

Politechnika Poznańska
Wydział Informatyki
Instytut Informatyki

Praca dyplomowa magisterska

PROGRAMOWANIE WIZUALNE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

Jakub Bręk

Promotor
Rafał Różycki, Dr. Hab.

Poznań, 2014 r.

Tutaj przychodzi karta pracy dyplomowej;
oryginał wstawiamy do wersji dla archiwum PP, w pozostałych kopiach wstawiamy ksero.

Spis treści

1	Wprowadzenie	1
1.1	Programowanie	1
1.1.1	Programowanie wizualne	1
1.1.2	Programowanie natywne	1
1.2	Cel i zakres pracy magisterskiej	2
2	Podstawowe pojęcia	3
2.1	App Inventor	3
2.2	Główne komponenty	3
2.2.1	App Inventor Designer	3
2.2.2	App Inventor Blocks Editor	3
2.2.3	Android Device Emulator	4
3	Teoria	5
3.1	Wstęp	5
3.2	Architektura	5
3.2.1	Komponenty	5
3.2.2	Zachowanie aplikacji	6
3.3	Debugowanie aplikacji	7
4	Zastosowane podejście	9
4.1	Wstęp	9
4.2	Dalvik Debug Monitor	9
4.3	Zużycie procesora i pamięci	10
4.4	Możliwości App Inventora	10
4.5	Łatwość tworzenia aplikacji	10
5	Wyniki eksperymentu	11
5.1	Stworzone aplikacje	11
5.2	Zalety programowania wizualnego	11
5.3	Wady programowania wizualnego	11
6	Powiązana praca	13
6.1	Data extraction	13
6.2	Inductive wrappers creation	13
7	Conclusion	15
A	Content of the DVD	17

Rozdział 1

Wprowadzenie

1.1 Programowanie

Programowanie jest to między innymi proces tworzenia aplikacji. Jest ono głównie kojarzone z wielkimi ilościami kodu napisanego przez programistów. W większości przypadków tak jest. Jednak sposób pisania kodu może się różnić. Możemy wydzielić programowanie od bardzo niskiego poziomu do wysokiego poziomu. Przy językach niskiego poziomu, np. Assembler operujemy na rejestrach procesora. Operacje są bardzo szybkie, jednak napisanie czegoś bardziej skomplikowanego zajęłoby ogromną ilość linii kodu oraz czasu. Następnie mamy języki wyższego poziomu, którego składnia ułatwia zrozumienie kodu programu przez osoby, które mają z tym kodem styczność.

Aby jeszcze lepiej zrozumieć pisany kod powstała jeszcze jedna warstwa abstrakcji, gdzie tak naprawdę nie piszemy ani jednej linijki kodu. Jest to programowanie wizualne. Główne źródło naszego oprogramowania stanowią bloki graficzne i połączenia między nimi.

1.1.1 Programowanie wizualne

Programowanie wizualne jest to programowanie, które pozwala użytkownikowi tworzyć programy poprzez manipulację elementami graficznymi, niż jak w większości przypadków przy użyciu edytorów tekstowych. Prawie wszystkie akcje, które chcielibyśmy osiągnąć mogą zostać zrealizowane tylko za pomocą myszki.

Jednym z narzędzi, które pozwala tworzyć aplikacje wizualnie jest App Inventor. Za pomocą powyższego programu jesteśmy w stanie stworzyć aplikacje na system operacyjny android. Są to głównie telefony i tablety. App Inventor jest aplikacją internetową, dostępną z poziomu przeglądarki. Nie potrzebujemy dodatkowego środowiska do tworzenia programów. App inventor jest aplikacją stworzoną przez Google, a aktualnie utrzymywaną przez uniwersytet Massachusetts Institute of Technology (MIT). Wszystkie nowe osoby, które chciałyby zacząć programować i tworzyć oprogramowanie na system operacyjny Android mogą zacząć od App Inventora. Tworzenie aplikacji jest intuicyjne dzięki graficznemu interfejsowi, który umożliwia użytkownikowi akcje typu "przeciągnij i upuść" interesujących go obiektach.[?] Są to proste czynności, które nie wymagają głębokiej wiedzy informatycznej. Osoby, które nigdy nie miały do czynienia z programowaniem, nie będą miały większych kłopotów z napisaniem aplikacji.

