @ColumnInfo
    public String content;
}
```

```
// EntryDao.java
@Dao
public interface EntryDao {
    @Query("SELECT * FROM entry")
    List<Entry> getEntries();

    @Insert
    void insert(Entry entry);
```

```
@Delete
void delete(Entry entry);
}
```

```
// EntryDatabase.java
@Database(entities = {Entry.class}, version = 1)
public abstract class EntryDatabase extends RoomDatabase {
    public abstract EntryDao entryDao();
}
```

```
// MainActivity.java
// Erzeugung DB-Objekt
EntryDatabase db = Room.databaseBuilder(this,
    EntryDatabase.class, "room.db")
    .build();
EntryDao dao = db.entryDao();
```

```
// Daten einfügen
Entry entry = new Entry();
entry.content = "MGE Vorlesung";
dao.insert(entry);
```

```
// Daten auslesen
List<Entry> entries = dao.getEntries();
for (Entry entry : entries) {
    Log.d(null, + entry.id + " | " + entry.content);
}
```

```
// Aufräumen
db.close();
```

5.3 Hardwarezugriff

5.3.1 Grundlagen

Smartphones besitzen diverse **Aktoren & Sensoren**. z.B: Display, Lautsprecher, Vibration, Kamera, Beschleunigung, Licht, Lage.

Sensor Framework:

- **SensorManager** als Einstiegspunkt

- **Sensor** als Repräsentant für realen Sensor

- **SensorEvent** enthält Werte des Sensors

- **SensorEventListener**für Callbacks

- Verzögerung beeinflusst Energieverbrauch
  - **SENSOR\_DELAY\_FASTEST** (0ms)
  - **SENSOR\_DELAY\_GAME** (20ms)
  - **SENSOR\_DELAY\_UI** (60ms)
  - **SENSOR\_DELAY\_NORMAL** (200ms)

- Änderung der Genauigkeit
  - **SENSOR\_STATUS\_ACCURACY\_HIGH**
  - **SENSOR\_STATUS\_ACCURACY\_MEDIUM**
  - **SENSOR\_STATUS\_ACCURACY\_LOW**
  - **SENSOR\_STATUS\_ACCURACY\_UNRELIABLE**

- **Inhalte** von **values** abhängig von Sensor

```
// Bei Sensor für Änderungen registrieren
String service = Context.SENSOR_SERVICE;
int type = Sensor.TYPE_LIGHT;
int delay = SensorManager.SENSOR_DELAY_NORMAL;

SensorManager mgr = (SensorManager) getSystemService(service);
Sensor sensor = mgr.getDefaultSensor(type);
mgr.registerListener(this, sensor, delay);

// Implementierung von SensorEventListener
@Override
public void onSensorChanged(SensorEvent sensorEvent) {
    float lux = sensorEvent.values[0];
    Log.d(null, lux + " lux");
}

@Override
public void onAccuracyChanged(Sensor sensor, int i) {
}
MainActivity.java
```

5.3.2 Vibration

Verwendung der Klasse [Vibrator](#). Berechtigung nötig (VIBRATE)  
Ab API26: [createOneShot\(\)](#) (erlaubt Stärke der Vibration) und [createWaveform\(\)](#) (für komplexe Muster).  
Ab API29: [createPredefined\(\)](#) für Standard-Effekte.

```
String service = Context.VIBRATOR_SERVICE;
int maxAmplitude = 255;
Vibrator vibrator = (Vibrator) getSystemService(service)
    ;
// Ab API 1
vibrator.vibrate(500);
Vibrator.cancel();
// Ab API 26
long[] durs = new long[]{ 500, 500, 500, 500, 500 };
int[] amps = new int[]{ 50, 100, 150, 200, 255 };
VibrationEffect effect;
effect = VibrationEffect.createOneShot(500, 255);
effect = VibrationEffect.createWaveform(durs, amps, -1);
vibrator.vibrate(effect);
// Ab API 29
int effectId = VibrationEffect.EFFECT_DOUBLE_CLICK;
effect = VibrationEffect.createPredefined(effectId);
vibrator.vibrate(effect);
```

5.3.3 Connectivity Internet

Über Klasse [ConnectivityManager](#). Üblich sind zwei Kanäle (Wifi & Mobile). Android nutzt automatisch besten Kanal (Höhere Geschwindigkeit, Bessere Signalqualität, Kein Roaming). Berechtigung nötig: ACCESS\_NETWORK\_STATE.

```
String service = Context.CONNECTIVITY_SERVICE;
ConnectivityManager manager;
manager = (ConnectivityManager) getSystemService(service
    );

// Aktive Verbindung prüfen
NetworkInfo activeNetwork = manager.getActiveNetworkInfo
    ();
if (activeNetwork != null) {
    int type = activeNetwork.getType();
    Log.d(null, "Active connection: " + type);
}
// Verbindungen prüfen
for (Network network : manager.getAllNetworks()) {
    NetworkInfo info = manager.getNetworkInfo(network);
    boolean state = info.isConnected();
    if (info.getType() == ConnectivityManager.TYPE_WIFI)
        {
            Log.d(null, "WiFi is connected: " + state);
        }
    if (info.getType() == ConnectivityManager.TYPE_MOBILE)
        {
            Log.d(null, "Mobile is connected: " + state);
        }
}
```

6 Architektur und fortgeschrittene Themen
7 Android Jetpack