

# Android – Eine Einführung

## Entwicklungsumgebung, Aufbau, Komponenten & Widgets

Andreas Wilhelm

CSC Computer-Schulung & Consulting GmbH

# Contents

1. Eclipse & Android SDK
2. Aufbau einer Applikation
3. Komponenten in Android
4. Widgets
5. Android 4

# Eclipse & Android SDK

# Contents

**1** Eclipse & Android

**2** Das Android SDK

**3** Der Emulator

## Eclipse & Android

- ▶ Gemeinsame Oberfläche für verschiedene Entwicklungstools
- ▶ Basis für Android-Entwicklung – Android Software Development Kit (SDK)
- ▶ <http://developer.android.com/sdk/>
- ▶ Einbindung in Eclipse über das ADT-Plugin
- ▶ <http://developer.android.com/tools/sdk/eclipse-adt.html>

## Das Android SDK

- ▶ Stellt Bibliotheken zur Android-Entwicklung zur Verfügung
- ▶ Zusätzliche Entwicklertools zum Testen & Debuggen
- ▶ Standard Support Library für Abwärtskompatibilität
- ▶ Ausführliche Anwendungsbeispiele
- ▶ Installer für Windows & Linux 32-bit verfügbar
- ▶ Unter Linux 64-bit muss *ia32-libs* Paket installiert werden

## Der Emulator

- ▶ Simulation der Applikation unter verschiedenen Android Versionen
- ▶ Testen der Applikation bei verschiedenen Auflösungen
- ▶ Konfiguration verschiedener Geräte-Typen (Motorrola, HTC, ...)
- ▶ Verwalten verschiedener Konfigurationen über den Android-Virtuell-Device-(AVD)-Manager
- ▶ Automatisches Kompilieren, Uploaden und Starten der Applikation auf dem Emulator aus Eclipse heraus

# Aufbau einer Applikation



# Contents

4 Das Android Manifest

5 Ressourcenverwaltung

6 Context

## Eigenschaften

Enthält grundlegende Informationen über eine Applikation wie

- ▶ Name, Paketname und Version der Applikation
- ▶ Verwendete Komponenten (Activities, Services und BroadcastReceiver)
- ▶ Zugangsmöglichkeiten zu den einzelnen Komponenten (Broadcasts, ...)
- ▶ Zugriffsrechte der Applikation (Internet, Anrufe, ...)
- ▶ Benötigte Zugriffsrechte anderer Applikationen zur Verwendung von Komponenten dieser Applikation
- ▶ Minimal und Maximal unterstützte API-Version
- ▶ Definition in Form einer eXtended-Markup-Language(XML)-Datei

## Beispiel

```
<manifest>
  <uses-permission />
  <permission />
  <uses-sdk />
5  <supports-screens />
  <compatible-screens />

  <application>
    <activity>
10      <intent-filter>...</intent-filter>
      <meta-data />
    </activity>

    <service>
15      <intent-filter>...</intent-filter>
      <meta-data />
    </service>

    <receiver>
20      <intent-filter>...</intent-filter>
      <meta-data />
    </receiver>
  </application>
</manifest>
```

Listing : Beispielstruktur einer Manifest-Datei

# Überblick

- ▶ Trennung von Quellcode und Ressourcen (Bildern, Zeichenketten, Layouts, ...)
- ▶ Eröffnet Möglichkeit verschiedenste Geräte zu unterstützen
- ▶ Verwaltung der Ressourcen in Verzeichnisstruktur unter *res*
- ▶ Feste Konventionen zur Einsortierung von Ressourcen (Beispiel: *res/values/strings.xml* und *res/values-de/strings.xml*)
- ▶ Zugriff auf Ressourcen aus dem Quellcode über automatisch generierte Klasse *R*
- ▶ Referenzierung der Ressourcen über IDs (Beispiel: *R.string.btnOk*)

```
<resources>
  <string name="app_name">TaskIt</string>
  <string name="hello_world">Hello world!</string>
  ...
5 </resources>
```

Listing : String Ressourcen

# Beispiele

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="white">#ffffff</color>
    <color name="black">#000000</color>
5    ...
</resources>
```

## Listing : Farb Ressourcen

