

Akademia Androida 2018

Mobile Applications Developers

Od czego zacząć?

- Java

<https://www.java.com/pl/download/>

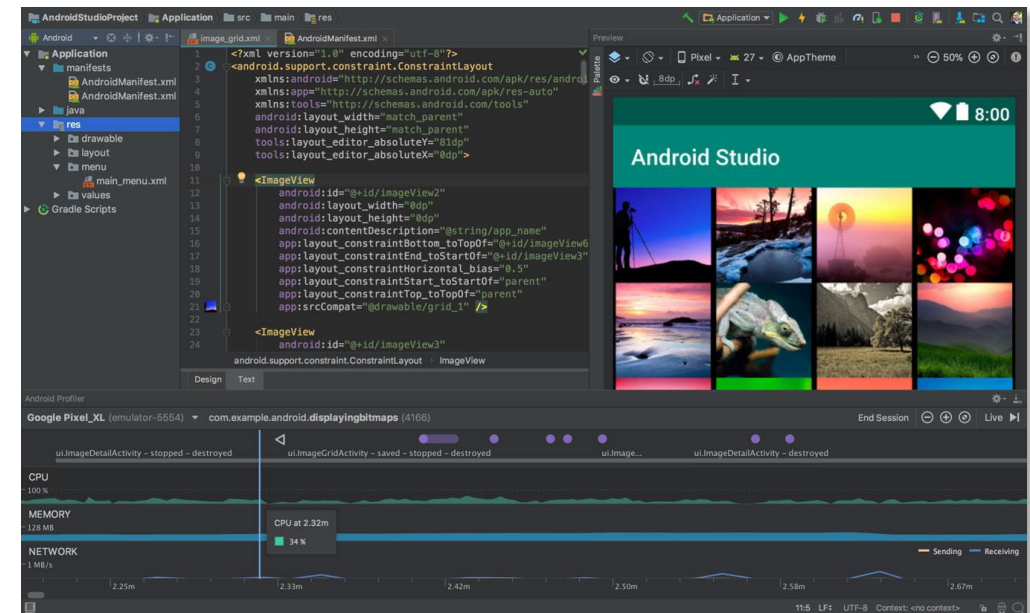
- Android Studio

<https://developer.android.com/studio>

- Emulator lub urządzenie z Androidem

W przypadku własnego urządzenia należy włączyć debugowanie usb – jak to włączyć?

- Google oraz stackoverflow 😊



Activity – po co tyle tego i kiedy się to wywołuje?

onCreate():

tylko raz gdy aktywność jest tworzona

onStart():

tuż przed pojawieniem się aktywności na ekranie

onResume():

gdy aktywność jest już widoczna dla użytkownika

onPause():

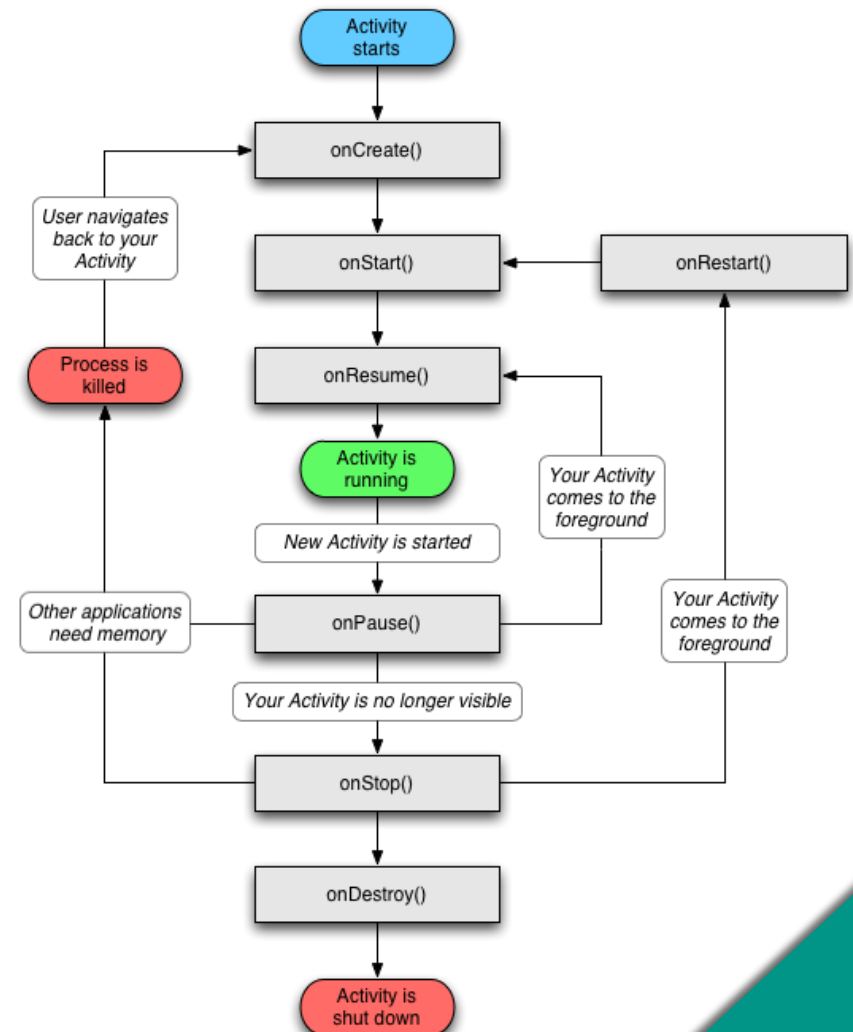
foreground jest zastępowany inną aktywnością ale dana aktywność może być wciąż widoczna (multiwindow)

