

ANDROID PROGRAMMING

Inleiding

Deze handleiding wordt gemaakt aan de hand van een programma, die je kan vinden op Github. <https://github.com/KennyDeblaere/Coaching>. Deze applicatie zal alle elementen bevatten en is gemaakt in de Android Studio omgeving.

Inhoud

Inleiding.....	1
Opstarten project.....	1
Icoon veranderen	1
Het kiezen van een vak, Spinner	2
Events	2
Feedback op de snelheid van het vak	3
Met een button naar een andere activity	3
Vragenlijst.....	4
Een antwoord geven op een vraag.....	5
Broadcasting.....	5
Marges in Android.....	5

Opstarten project

We starten een project, waarbij we kiezen voor de API vanaf 4.4. De bedoeling van het project is er voor te zorgen dat de leerlingen tijdens een vak in eerste instantie kunnen meegeven als het vak te snel of te traag gegeven wordt. Later zou er dan een uitbreiding moeten voorzien worden dat een student vragen kan stellen.

Icoon veranderen

Druk of File > New > Image Asset. Daarin kun je een gewenste icon toevoegen aan het project. We willen ook dat het programma Full-screen draait. Daarvoor voegen we in onze AndroidManifest.xml de volgende lijn toe in de activity. Denk er ook aan at je de MainActivity Activity laat extenden, niet een andere mogelijkheid.

```
<activity android:name=".MainActivity"
    android:theme="@android:style/Theme.NoTitleBar.Fullscreen">
```

```
</activity>
```

Het kiezen van een vak, Spinner

Het programma moet in eerste instantie de vakken weergeven. We kiezen hiervoor voor de vakken uit de opleiding Toegepaste Informatica uit semester 5. Deze worden weergegeven in een Spinner. We vullen deze waarden niet manueel op, dit doen we in de res > values folder. In de file strings.xml kunnen we volgende waardes toevoegen

```
<string-array name="courses">
    <item>Operationeel Onderzoek</item>
    <item>Java EE</item>
    <item>Linux Server</item>
    <item>Node.js</item>
    <item>VMWare</item>
    <item>IT Governance</item>
    <item>Internet of Things</item>
    <item>Native Mobile Apps</item>
    <item>Professionele Communicatie</item>
    <item>Cloud Development</item>
    <item>User Experience Design</item>
    <item>Project</item>
</string-array>
```

Nu dit toegevoegd is, zullen we deze toevoegen aan onze spinner.

```
Spinner courseSpinner = (Spinner) findViewById(R.id.course_spinner);
// Create an ArrayAdapter using the string array and a default spinner layout
ArrayAdapter<CharSequence> adapter = ArrayAdapter.createFromResource(this,
    R.array.planets_array, android.R.layout.simple_spinner_item);
// Specify the layout to use when the list of choices appears
adapter.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dropdown_item);
// Apply the adapter to the spinner
courseSpinner.setAdapter(adapter);
```

Events

Events voor een Spinner worden zo meegegeven

```
courseSpinner.setOnItemClickListener(new
    AdapterView.OnItemClickListener() {

    @Override
    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int
position, long id) {
        courseTitle.setText(courseSpinner.getSelectedItem().toString());
    }

    @Override
    public void onNothingSelected(AdapterView<?> parent) {

    }

});
```

Feedback op de snelheid van het vak

```
<ProgressBar
    style="?android:attr/progressBarStyleHorizontal"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:id="@+id/courseProgress"
    android:layout_below="@+id/feedback"
    android:layout_alignStart="@+id/titlebar"
    android:max="100"
    android:progress="50"
    android:indeterminate="false"
    android:layout_margin="15dp" />
```

We zullen met 2 ImageButtons aangeven als het gegeven onderwerp sneller of trager gegeven moet worden. Deze hebben een onClickListenener.

```
slower.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        feedbackProgress.setProgress(feedbackProgress.getProgress() + 1);
        int input = feedbackProgress.getProgress() - 50;
        if(input <= 50)
            feedbackNumber.setText("" + input);
    }
});
```