1.1.2 Programowanie natywne

Programowanie natywne jest to programowanie na daną platformę, a więc napisane oprogramowanie będzie na niej działać bez dodatkowych programów, takich jak maszyny wirtualne czy emulator. W przypadku systemu Android jest to język Java. Jest to język obiektowy wysokiego poziomu. Po napisaniu programu, kod jest kompilowany do kodu bajtowego, którym zajmuje się maszyna wirtualna. Ładuje pliki do pamięci, a następnie uruchamia zawarty w nich kod. Jednak Android nie posiada JVM. Zamiast JVM, Google wyposażył Android w maszynę Dalvik. Dalvik jest to maszyna wirtualna, przystosowana specjalnie do urządzeń mobilnych, gdzie szczególną uwagę należy zwrócić na małe zasoby pamięci, energii i niewielką prędkość procesorów. Kod bajtowy stworzony przez kompilator nie jest w 100% kompatybilny z kodem bajtowym Javy. Nie możemy tutaj korzystać z bardziej zaawansowanych cech jakimi są Class Loadery czy Java Reflection API. [?]

1.2 Cel i zakres pracy magisterskiej

Celem pracy magisterskiej jest porównanie tworzenia aplikacji na platformę android przy pisaniu aplikacji w języku Java, oraz przy wykorzystaniu narzędzia oferowanego online - App Inventor. Praca zawiera porównanie tworzenia oprogramowania z różnych perspektyw, między innymi takich jak:

- Czas potrzebny na stworzenie aplikacji
- Możliwości jakie daje nam App Inventor, czego tam nie ma, a co można użyć
- Łatwość stworzenia aplikacji
- Porównanie takich samych prostych aplikacji pod względem zużycia procesora oraz pamięci
- Jak wygląda stworzenie bardziej zaawansowanej aplikacji korzystającej z wielu funkcji telefonu
- Czy jakieś dodatkowe narzędzia są potrzebne do tworzenia aplikacji

Dzięki takiemu porównaniu będziemy mieli czystszy obraz na narzędzie jakim jest App Inventor. Młodsze osoby zainteresowane programowaniem łatwiej będą mogły się zdecydować, w którą stronę pójść. Czy warto w ogóle zawracać sobie głowę App Inventorem, czy od razu uczyć się Javy i mieć dostęp do wszystkich funkcji Androida. Dodatkowo nauczyciele informatyki będą mogli rozważyć naukę podstaw programowania poprzez tworzenie aplikacji na system Android.

W pracy zostały również przedstawione wady oraz zalety pisania oprogramowania przy wykorzystaniu App Inventora. Programowanie wizualne, mimo że wydaje się łatwiejsze niesie ze sobą również pewne niedogodności. Pewnych rzeczy prawdopodobnie nie da się zrealizować, a pewne są do możliwych do zrealizowania w wiele prostszy sposób.

Rozdział 2

Podstawowe pojęcia

W danym rozdziale zostaną zawarte podstawowe pojęcia i mechanizmy używane przez aplikację App Inventor. Ideą tutaj jest przypomnienie oraz przybliżenie ważnych terminów informatycznych.

2.1 App Inventor

W grudniu 2013 roku został wydany App Inventor w wersji drugiej. Starsza wersja została nazwana jako Classic. Oba narzędzia są bardzo podobne jednak projekty stworzone w starszej wersji nie mogą zostać zaimportowane do nowszej. W danej pracy magisterskiej skupienie zostało na nowej wersji App Inventora.

2.2 Główne komponenty

App Inventor celowo ułatwia programowanie poprzez wizualizację tworzonych komponentów i intuicyjny interfejs. App Inventor składa się z 3 głównych komponentów jakimi są:

