



# Coding e dintorni



## Introduzione Android Development

Luigi Gesuele



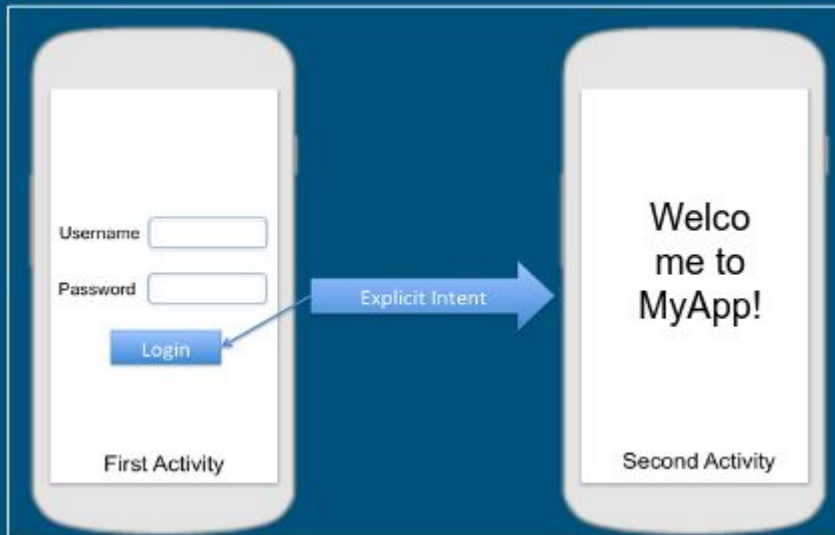
# Cosa vedremo

---

- Introduzione componenti base di Android e ciclo di vita Activity
- Accenni a UI e UX
- Presentazione dell'ambiente Android Studio
- Cos'è il Manifest
- Cos'è Gradle
- Come si gestiscono le risorse
- Sviluppo di una semplice App
- Compilazione e testing su Emulatore e Device

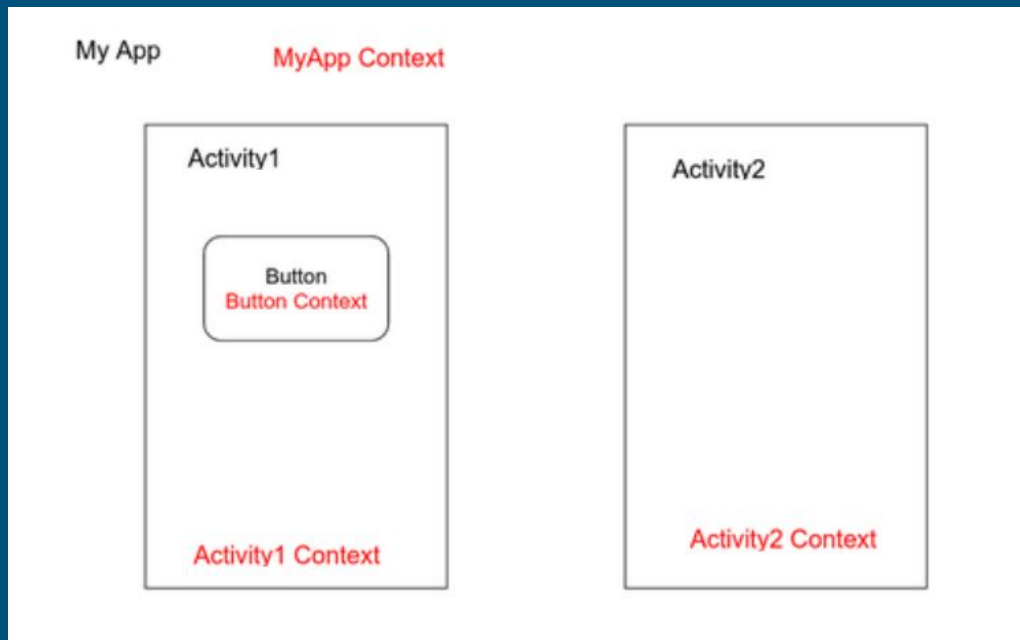
# Android ha tante “Intenzioni”

L'oggetto **Intent** indica l'intenzione di fare qualcosa, e rappresenta il cuore del funzionamento di Android