```
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    // Call the parent method ...
    super.onCreate(savedInstanceState);

5    // ... and set the content view.
    this setContentView(R.layout.main);

    // Access the text view ...
    TextView moin = (TextView) this.findViewById(R.id.helloTxt);

10    // ... and change the label.
    moin.setText(R.string.hello_world);
}
```

## Listing : Zugriff auf Ressourcen

## Überblick

- ▶ Globale Schnittstelle, die Zugriff auf wichtige Informationen der Applikation bzw. ihrer Umgebung ermöglicht
- ▶ Klasse *Context* ist abstrakt
- ▶ Zugriff auf Ressourcen
- ▶ Auslösen von Systemaufrufen
- ▶ Verbindung zwischen Komponenten und System
- ▶ Wichtige Methoden *getSharedPreferences()*, *getResources()*, *startActivity()*, *startService()* und *sendBroadcast()*

## Implementierung

- ▶ *ContextWrapper* abgeleitet von *Context*
- ▶ *ContextThemeWrapper* abgeleitet von *ContextWrapper*
- ▶ *Activity* abgeleitet von *ContextThemeWrapper*

# Komponenten in Android



# Contents

7 Activities

8 Fragments

9 Views und ViewGroups

10 Intents

11 PendingIntent

12 Services

13 ContentProvider

14 BroadcastReceiver

## Allgemeines

- ▶ Activities bilden die Präsentationsschicht einer Applikation
- ▶ Eine Applikation kann aus mehreren Activities (Dialoge oder Seiten) bestehen
- ▶ Implementierung einer Activity durch Ableitung einer Kindklasse von *Activity*
- ▶ Wichtig: Überschreiben der Methode *onCreate(Bundle)*
- ▶ Zuweisung der grafischen Oberfläche mittels der Methode *setContentView(View)*

