

# Android – Eine Einführung

Andreas Wilhelm

CSC Computer-Schulung & Consulting GmbH

# 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

# Ablauf

## Erster Tag

- 1 Einführung (2h)
- 2 Pause (15min)
- 3 Eine erste Applikation (1h)
- 4 Pause (30min)
- 5 Layouts (2h)
- 6 Pause (15min)
- 7 Erstellen einer Liste (1h)

## Zweiter Tag

- 1 Menüs (1h)
- 2 Pause (15min)
- 3 Persistenz (2h)
- 4 Pause (30min)
- 5 Einbinden von Einstellungen (1h)
- 6 Pause (15min)
- 7 Threads (1h)
- 8 Pause (15min)
- 9 Testen (1h)

# Übungen

- ▶ Gemeinsam oder Einzel
- ▶ 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