# Sì ma... in che contesto?

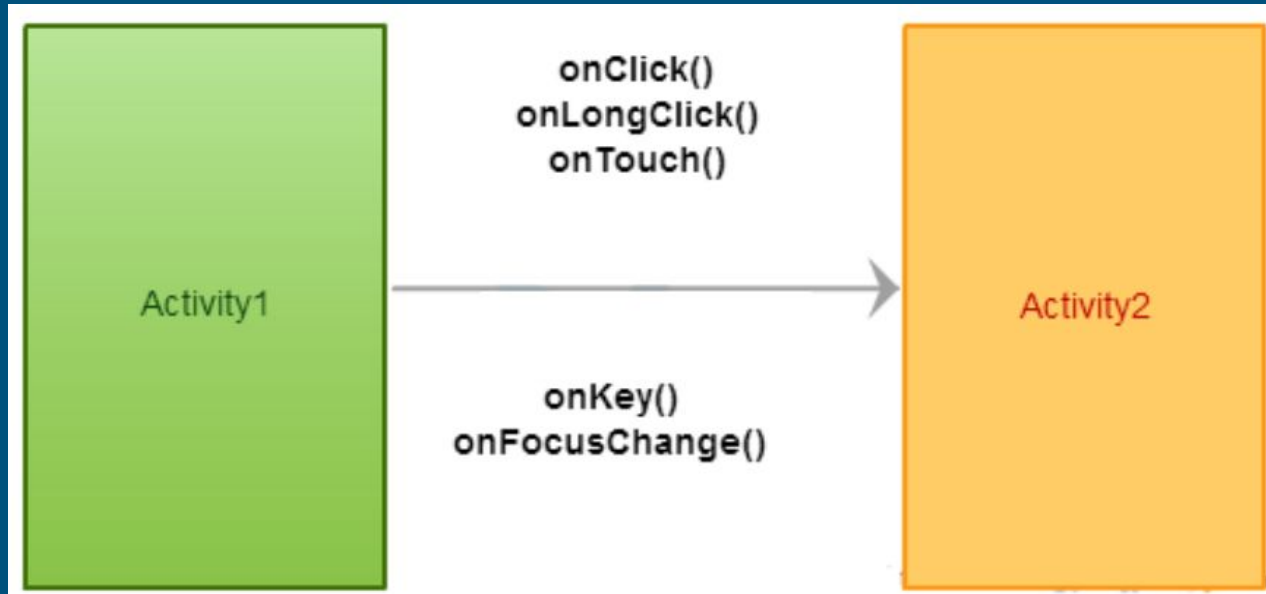
Un altro oggetto chiave è il **Context**, che rappresenta il contesto di esecuzione.



# È tempo di eventi

---

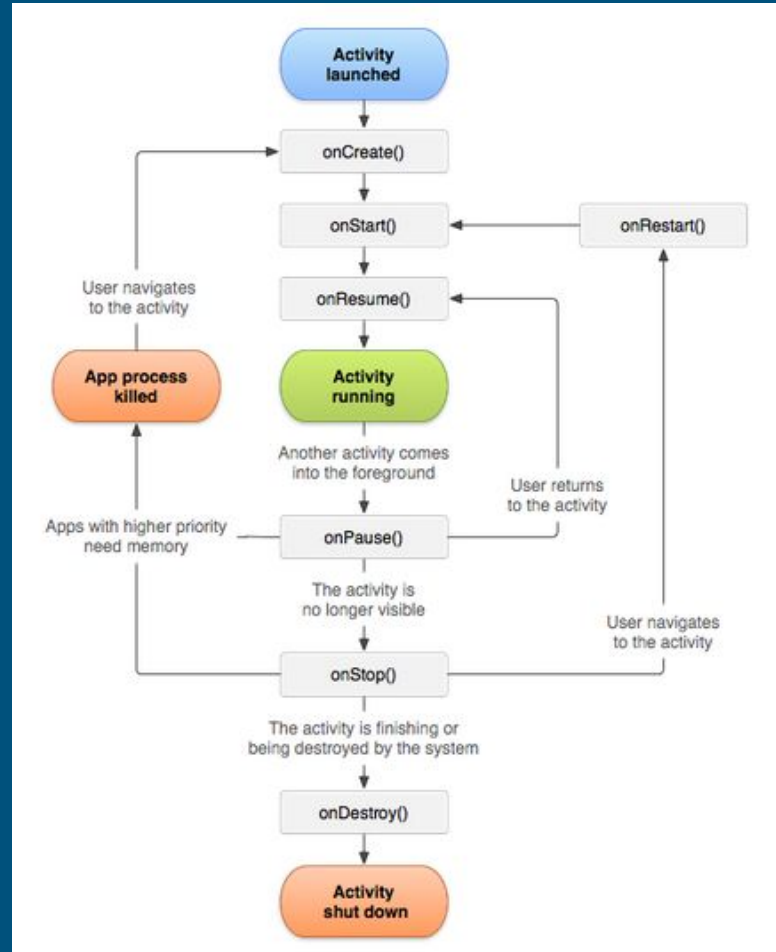
In Android si utilizza il cosiddetto paradigma di programmazione a Eventi