```
public class TodoActivity extends Activity {  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        // Call the parent method ...  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
5  
        // ... and set the content view.  
        this setContentView(R.layout.main);  
    }  
10  
    ...  
}
```

Listing : Basisimplementation einer Activity

## Lebenszyklus

Neben *onCreate()* gibt es weitere Callback-Methoden, die auf Zustandsänderungen der Activity reagieren. Man spricht vom *Activity Lifecycle*.

Aus der Stack basierten Struktur des Systems ergeben sich folgende Zustände für eine Activity:

- Running** Aktuell im Vordergrund befindliche Activity
- Paused** Sichtbare, aber nicht mehr im Fokus befindliche Activity – Activity bleibt aktiv und der WindowManager hat weiterhin Zugriff – Activity kann trotzdem bei Ressourcenmangel vom System beendet werden
- Stopped** Nicht sichtbare Activities – alle Einstellungen und Zustände gespeichert – werden häufig vom System beendet
- Finished** Vom System beendete Activity – muss neu gestartet werden und die Einstellungen der letzten Sitzung neu geladen werden, falls sie erneut den Fokus bekommt

# Ablaufdiagramm

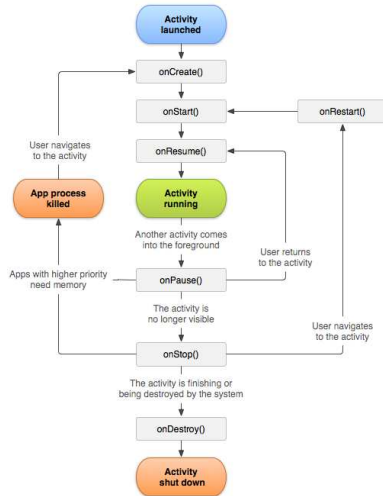


Abbildung: Der Activity Lifecycle (Quelle: <http://developer.android.com>)

## Allgemeines

- ▶ Teil einer Activity – Eine Activity kann mehrere Fragments enthalten
- ▶ Eingeführt in Android Version 3.0 (API-Version 11)
- ▶ Flexiblere grafische Oberflächen für größere Displays
- ▶ Einfacheres Austauschen und Wiederverwerten von Teilen der Oberfläche
- ▶ Verhalten ähnlich einer Activity – Lebenszyklen eng verbunden
  - Sollte Activity beendet werden, werden alle beinhalteten Fragments beendet

Zustände eines Fragments ähneln denen einer Activity:

**Laufend** Das Fragment ist sichtbar innerhalb der aktiven Activity.

**Pausiert** Die beinhaltende Activity ist zwar zumindest teilweise sichtbar, läuft aber im Hintergrund.

**Gestoppt** Entweder die beinhaltende Activity wurde beendet oder das Fragment wurde entfernt und auf dem "Zurück"-Stapel (*Backstack*) der Activity abgelegt. Das Fragment ist jedoch, auch wenn nicht sichtbar, immernoch aktiv.

# Lebenszyklus

## Backstack

Android unterscheidet zwischen System- und Activity-Backstack. Activities werden automatisch auf den System-Backstack, Fragments nur nach expliziter Aufforderung auf Activity-Backstack abgelegt.

Neben von Activities bekannten Methoden, wie *onCreate()*, *onPause()* und *onResume()* implementieren Fragments weitere Methoden zur Synchronisation:

**onAttach()** Fragment wird mit Activity assoziiert

**onCreateView()** Layout des Fragments soll erstellt bzw. geladen werden

**onActivityCreated()** Aufruf der Methode *onCreate()* der Activity wurde beendet

**onDestroyView()** Ansicht wird aufgelöst

**onDetach()** Assoziation zwischen Fragment und Activity wurde aufgehoben

# Ablaufdiagramm

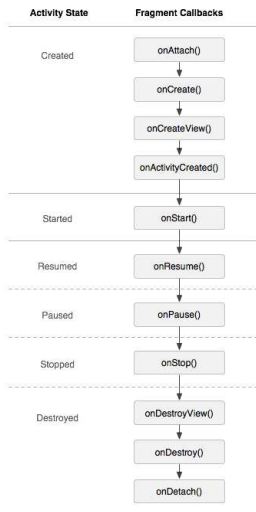


Abbildung: Der Lebenszyklus eines Fragments (Quelle: <http://developer.android.com>)

## Implementierung

- ▶ Ableiten einer eigenen Klasse von *Fragment*, *ListFragment*, *PreferenceFragment* oder *WebViewFragment*
- ▶ Implementiert werden sollten *onCreate()*, *onCreateView()* und *onPause()*
- ▶ Wichtig: Änderungen sollten in *onPause()* gespeichert werden, denn es ist nicht sicher ob Benutzer zurückkehrt
- ▶ Einbettung des Fragments in Layout der Activity über *<fragment>*
- ▶ Alternativ Integration über Vater-ViewGroup des Fragments im Quellcode

### IDs und Tags

Fragments sollten bei ihrer Integration mit *<fragment>* eine ID zugewiesen bekommen. Dies kann über die XML-Attribute *android:id* oder *android:tag* geschehen, aber auch automatisch durch Zuweisung zu einer ViewGroup, wobei die ID der ViewGroup verwendet wird.

### Umrüstung

Die großen Ähnlichkeiten im Aufbau von Fragments und Activities, macht es zumeist sehr einfach eine Applikation auf Fragments umzurüsten. Oftmals reicht es den Quellcode aus einer Methode der Activity in die entsprechende Methode des Fragments zu verschieben.



# Ein Fragment

```
public class OverviewFragment extends ListFragment {
    private ArrayAdapter<CharSequence> adapter;
    private Context context;

5    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        // Setup the fragment ...
        super.onCreate(savedInstanceState);
        this.context = this.getActivity().getApplicationContext();

10        // ... and assign the setup the release list adapter.
        this.adapter = ArrayAdapter.createFromResource(this.context, R.array.ubuntu_array,
            android.R.layout.simple_list_item_1);
        this.setAdapter(this.adapter);

15    }

    @Override
    public View onCreateView(LayoutInflater inflater, ViewGroup container,
        Bundle savedInstanceState) {
20        return inflater.inflate(R.layout.fragment_release_list, container, false);
    }

    @Override
    public void onPause() {
25        // Nothing to save here.
        super.onPause();
    }

    @Override
    public void onItemClick(ListView l, View v, int position, long id) {
30        Toast.makeText(this.context, this.adapter.getItem(position), Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Listing : Das erste Fragment

