

1) Quoi ?

Gradle est un moteur de production fonctionnant sur la plateforme Java. C'est un outil permettant de rassembler et convertir tous les fichiers .java ou .xml et ses fichiers de ressources vers un fichier qui s'appelle APK. Gradle pourrait être décrit comme un script qui permet de convertir les fichiers sources et ressources vers un fichier application. Il permet aussi de télécharger et configurer les dépendances ou les bibliothèques. Gradle est décrit à travers un ou plusieurs fichiers build.gradle dans le projet. En effet, il va faire les tâches comme copier les fichiers d'un dossier vers un autre dossier avant de commencer à construire un projet.

2) Pourquoi ?

En effet, Google a vu et développé un plugin Android pour Gradle. Cela nous permettra de faire les scripts tout en évitant d'apprendre Groovy ou les autres langages. L'utilisation de Gradle nous permet d'automatiser la synchronisation de l'application. En effet, le fait, que l'on ajoute les fonctionnalités à notre projet de temps en temps, va rendre notre projet plus complexe et difficile à maintenir. D'où vient le Gradle. Il permet de construire la logique de notre projet.

3) Comment ?

Pour l'utiliser en Android Studio, il y a quelques conventions. Il faut que l'on ait nos fichiers sources dans un dossier (/src) et les fichiers ressources dans un dossier(/res). On pourrait aussi ajouter les scripts nous-même dans le build.gradle