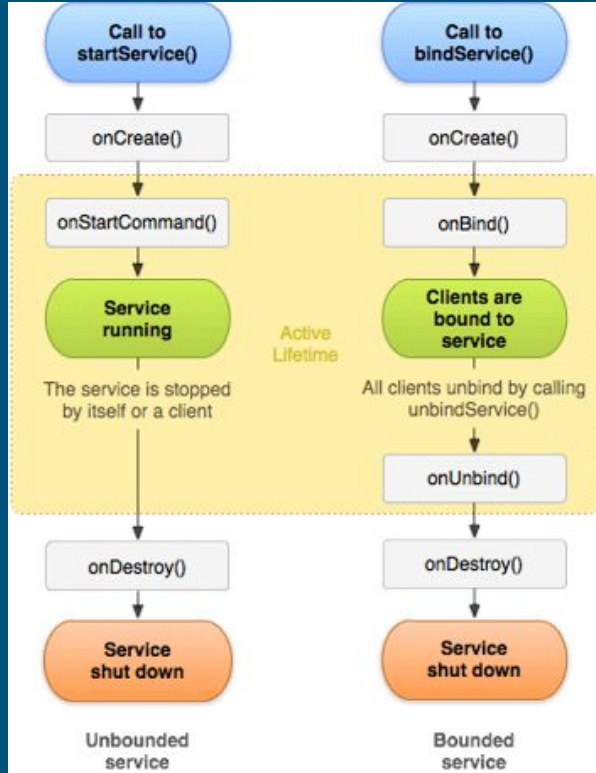
# Cos'è un'activity

Un **Activity** può essere vista come una “schermata” di un'app.

È uno dei 4 componenti base di un'app Android ed ha il suo ciclo di vita



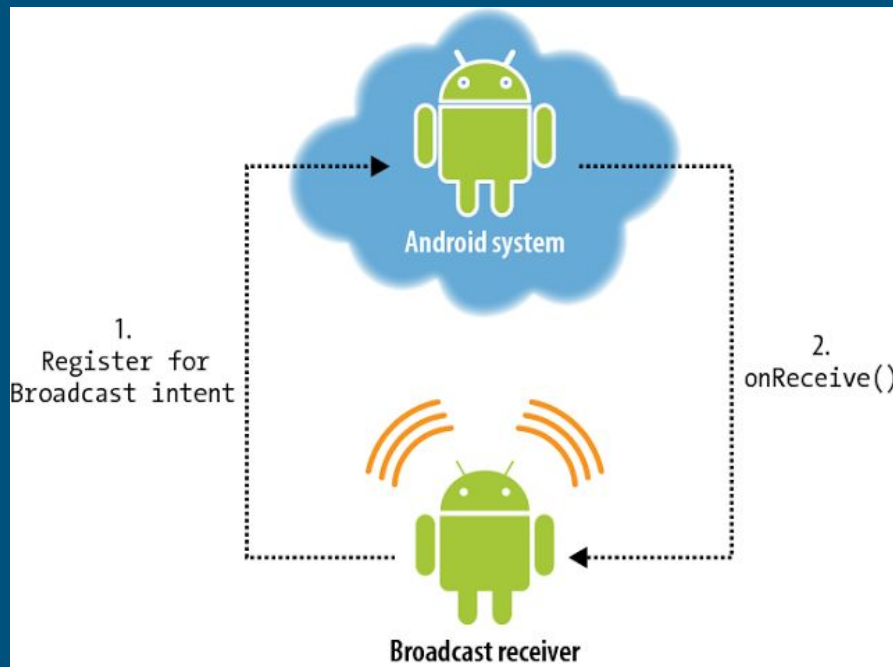
# I Services



I **Services** sono i “lavoratori” delle app: solitamente sono attive in background per lunghi periodi e processano dati, elaborano upload/download, o permettono la riproduzione di brani musicali mentre scorrete la bacheca di Instagram...