## Ein Fragment

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="horizontal" >
5    <fragment
        android:id="@+id/releaseList"
        android:name="net.avedo.ubuntu.releases.OverviewFragment"
        android:layout_width="0dp"
10       android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1" />
        <FrameLayout
            android:id="@+id/releaseInfo"
            android:layout_weight="2"
15          android:layout_width="0px"
            android:layout_height="match_parent" />
    </LinearLayout>
```

Listing : Einbinden des Fragments

## Transactions

- ▶ Hinzufügen, Ersetzen und Löschen von Fragments in Activity
- ▶ Verarbeitung von *FragmentTransaction* mit *FragmentManager*
- ▶ Activity-Backstack verwaltet FragmentTransactions
- ▶ Einbinden des Fragments in Layout der Activity über `<fragment>`
- ▶ Alternativ Integration über Vater-ViewGroup des Fragments
- ▶ Mehrere Fragments zu Navigationszwecken
- ▶ Problem: Unterscheidung für große und kleine Displays nötig

## Transactions im Einsatz

```
@Override
public void onItemClick(ListView l, View v, int position, long id) {
    // Fetch the FragmentManager object, ...
    FragmentManager fragmentManager = getFragmentManager();

    // ... instance the info fragment ...
    InfoFragment infoFrag = new InfoFragment();

    // ... and add the info data.
    Bundle args = new Bundle();
    args.putString(InfoFragment.INFO_DATA, this.adapter.getItem(position).toString());
    infoFrag.setArguments(args);

    // Finally start the transaction, ...
    FragmentTransaction fragmentTransaction = fragmentManager
        .beginTransaction();

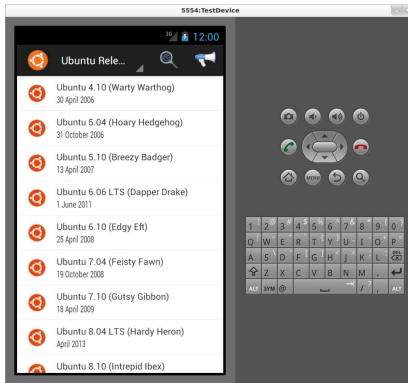
    // ... replace the fragment within the releaseInfo FrameLayout, ...
    fragmentTransaction.replace(R.id.releaseInfo, infoFrag);

    // ... add this transaction to the backstack ...
    fragmentTransaction.addToBackStack(null);

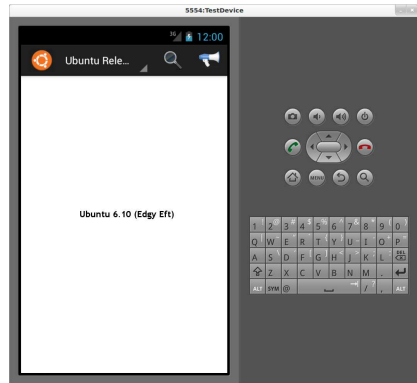
    // ... and commit the transaction.
    fragmentTransaction.commit();
}
```

Listing : Eine FragmentTransaction

# Activity-Lösung



(a) Erste Activity mit Liste



(b) Zweite Activity mit Zusatzinformationen

Abbildung: Navigation mit zwei Activities

# Fragment-Lösung

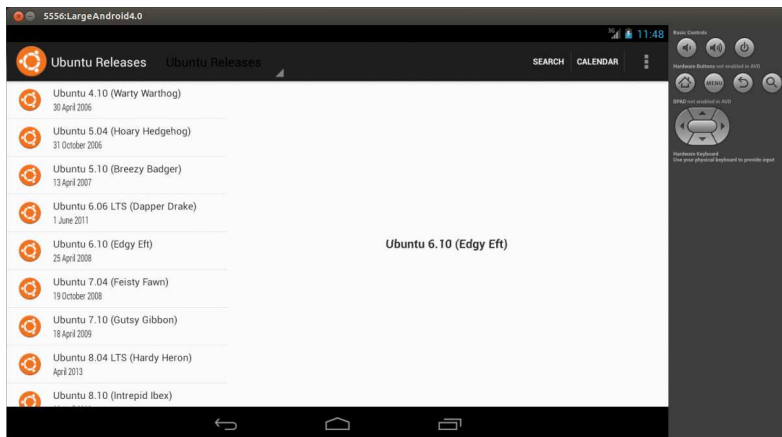


Abbildung: Navigation mit zwei Fragments

## Fragments ohne Layout

- ▶ Fragments ohne Layout als Erweiterungen von Activities
- ▶ Implementierung von Hintergrundarbeiten
- ▶ Implementierung von oft verwendeten Menüs
- ▶ Zuweisung von Fragments ohne Layout mit *add()*
- ▶ Laden dieser Fragments mit *findFragmentByTag()*
- ▶ *onCreateView()* wird nicht aufgerufen

## Allgemeines

- ▶ Teile von Benutzeroberflächen, wie beispielsweise Buttons, Auswahl- oder Texteingabefelder
- ▶ Definition in Form einer XML-Datei
- ▶ Aussehen und Verhalten kann über XML-Attribute verändert werden
- ▶ *ViewGroups* (auch *LayoutManager*) dienen zur Strukturierung und Anordnung von Views
- ▶ Eine beliebige Verschachtelung von ViewGroups ist möglich



## Beispiel