Nu dat de feedback werkt, hebben we een volgend probleem. De studenten kunnen namelijk blijven drukken op de knop. Daarom gaan we dit nu verhinderen. We maken daarvoor eerst een globale variabele, waarbij we meegeven dat er geklikt kan worden. Zo hoeven we de UI niet up te daten en heeft de mainThread geen issues. Daarna maken we de volgende methode:

```
private Thread delayForButton() {
    return new Thread() {
        @Override
        public void run() {
            super.run();
            try {
                sleep(5000);
            } catch (InterruptedException e) {
                e.printStackTrace();
            }
            imageButtonClick = true;
        }
    };
}
```

Deze thread starten we dan op het einde van onze event.

Met een button naar een andere activity

Omdat ons scherm te klein zou worden, gaan we de vragen op een andere pagina, activity zetten. Daarvoor maken we een button aan en als we er op klikken gaan we naar de vragen en antwoorden.

```

final Context context = this;
questionsButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent intent = new Intent(context, QuestionsActivity.class);
        startActivity(intent);
    }
});

```

Als we het juiste vak willen meegeven, dan voegen we deze lijn toe in de methode.

```
intent.putExtra("course", courseSpinner.getSelectedItem().toString());
```

Die vragen we dan op in de onCreate van de nieuwe Activity:

```
intent.getStringExtra("course");
```

Vragenlijst

Om vragen te kunnen beantwoorden, moeten we eerst vragen hebben. Deze stoppen we eerst hardcoded in een array. Deze zullen we dan inlezen in een ListView.

```

private void fillListView() {
    ArrayAdapter<String> adapter =
        new ArrayAdapter<String>(this,
            android.R.layout.simple_list_item_1,
            android.R.id.text1,

    getResources().getStringArray(R.array.nativeQuestions));
    questions.setAdapter(adapter);
}

```

Om dan een vraag toe te voegen aan de lijst, voeg je dit in

```

private void addListenerToAsk() {
    final Context context = this;
    ask.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            questionList.add((String) question.getText().toString());
            ArrayAdapter<String> adapter =
                new ArrayAdapter<String>(context,
                    android.R.layout.simple_list_item_1,
                    android.R.id.text1,
                    questionList);
            questions.setAdapter(adapter);
            adapter.notifyDataSetChanged();
        }
    });
}

```

Als we op een vraag klikken, dan willen we naar een andere activity, waar we oplossingen kunnen bekijken. We moeten natuurlijk deze vraag ook zien staan.

```
private void addListenerToListView() {
    final Context context = this;
    questions.setOnItemClickListener(new AdapterView.OnItemClickListener() {
        @Override
        public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int
position, long id) {
            Intent intent2 = new Intent(context, ResponseActivity.class);
            intent2.putExtra("question",
parent.getItemAtPosition(position).toString());
            startActivity(intent2);
        }
    });
}
```

Een antwoord geven op een vraag

Dit is hetzelfde principe als een vraag stellen. Ook de layout lijkt er goed op.

Broadcasting

Als er een vraag gesteld wordt, zou iedere gebruiker deze moeten kunnen gebruiken. Dit gaan we zo doen.

```
Intent broadcast = new Intent();
broadcast.setAction("be.howest.deblaere.kenny.feedbackapp.CUSTOM_INTENT");
broadcast.putExtra("question", (String) question.getText().toString());
sendBroadcast(broadcast);
```

Bij het receive kunnen we dan een static method oproepen die de vraag toevoegt aan de lijst. We kunnen natuurlijk ook de pagina opnieuw laden. Dit zal gebeuren als we met de data zullen werken.

Marges in Android

Dit gebeurt op volgende wijze

```
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge"
    android:id="@+id/titlebar"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:layout_marginLeft="5dp"
    android:layout_marginRight="5dp"
    android:layout_marginBottom="10dp"
    android:text="@string/app_name"/>
```

```
android:gravity="center"
```

Dit wordt gebruikt om de tekst te centreren.