# Broadcast Receiver

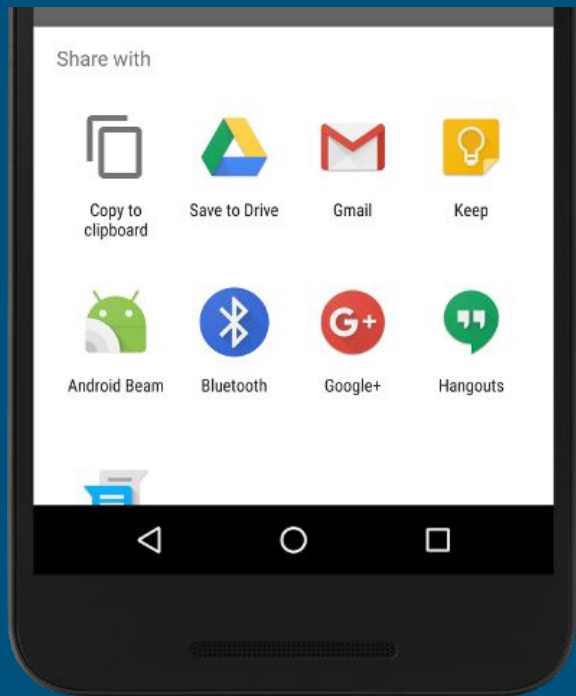
Un ricevitore “universale”, veloce, efficiente, efficace. Usato molto di frequente per la gestione delle **notifiche push**, sia per eventi “locali” (batteria scarica, ...) che “globali” (SMS, ...)