```
<LinearLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  android:layout_width="fill_parent"
  android:layout_height="wrap_content"
5  android:orientation="horizontal">
  <ImageView
    android:id="@+id/icon"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="fill_parent" />
10  <TextView
    android:id="@+id/subject"
    android:gravity="left|center_vertical"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_width="wrap_content"
15  android:textColor="@color/darkGrey"
    android:singleLine="true"
    android:textScaleX="1.3" />
</LinearLayout>
```

Listing : Ein einfaches Layout

## Zugriff im Quellcode

- ▶ Zugriff auf Views und ViewGroups aus dem Quellcode heraus über *findViewById()*
- ▶ Laden eines Layouts ohne Verwendung von *setContentView()* mit *LayoutInflater*

```
// Fetch the layout inflater ...
this.inflater = (LayoutInflater) c.getSystemService(Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);

// ... and inflate the layout.
5 View main = this.inflater.inflate(R.layout.row_layout, null);

// Load the ImageView and assign the icon.
ImageView icon = (ImageView) main.findViewById(R.id.icon);
icon.setImageResource(R.drawable.my_icon);

10 // Load the TextView and assign the content.
TextView subject = (TextView) main.findViewById(R.id.subject);
subject.setText("Hello Bob");
```

Listing : Zugriff auf das Layout

## Überblick

- ▶ Nachrichten zur Kommunikation innerhalb des Systems
- ▶ Aufruf von Funktionalitäten des Systems
- ▶ Übertragung von Daten zwischen verschiedenen Komponenten
- ▶ Methoden *startActivity()* und *startService()*, sowie *sendBroadcast()* nutzen Intents
- ▶ Unterscheidung zwischen expliziten und impliziten Intents

## Explizite Intents

Der Empfänger der Nachricht wird explizit angegeben.

```
Intent i = new Intent(this, TodoActivity.class);  
i.putExtra(TodoActivity.TODO_ID, 13);  
startActivity(i);
```

### Listing : Starten einer Activity

Die übertragenden Daten können in der *onCreate()* Methode extrahiert und verarbeitet werden.

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    // Fetch the intent bundle, ...  
    Bundle bundle = this.getIntent().getExtras();  
  
5    // ... initialize the todo id ...  
    long todoid = Todo.PLACEHOLDER_ID;  
  
    // ... and try to fetch it.  
    if(bundle != null) {  
10        todoid = bundle.getLong(TodoActivity.TODO_ID, Todo.PLACEHOLDER_ID);  
    }  
}
```

### Listing : Extrahieren der Daten

## Implizite Intents

Anders als bei expliziten Intents, wird bei der Verwendung impliziter Intents nicht spezifiziert welche Komponente verwendet werden soll.

```
Intent smsIntent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW);  
smsIntent.setType("vnd.android-dir/mms-sms");  
smsIntent.putExtra("sms_body", "Hello there! This is one way to send an sms.");  
startActivity(Intent.createChooser(smsIntent, "Send an SMS"));
```