onStop():

aktywność nie jest już widoczna dla użytkownika

onDestroy():

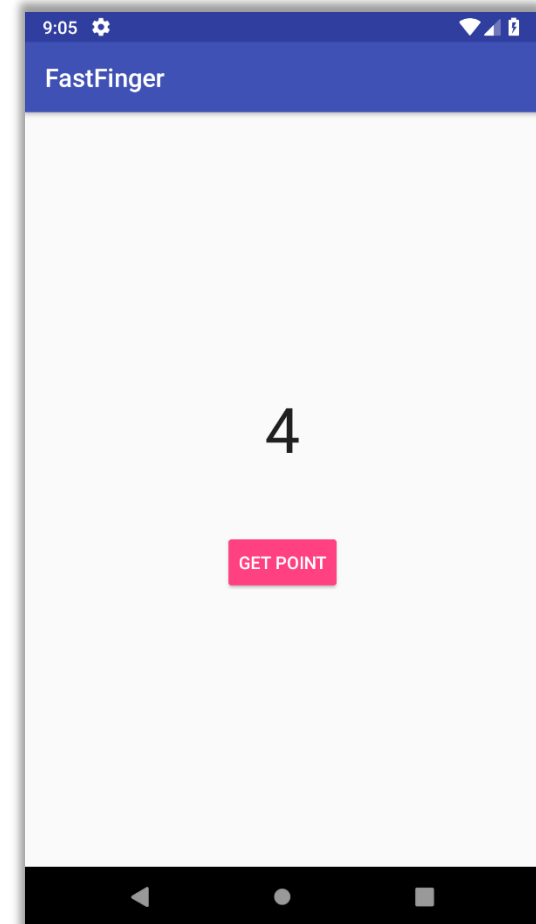
tuż przed zniszczeniem aktualnej aktywności



Szybki palec

Wymagania aplikacji:

- przycisk oraz tekst z wynikiem wyświetla się na środku okna
- kliknięcie w przycisk zwiększa wynik o 1
- gdy wynik osiągnie wartość 20 pokazuje się powiadomienie z tekstem „Congratulations!” (Toast lub Snackbar)
- wynik musi „przetrwąć” obrót ekranu
- dla ambitnych wersja dla dwóch osób
 - okno podzielone na dwie części – gracz 1 oraz gracz 2
 - pomocny będzie dodatkowy przycisk resetujący oba wyniki
 - gracz ma możliwość ustawienia wartości punktów do której trwa gra
 - powiadomienie o wygranym graczy (podświetlenie jego okna?)



Potrzebne komponenty i operacje

Komponenty widoku (plik activity_main.xml):

- LinearLayout
- TextView (należy pamiętać o nadaniu id)
- Button (należy pamiętać o nadaniu id)

Operacje widoku (plik MainActivity.java):

- findViewById(...)
- button.setOnClickListener(...)
- textView.setText(...)