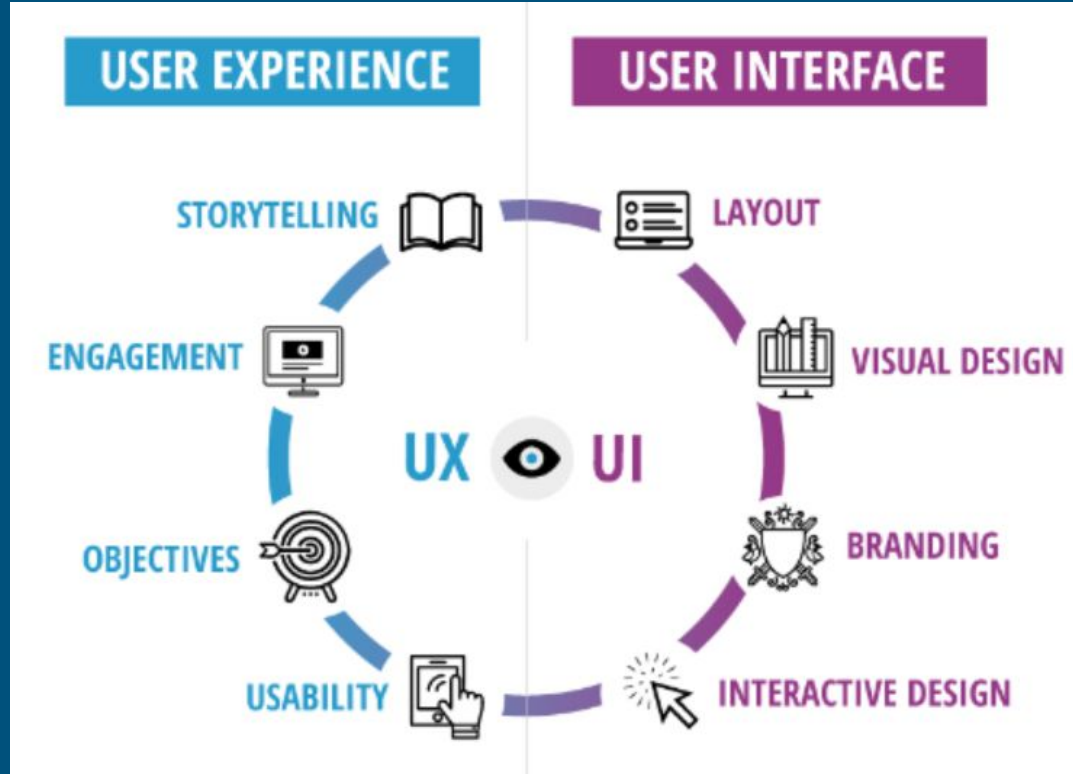
# I Content Provider

---

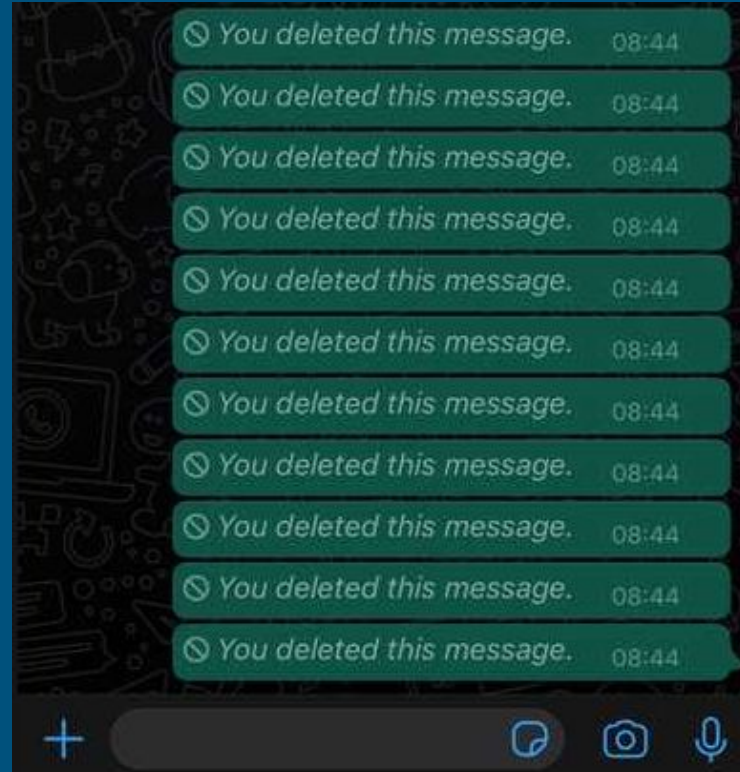


Il **Content Provider** è letteralmente un fornitore di contenuti. Serve per scambiare dati, file multimediali e molto altro con altre app in locale o presso servizi remoti...

# Breve accenno a UI e UX



# Cattivi esempi...

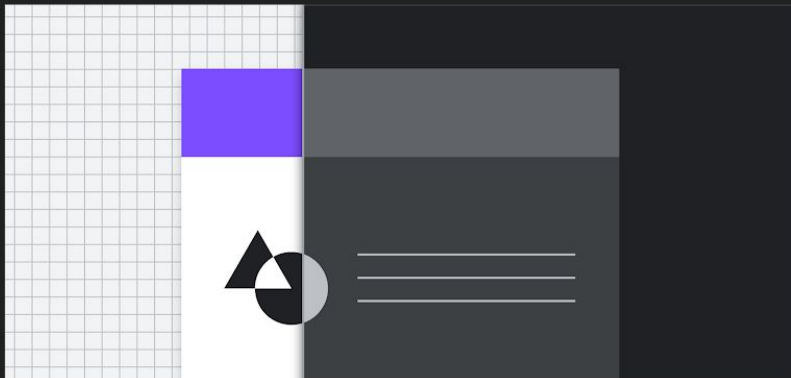


# Material Design

---

## Design

Create intuitive and beautiful products with Material Design



### FOUNDATION

#### Material dark theme

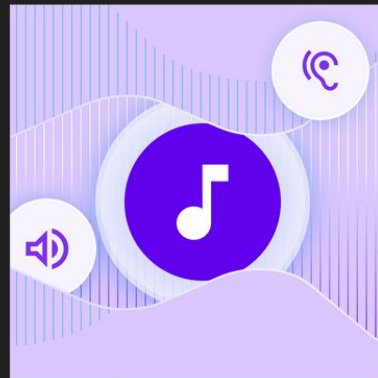
Learn how to design a dark theme version of your Material UI

### POPULAR

[Material Theming](#)

[Iconography](#)

[Text fields](#)



### GUIDELINES

#### Material guidelines

Use sound to communicate information in ways that augment the user experience

# Sì ma... tagli agli sprechi!

---



Buona parte del successo di un'app rispetto ad altre uguali sta proprio nella gestione dell'alimentazione!

# Android Studio

Strumento di sviluppo ufficiale di Google, completo di Android SDK ed emulatore

Gratuito e scaricabile dal sito ufficiale



# Approfondimenti

---

