LAB 1

T1. Asenna ympäristö, T2. Opettele ympäristö, T3. HelloWorld App

T4. Study following object oriented concepts

- 1. Object
 - Luokan ilmentymä
- 2. Class
 - Olion tyyppi
- 3. Instantiation of object (creating an object) Luodaan olio eli ilmentymä luokasta.
- 4. Visibility (public / private / protected)
 public = näkyy "koko maailmassa", private = näkyy vain luokassa, ei aliluokissa, protected = näkyy
 aliluokissa että omassa pakkauksessa
- 5. Member datas / methods
- 6. Inheritance

Periytyminen (inheritance) on luokan piirteiden - kenttien ja metodien - siirtymistä toiselle luokalle. Saava luokka on aliluokka (subclass), antava luokka on yliluokka (superclass). Aliluokkaa kutsutaan joskus myös laajennetuksi (extended) tai johdetuksi (derived) luokaksi.

- 7. Interface
- 8. Polymorphism
- 9. Overriding
- 10. Abstract classes

T5. More UI

Pieni esimerkki UI:ssä käytettävistä komponenteista..

T6. Study Android fundamental concepts

- 1. What programming languages you can use for Android app development? Java, Kotlin
- 2. What is .apk file?
- 3. How Android system runs apps?
- 4. Name four types of Android components. Describe each. aktiviteetti,
- 5. What is manifest file and what is its purpose? manifest.xml kuvaa sovelluksen sisällön ja ominaisuudet. Siellä voidaan määritellä esimerkiksi, kuinka sovellus käynnistetään sekä kerrotaan sovelluksen tukema minimi android API-versio sekä sovelluksen tarvitsemat käyttöoikeudet.



6. What are resources? Why they are needed?
Resurssitiedostoja ovat mm. kuva- tai muu binääritiedosto, merkkijonoja, animaatioita, näytön tai valikon rakennekuvauksia, aktiviteettejä ja sisällöntarjoajia.

LAB 2

T1. UILista

Taulukko, ListView, ArrayAdapter. Painikkeiden toiminnallisus myöhemmin tehtävässä 4.



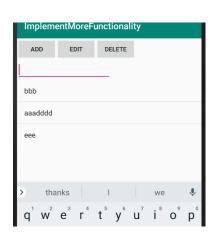
T2. UI Big Button

Kasvattaa lukumäärää painallusten mukaan.

T3. UI without layout

T4. UI

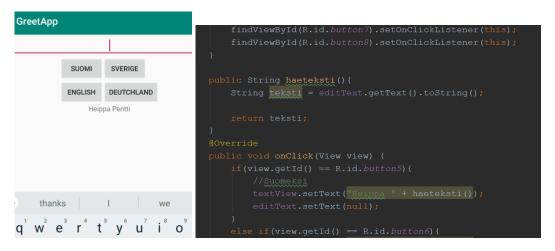
Listan käsittelyä: Listaan voi lisätä rivin, muokata olemassa olevaa riviä tai poistaa rivin.





T5. Greet App

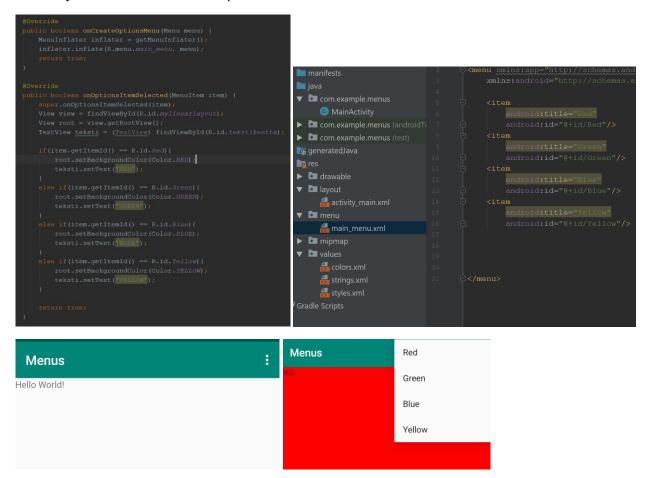
Sovellus tervehtii halutulla kielellä.



LAB 3

T1. Menu

Tehtävä johdatteli menu-valikon käyttöön.

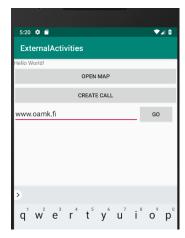


T2. External Activities

Kolme toimintoa: Open Map avaa Google Mapsin,

Create Call puhelin sovelluksen ja edit text-ruutuun

voi syöttää urlin, joka avataan selaimella.

