

Android – Eine Einführung

Andreas Wilhelm

Institut für Informatik
Georg-August-Universität Göttingen

www.avedo.net

Inhalte

- 1 Die Entwicklungsumgebung
- 2 Aufbau einer Applikation
- 3 Komponenten in Android
- 4 Widgets
- 5 Android 4
- 6 Fortgeschrittene Oberflächen
- 7 Menüs
- 8 Benachrichtigungen
- 9 Datenhaltung
- 10 Tasks & Threads
- 11 Testen
- 12 Google Play

Übungen

- ▶ Gemeinsam
- ▶ Projekt erstellen
- ▶ Projekte erweitern

Lernziele

- ▶ Allgemeines Verständnis der Android-Architektur
- ▶ Überblick über das Android SDK
- ▶ Aufbau eines Android-Projekts
- ▶ Erstellen von Applikationen
- ▶ Umgang mit Android-Infrastruktur
- ▶ System unabhängige Entwicklung
- ▶ Testen & Vermarkten