- App Inventor Designer
- App Inventor Blocks Editor
- Android Device Emulator

2.2.1 App Inventor Designer

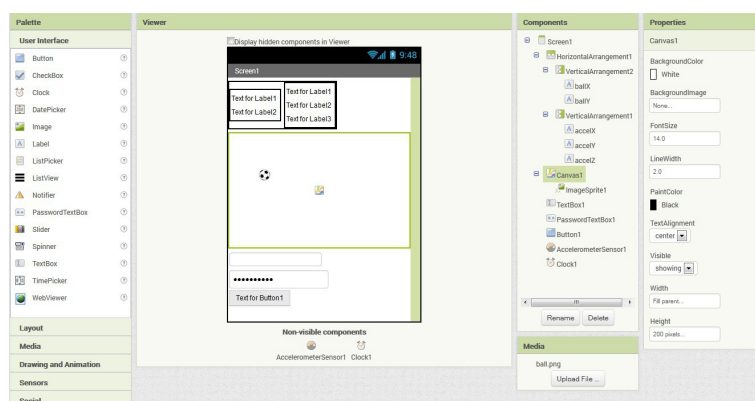
Jednym z głównych widoków jakie można używać jest widok Designera. Projektowanie interfejsu użytkownika polega na przeciąganiu komponentów z dostępnej palety, wliczając w to także niewidoczne komponenty takie jak sensory. W tym widoku można również zmieniać właściwości obiektów, które stworzyliśmy. Między istnieje możliwość zmiany położenia, wielkości, układu (pionowy, poziomy) itd.

Designer jest zaprojektowany jako zwykła aplikacja internetowa. Tak więc uruchamia się go, tak jak zwykłą stronę internetową wpisując jej adres [www](http://www.appinventor.edu).

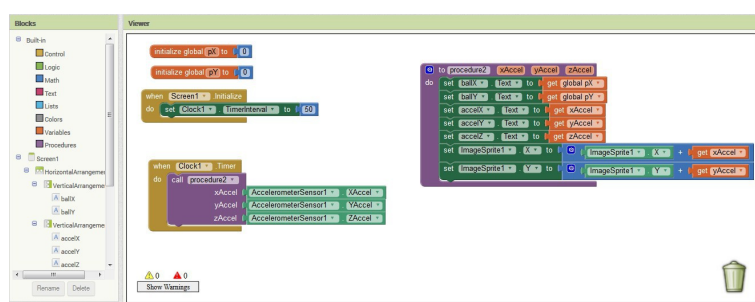
2.2.2 App Inventor Blocks Editor

Drugim widokiem jest Blocks Editor. Zachowanie aplikacji zostaje tutaj zaprogramowane poprzez połączenie odpowiednich bloków. Możemy korzystać z bardziej generalnych komponentów, a także z bardziej specyficznych. Dla każdego komponentu, który został stworzony w interfejsie graficznym (Designerze) są dostępne bloki mówiące, co tak naprawdę możemy zrobić. Wygląda to tak, że przeciągamy komponenty z dostępnej palety metodą "przeciągnij i upuść", a następnie łączymy je tak jak puzzle.

Ta część aplikacji normalnie reprezentowana jest przez kod napisany przez programistę. Więc napisanie zachowania aplikacji odbywa się poprzez łączenie puzzli, bez znajomości języka Java.



RYSUNEK 2.1: App Inventor Designer



RYSUNEK 2.2: App Inventor Blocks Editor

2.2.3 Android Device Emulator

Android Device Emulator jest to emulator telefonu lub tabletu. Jest to wirtualna wersja smart-phonu, w której znajdują się obsługa dotyku ekranu, przyciski systemowe oraz typowe funkcje.

Zmiany, które zostają wprowadzone, natychmiast reflektują na działanie aplikacji. Nie ma potrzeby jakiegokolwiek kompilacji i uruchamiania aplikacji od nowa. Jeżeli aplikacja zostanie uruchomiona, kompilacja zmienionych fragmentów oraz zainstalowanie ich na emulatorze dzieje się w czasie rzeczywistym. Jest to bardzo wygodna opcja budowania aplikacji i testowania jej. Zmiany, które zrobimy są od razu widoczne na ekranie.



RYSUNEK 2.3: Android Device Emulator

Rozdział 3

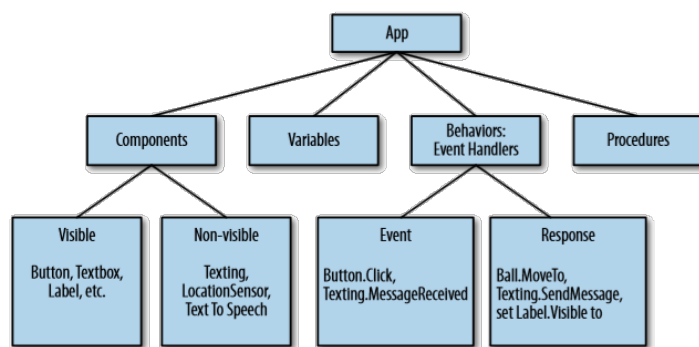
Teoria

3.1 Wstęp

W danym rozdziale zostanie zawarty opis architektury oraz główne komponenty wykorzystywane przez App Inventora. Pomoże to zrozumieć zalety oraz wady powyższego narzędzia.