Listing : Auswahl der Komponente

- ▶ System kann die richtige Komponente für die gegebene Aktion auswählen
- ▶ Man kann dem Benutzer die Möglichkeit geben eine andere Applikation zu nutzen
- ▶ Es kann auf andere Applikationen zurückgegriffen werden ohne die benötigte Funktionalität selbst zu implementieren

## Ergebnisse von Intents

```
public class TodoList extends ListActivity {  
    ...  
  
    @Override  
5    protected void onItemClick(ListView l, View v, int position, long id) {  
        Intent i = new Intent(this, TodoActivity.class);  
        i.putExtra(TodoActivity.TODO_ID, todo.getId());  
        i.putExtra(TodoActivity.TODO_ACTION, TodoActivity.TODO_VIEW);  
        startActivityForResult(i, TODO_VIEW_REQUEST);  
10    }  
}
```

### Listing : Starten der Activity

```
public class TodoActivity extends Activity {  
    ...  
  
    @Override  
5    public void finish() {  
        Intent result = new Intent();  
        result.putExtra(TodoActivity.TODO_ID, todo.getId());  
        setResult(RESULT_OK, result);  
        super.finish();  
10    }  
}
```

### Listing : Ergebnisse senden

## Ergebnisse von Intents

```
public class TodoList extends ListActivity {  
    ...  
  
    @Override  
5    protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {  
        if (resultCode == RESULT_OK && requestCode == TODO_VIEW_REQUEST) {  
            // Fetch the selected result.  
            long id = data.getLong(TodoActivity.TODO_ID, Todo.PLACEHOLDER_ID);  
        }  
10    }  
}
```

Listing : Ergebnisse empfangen

# Intent-Filter

- ▶ Legen fest auf welche impliziten Intents eine Komponente anspricht
- ▶ Explizite Intents sind nicht von Filtern betroffen
- ▶ Ermöglicht Reaktion auf System-Events (ankommende SMS, Systemstart, ...)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest>
    ...
5   <application>
        <activity android:name="math.elearning.TodoList">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.SEARCH" />
            </intent-filter>
10   </activity>

        <receiver android:name="math.elearning.CallLogObserver" android:enabled="true">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.PHONE_STATE" />
15   </intent-filter>
            </receiver>

        ...
    </application>
20 </manifest>
```

Listing : Deklaration im Manifest



## Allgemeines

- ▶ PendingIntents kapseln ein Intent und die zur Verwendung benötigten Rechte
- ▶ Delegation von Rechten an andere Applikationen bzw. das System
- ▶ Starten von Broadcasts und Activities
- ▶ *PendingIntent.getBroadcast()* bzw. *PendingIntent.getActivity()*
- ▶ Beispiel: NotificationManager

## Beispiel

```
// Initialize the notification builder and assign the
// important notification data.
Notification.Builder releaseBuilder = new Notification.Builder(this)
    .setSmallIcon(R.drawable.ubuntu)
5    .setContentTitle("New Ubuntu Release")
    .setContentText("Ubuntu 12.10 – Quantal Quetzal released!");

// Create an explicit intent to start the Ubuntu Release List activity.
Intent ubuntuIntent = new Intent(this, HelloList.class);
10

// Setup the pending intent to start the Ubuntu Release List activity.
PendingIntent pendingIntent = PendingIntent.getActivity(
    this, 0, ubuntuIntent, PendingIntent.FLAG_UPDATE_CURRENT);
releaseBuilder.setContentIntent(pendingIntent);
15

// Get the notification manager and show the notification.
NotificationManager notificationManager = (NotificationManager) getSystemService(Context.NOTIFICATION_SERVICE);
notificationManager.notify(RELEASE_NOTIFICATION, releaseBuilder.build());
```

### Listing : Benachrichtigung

## Allgemeines

- ▶ Im Hintergrund arbeitende Komponenten für länger andauernde Operationen
- ▶ Bietet keine eigene Oberfläche
- ▶ Läuft im selben Thread wie die Applikation
- ▶ Können von einer anderen Komponente, Applikation oder durch ein Event (BroadcastReceiver) gestartet werden
- ▶ Kann an eine andere Komponente gebunden werden um mit ihr zu interagieren

Ein Service kann zwei Zustände annehmen:

**Gestartet** (Aufruf mit *startService()*)

- ▶ Beendet sich am Schluss selbst ohne ein Ergebnis zu liefern
- ▶ Kann praktisch unendlich laufen, auch wenn die startende Komponente beendet wurde

**Gebunden** (Aufruf mit *bindService()*)

- ▶ Service wurde von anderen Komponente mit *bindService()* an sich gebunden
- ▶ Interaktion (Nachrichten, Ergebnisse und Anfragen) mit startender Komponente möglich
- ▶ Bindung an beliebig viele Komponenten möglich
- ▶ Falls alle verbundenen Komponenten beendet oder getrennt werden, wird der Service beendet

## Beispiel