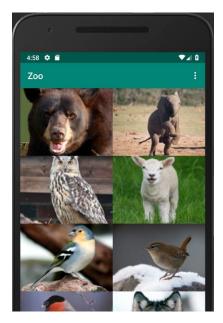




T3. Zoo

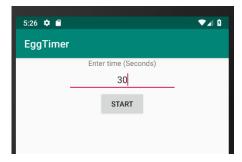
Sovellus käyttää MediaPlayer -luokkaa. Äänet tallennettu raw-kansioon ja kuvat drawable-kansioon.

```
public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
    if(v.getId() == R.id.mammall){
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(context this, R.raw.bear);
        mediaPlayer.start();
    }
    else if(v.getId() == R.id.mammall){
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(context this, R.raw.elephant);
        mediaPlayer.start();
    }
    else if(v.getId() == R.id.mammall){
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(context this, R.raw.lamb);
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(context this, R.raw.lamb);
        mediaPlayer.start();
    }
}
```



T4. EggTimer

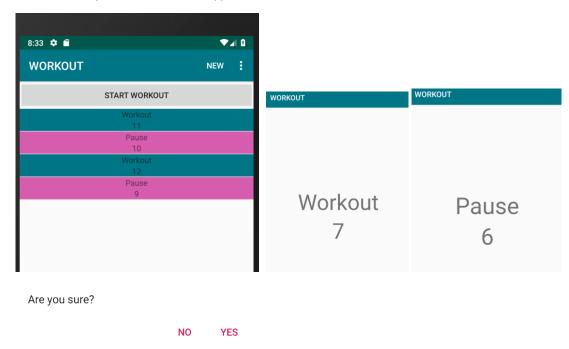
Ajasin. Syötetty aika intent-extrana ajastimelle.



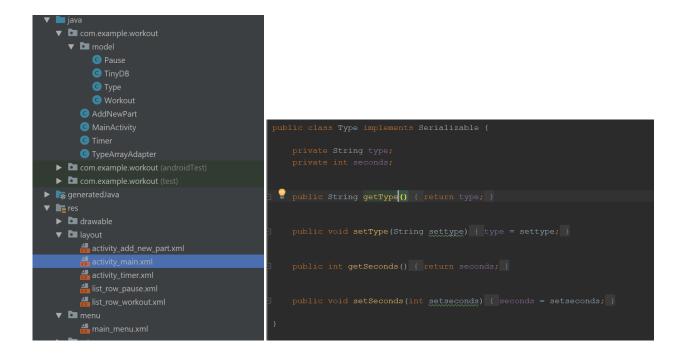


LAB 4 ja LAB 5 (T1)

Treenisovellus, johon voi lisätä suoritettavan toimenpiteen ja keston. Starttia painamalla treenin voi aloittaa. Valikosta löytyy myös tallenna ja tyhjennä napit. Tallennusnäppäin tallentaa treenin puhelimen muistiin. Tämä treenisovellus tuntee vain kaksi toimenpidettä: "workout" ja "pause". Näiden yläluokka tunnetaan ohjelmassa nimeltä "Type".



AlertDialog: positive and negative buttons



```
alert.ahow();

alert.ahow();

public void saveArrayList(ArrayList<Type> list, String key) (
SharedPreferences prefs = PreferenceManager.getDefaultSharedPreferences(ComMest MainActivity.this);
SharedPreferences.addlore delice - prefs.edit();
Gaon gaon = new Gaon();
String jaon = gaon.colsom(list);
editor.putString(key, json);
editor.p
```

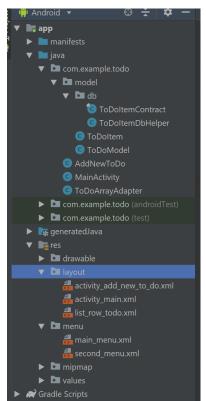
Pätkä MainActivityn tärkeimmistä

Add new -toiminto

Toiminnallisuus näkymälle, kun treeni on käynnissä.

LAB 5 t2.

ToDo -appi, jonka todoot tallennetaan paikalliseen tietokantaan sql:llä.



ToDoModel-luokassa on lisää, poista, päivitä metodit tietokannalle. Omalla ToDoItemDbHelpperillä luodaan tietokannan rakenne, ToDoItemContractissa on tietokannan sarakkeiden nimet määritelty, ToDoItem-luokassa määritellään objektin muuttujat.

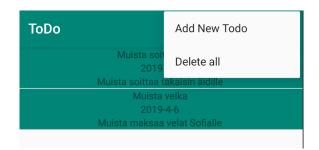
```
public long addToDoToDb(ToDoItem addable) {
    // Gets the data repository in write mode
    SQLiteDatabase db = mDbHelper.getWritableDatabase();

    // Create a new map of values, where column names are the keys
    ContentValues values = new ContentValues();
    values.put(ToDoItemContract.ToDoItem.COLUMN_NAME_TITLE, addable.title);
    values.put(ToDoItemContract.ToDoItem.COLUMN_TODO_DATE, addable.date);
    values.put(ToDoItemContract.ToDoItem.COLUMN_TODO_DESCRIPTION, addable.description);

    // Insert the new row, returning the primary key value of the new row
    long newRowId = db.insert(ToDoItemContract.ToDoItem.TABLE_NAME, nullColumnHack null, values);
    db.close();
    return newRowId;
}
```

MainActivityn-toiminnallisuutta

AddNewTodo:n toiminnallisuutta.



Päänäkymän valikosta pääsee lisäämään Todoon tai vaikkapa tyhjentämään koko tietokannan. Yhtä todoota pitkään painamalla saa yksittäisen todoon poistettua tietokannasta.

ToDo						SAVE
Otsikko						
(uvaus						
apahtuman päivämäärä:						
<		February 2019				
S	М	Т	W	Т	F	S
					1	2