3.2 Architektura

Każda aplikacja ma swoją wewnętrzną strukturę, którą trzeba dokładnie zrozumieć, aby tworzyć efektywne oprogramowanie. Architektura aplikacji składa się głównie z 2 części: komponenty oraz ich zachowanie. Można z pewnym dystansem przyjąć że za komponenty odpowiada widok Designera, a za zachowanie komponentów widok edytora.



RYСУNEK 3.1: Architektura aplikacji stworzonej przez App Inventora[?]

3.2.1 Komponenty

Komponenty można podzielić na 2 rodzaje: widoczne oraz niewidoczne.

- Widoczne są to takie, które użytkownik widzi gołym okiem np. przyciski, etykiety, pola tekstowe. Definiują one interfejs użytkownika.
- Niewidocznych komponentów, użytkownik nie widzi. Nie są one częścią interfejsu. Dostarczają one dostępu do wbudowanych funkcjonalności telefonu. Są to różne sensory np. akcelerometr, moduł gps, komponent zamiany tekstu na mowę itp.

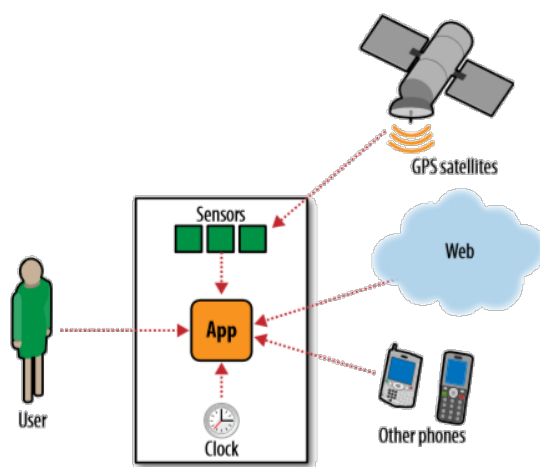
Oba rodzaje komponentów posiadają zbiór swoich właściwości. Właściwości danego komponentu są to informacje jakie komponent posiada. Etykieta posiada między innymi rodzaj, wielkość, dekorację, kolor czcionki, wielkość, widoczność etykiety. Użytkownik nie widzi danych właściwości, obserwuje on rezultat konkretnych ustawięń na ekranie urządzenia.

3.2.2 Zachowanie aplikacji

Zrozumienie zasady tworzenia komponentów i ich właściwości jest proste. Nazwy komponentów są intuicyjne, więc nie powinno być problemu z odnalezieniem interesującego nas. Z drugiej strony zachowanie komponentów może okazać się bardziej skomplikowane. Mimo wszystko App Inventor stara się wizualizować bloki opisujące zachowanie w jak najprostszej formie.

Kiedy zaczynano pisać aplikacje, można było je porównać do recept, gdzie ciąg zdarzeń ukazany jest jako liniowa sekwencja instrukcji. Typowa aplikacja może uruchomić transakcję w banku, dokonać pewnych obliczeń, zmodyfikować stan konta i na koniec wyświetlić nowe saldo.[?]

W dzisiejszych czasach większość aplikacji nie wpasowuje się w powyższy schemat. Zamiast wykonywać ciąg instrukcji w odpowiedniej kolejności, reagują na zdarzenia, które są inicjowane przez użytkownika danej aplikacji. Jednym z przykładów jest kliknięcie przycisku lub trzęsienie telefonem, który jest zaprogramowany tak, aby na każdy bodziec móc umieć odpowiedzieć. Wiele zdarzeń jest inicjowanych przez użytkownika, ale są też wyjątki. Aplikacja może reagować na zdarzenia, które w ogólnie nie wymagają interakcji z użytkownikiem. Często są to niewidoczne komponenty umieszczone w Designerze. Poniższy rysunek prezentuje aplikację otoczoną wieloma zdarzeniami.