```
public class TheService extends Service {
    MediaPlayer player;

    @Override
5    public IBinder onBind(Intent intent) {
        return null; // No binding needed.
    }

    @Override
10    public void onCreate() {
        Toast.makeText(this, "The Service started", Toast.LENGTH_LONG).show();

        player = MediaPlayer.create(this, R.raw.braincandy);
        player.setLooping(false); // Set looping
15    }

    @Override
    public void onDestroy() {
        Toast.makeText(this, "The Service stopped", Toast.LENGTH_LONG).show();
        player.stop();
20    }

    @Override
    public void onStart(Intent intent, int startid) {
        Toast.makeText(this, "The Service started", Toast.LENGTH_LONG).show();
        player.start();
25    }
}
```

Listing : Ein einfacher Service

## ContentProvider

- ▶ Verwalten den Zugriff auf Daten und stellen diese global zur Verfügung
- ▶ Kapseln die Daten und bieten Mechanismen zum Datenschutz
- ▶ *ContentResolver* ermöglichen die Kommunikation mit einem *ContentProvider* als Client
- ▶ ContentProvider werden benötigt, wenn Daten zwischen Applikationen kopiert werden sollen oder angepasste Suchergebnisse benötigt werden
- ▶ Es existieren Android eigene ContentProvider für Audio, Video, Bilder und Kontakte

## BroadcastReceiver

- ▶ Empfänger von Intents die mit *sendBroadcast()* versendet wurden
- ▶ Kommunikation zwischen verschiedenen Komponenten
- ▶ Reagieren auf System-Events

```
<receiver android:name="canty.corby.SmsObserver" android:enabled="true">
  <intent-filter>
    <action android:name="android.provider.Telephony.SMS_RECEIVED" />
  </intent-filter>
5 </receiver>
```

### Listing : Deklaration im Manifest

```
public class SmsObserver extends BroadcastReceiver {
  private Handler handler = new Handler();

  @Override
5 public void onReceive(Context context, Intent intent) {
    // Defer the processing a little bit.
    handler.postDelayed(new SmsReader(context, intent), 500);
  }
}
```

### Listing : Implementierung

# Widgets

# Contents

15 Überblick

16 Widget Layout

17 Die AppWidgetProviderInfo

18 Der AppWidgetProvider



## Widgets

- ▶ Miniaturansicht, die in andere Applikationen, wie den Desktop integriert werden können
- ▶ Widgets werden periodisch aktualisiert
- ▶ Besteht aus folgenden Komponenten:

**AppWidgetProviderInfo** XML-Datei, die für das System wichtige Informationen enthält

**AppWidgetProvider** Implementiert die grundlegenden Methoden um mit dem Widget zu interagieren.

**Widget View** Definiert das zu Anfang sichtbare Layout (XML-Datei)

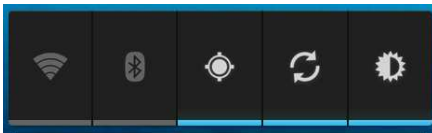


Abbildung: Das Einstellungs-Widget

Optional kann auch eine gesonderte Activity zur Konfiguration des Widgets hinterlegt werden.

## Widget Layout

- ▶ Deklaration des Layouts in Form von XML
- ▶ Layouts werden in *res/layouts/* gespeichert
- ▶ Nicht alle Views und ViewGroups können verwendet werden (*NumberPicker*)