RYСУNEK 3.2: Aplikacja reagująca na zdarzenia zewnętrzne i wewnętrzne[?]

Jednym z powodów dlaczego App Inventor jest tak intuicyjny jest zastosowanie prostej koncepcji nazywania zdarzeń. Zdefiniowanie zdarzenia polega na przeciągnięciu go z palety na główny ekran, a następnie napisanie konkretnego zachowania. Przykładem takiego zdarzenia jest obsługa akcelerometru. Po zatrzęsieniu telefonem, pojawia się tekst "Shaking!".



RYСУNEK 3.3: Obsługa zdarzenia trzęsienia telefonem

Zdarzenia można podzielić w zależności od jego typu:

- Zainicjowane przez użytkownika - najbardziej popularny typ zdarzenia - głównie jest to obsługa zdarzeń dotyku ekranu.
- Inicjalizujące - są wykonywane, gdy dany komponent jest tworzony.
- Czasowe - są uruchamiane, co pewien interwał czasowy.
- Animacje - są zależne od obiektów (spritów) które zostały stworzone. Mogą zostać uruchomione gdy obiekty ze sobą kolidują, wylatują poza ekran.

- Zewnętrzne - są uruchamiane gdy urządzenie odbierze jakiś sygnał zewnętrzny typu, odczyt pozycji urządzenia z satelity, reakcja na przychodzący sms.

Programowanie aplikacji odbywa się poprzez zdefiniowanie interfejsu, a następnie napisanie zachowania danej aplikacji, dla różnych zdarzeń, które mogą wystąpić. Inaczej mówiąc, tworzymy najpierw komponenty w Designerze i ustawiamy im właściwości. Kiedy otrzymaliśmy interesujący nas wygląd zabieramy się za opisanie zdarzeń.

3.3 Debugowanie aplikacji

Zastosowane podejście

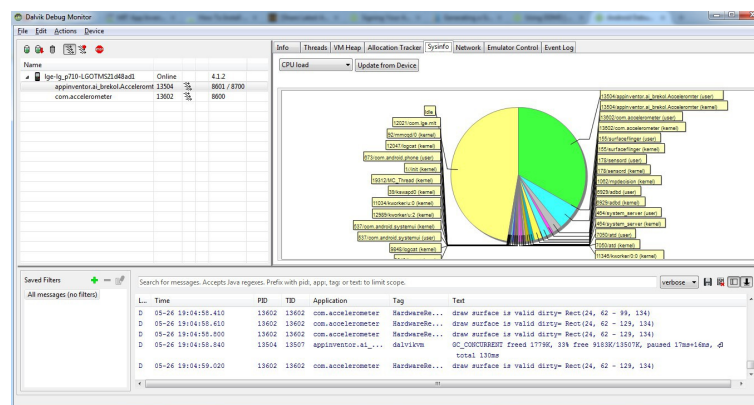
4.1 Wstep

4.2 Dalvik Debug Monitor

W systemie Android każda aplikacja jest uruchamiana w osobnym procesie, a każdy z procesów działa na swojej własnej wirtualnej maszynie. Każda z tych wirtualnych maszyn wystawia unikalny port, do którego może się podłączyć debbuger. Dalvik Debug Monitor zaraz po starcie podłącza się do Android Debug Bridge (ADB) - narzędzia, które pozwala na komunikację z podłączonym urządzeniem.

Po podłączeniu urządzenia tworzony jest serwis monitorujący pomiędzy ADB a DDMS, który powiadamia DDMS, kiedy wirtualna maszyna na urządzeniu jest uruchomiona lub zakończona. Gdy wirtualna maszyna wystartuje DDMS odbiera ID (pid) procesu uruchomionego na tej maszynie korzystając z ADB. Następnie tworzone jest połączenie do debbugera maszyny wirtualnej. Po tych operacjach DDMS jest w stanie komuniokować się z maszyną wirtualną, korzystając z dostosowanego protokołu.[?]

Poniżej widać narzędzie Dalvik Debug Monitor. Na telefonie uruchomione są 2 procesy jednocześnie. Po prawej stronie widać wykres obciążenia procesora, poszczególnych procesów.