```
<FrameLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="match_parent">
5   <TextView
      android:id="@+id/hello"
      android:layout_width="match_parent"
      android:layout_height="match_parent"
      android:gravity="center"
10     android:background="@drawable/widget_shape"
      android:textColor="#ffffff" />
</FrameLayout>
```

Listing : Das Widget Layout

## Die AppWidgetProviderInfo

- ▶ Definiert alle essentiellen Rahmenbedingungen eines Widgets (initiales Layout, Bemaßungen, Dauer bis zur Aktualisierung)
- ▶ Deklaration in Form einer XML-Datei

```
<appwidget-provider
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  android:minWidth="294dp"
  android:minHeight="72dp"
5  android:updatePeriodMillis="300000"
  android:initialLayout="@layout/widget_layout"
  android:resizeMode="horizontal|vertical" />
```

Listing : Die Widget Info

Die Attribute des *appwidget-provider* Elements:

**minWidth** Minimale Breite des Widgets in *dip*

**minHeight** Minimale Höhe des Widgets in *dip*

**updatePeriodMillis** Dauer bis zur nächsten Aktualisierung des Widgets in Millisekunden

**initialLayout** Das initiale Layout

**resizeMode** Definiert, wie die Bemaßungen durch den Benutzer angepasst werden können

## Der AppWidgetProvider

- ▶ AppWidgetProvider ist von BroadcastReceiver abgeleitet
- ▶ Reagiert auf verschiedene Events und ruft entsprechende Methoden auf (FrontController Pattern)
- ▶ Broadcast werden ausgelöst, wenn ein Widget aktualisiert, gelöscht, aktiviert oder deaktiviert wird
- ▶ Folgenden Methoden verarbeiten die Events:
  - `onUpdate()` Methode wird in regelmäßigen Abständen (*updatePeriodMillis*) aufgerufen – kümmert sich um die Aktualisierung des Widgets – sollte ein Konfigurationsdialog implementiert sein, muss dieser sich um den ersten Aufruf kümmern
  - `onDelete()` Wird jedesmal aufgerufen wenn ein Widget dieses Typs gelöscht wird.
  - `onEnabled()` Wird dann aufgerufen wenn ein Widget dieses Typs erzeugt wird (Kein zweites mal).
  - `onDisabled()` Wird aufgerufen wenn das letzte Widget dieses Typs gelöscht wird (Bereinigung temporärer Daten)
  - `onReceive()` Methode wird immer ausgeführt, wenn ein Broadcast empfangen wird (muss zumeist nicht implementiert werden)

## Der AppWidgetProvider

```
public class HelloWidgetProvider extends AppWidgetProvider {
    public void onUpdate(Context context, AppWidgetManager appWidgetManager, int[] appWidgetIds) {
        final int numWidgets = appWidgetIds.length;
        final String[] helloStack = {
5          "Hello", "Hi", "Shalom", "Ahlan", "Marhaba",
          "Terve", "Bula", "Aloha", "Salut", "Ciao",
          "Ave", "Hoi", "Morn", "Tschau", "Namaste"};

        // Loop over all instances of this widget.
10        for (int i = 0; i < numWidgets; i++) {
            // Fetch the ListView, ...
            RemoteViews views = new RemoteViews(context.getPackageName(), R.layout.widget_layout);

            // ... calculate stack position ...
15            int rand = (int) (Math.random()*15);

            // ... and set the hello view.
            views.setTextViewText(R.id.hello, this.helloStack[rand]);

20            // Perform an update on the current app widget.
            appWidgetManager.updateAppWidget(appWidgetIds[i], views);
        }
    }
}
```

Listing : Der AppWidgetProvider

# Android 4

## Neuerungen

- ▶ Weitgehend vereinheitlichtes GUI-Framework für Smartphones, Tablets und andere Endgeräte
- ▶ Neue Komponenten für die Erstellung von Benutzeroberflächen (NumberPicker, ...)
- ▶ Verbesserte Unterstützung größerer Displays
- ▶ Einfacher Zugriff auf Kontakte, Profildaten, Kalender-Einträge und soziale Netzwerke
- ▶ Verbesserte Multimedia API (Neue Codecs, erweitertes Streaming, ...)
- ▶ Verbesserung der Hardware-Anforderungen (Hardware beschleunigte 2D-Darstellung)
- ▶ Erweiterung von Widgets (AdapterViews werden nun Unterstützt)
- ▶ Neue VPN-API