RYSUNEK 4.1: Przykładowy zrzut ekranu DDMS

4.3 Zużycie procesora i pamięci

Każda aplikacja powoduje zużycie procesora oraz zajmuje miejsce w pamięci. Do pomiaru tych wielkości został użyty Dalvik Debug Monitor.

Aplikację napisaną w Javie możemy konfigurować dowolnie. Między innymi możemy umożliwić aby była debugowalna, ustawiając parameter:

```
android:debuggable="true"
```

Jest to ważne, ponieważ aplikacja (plik *.apk) wyeksportowana z App Inventora jest niemożliwa do debugowania. Powyższy parametr ma fałszywą wartość logiczną. Aby to zmienić trzeba aplikację zdekompilować, aby zobaczyć źródła aplikacji i zmienić opcję debugowania. Dekompilacja odbywa się za pomocą darmowego narzędzia apktool.

```
apktool -d aplikacja.apk
```

Po wykonaniu powyższej komendy zostaje tworzony folder z taką samą nazwą jak nazwa aplikacji. Plik AndroidManifest.xml jest już czytelny i możemy zmienić w nim parametr odpowiadający za debugowanie. Po zmianie, aplikację trzeba skompilować ponownie. Trzeba uruchomić poniższą komendę:

```
apktool -b aplikacja
```

Aplikacja została skompilowana ponownie do pliku *.apk. Aby zainstalować ją na urządzeniu trzeba ją jeszcze cyfrowo podpisać. Generujemy klucz dla aplikacji:

```
keytool -genkey -v -keystore keystore -alias alias_aplikacji -keyalg RSA  
-keysize 2048 -validity 20000
```

Następnie podpisujemy aplikację:

```
jarsigner -verbose -keystore keystore aplikacja.apk alias_aplikacji
```

Ostatecznym krokiem jest zainstalowanie aplikacji na telefonie:

```
adb install aplikacja.apk
```

Dzięki tym wszystkim czynnościom maszyna wirtualna uruchamiająca aplikację uruchomiona na telefonie udostępnia na port umożliwiający debugowanie. Do tego portu podłącza się Dalvik Debug Monitor, z którego możemy odczytać różne statystyki aplikacji i porównać je ze statystykami aplikacji napisanej natywnie w języku Java.

4.4 Możliwości App Inventora

App Inventor posiada bardzo dużą liczbę komponentów, którą możemy użyć. Są jednak pewne braki. Nowe telefony posiadają coraz więcej sensorów oraz innych funkcji, które nie są możliwe do obsłużenia przez powyższe narzędzie.

4.5 Łatwość tworzenia aplikacji

Ilość dokumentacji oraz problemów, z którymi spotkali się użytkownicy może być różna. Stworzenie bardziej zaawansowanej aplikacji może być wyzwaniem dla App Inventora.

Rozdział 5

Wyniki eksperymentu

Dany rozdział zawiera wyniki z przeprowadzonych badań oraz wnioski. Każda aplikacja, która została napisana została przedstawiona i opisana z różnych perspektyw. Na końcu rozdziału zostały przedstawione wady i zalety obu podejść.

5.1 Stworzone aplikacje

Aplikacje zostały najpierw stworzone w App Inventorze, a następnie zostały przepisane na język Java.

5.2 Zalety programowania wizualnego

5.3 Wady programowania wizualnego

Rozdział 6

Powiązana praca

6.1 Data extraction

6.2 Inductive wrappers creation

Rozdział 7

Conclusion

Whole conclusion for one page.

Dodatek A

Content of the DVD

As an addition to this document, the DVD is attached. It provides some materials connected with the presented subject in electronic form for potential users or people, who would want to continue works on this topic.

The DVD content consists of several items:

1. Item 1
2. Item 2
3. Item 3



© 2014 Jakub Bręk

Instytut Informatyki, Wydział Informatyki
Politechnika Poznańska

Skład przy użyciu systemu L^AT_EX.

Bib_TE_X:

```
@mastersthesis{ key,  
  author = "Jakub Bręk",  
  title = "{Programowanie wizualne urządzeń mobilnych}",  
  school = "Poznan University of Technology",  
  address = "Pozna{\n}, Poland",  
  year = "2014",  
}
```