

Programmation Android

Chantal Keller

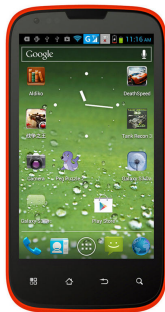
Android ?

Un système d'exploitation pour appareils "mobiles"

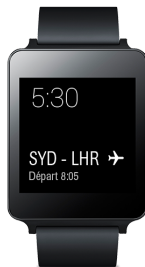
Android ?



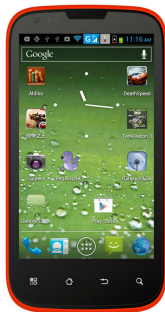
Un système d'exploitation pour appareils "mobiles"



Android ?



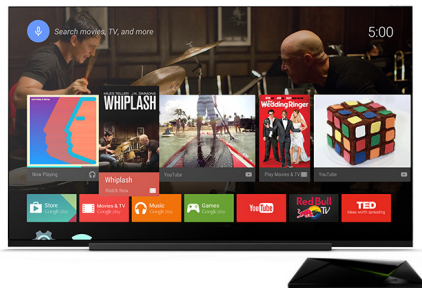
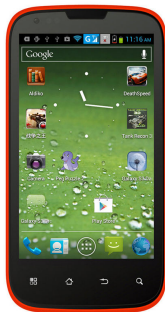
Un système d'exploitation pour appareils "mobiles"



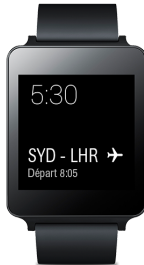
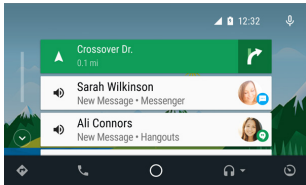
Android ?



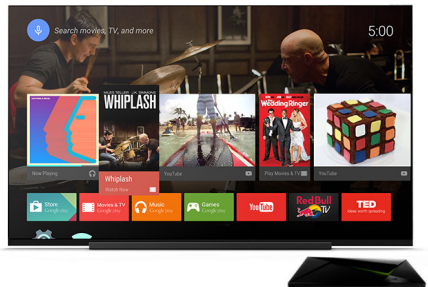
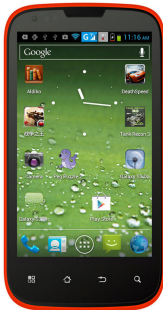
Un système d'exploitation pour appareils "mobiles"



Android ?



Un système d'exploitation pour appareils "mobiles"



Android ?

- usages différents
- utilisateurs différents (âge, langue, accessibilité)
- écrans différents (taille, interaction, rotation, ...)
- ressources limitées (mémoire, graphismes, ...)
- cohabitation entre applications/données (sécurité ; préférences système, charte graphique, ...)

Dans ce module

Base des applications Android :

- mise en application de la programmation graphique et événementielle
- spécificités de la programmation mobile et d'Android

Outils :

- Android : Java (Android SDK) + XML
- IDE : AndroidStudio
- Matériel : tablettes + émulateur

Liens :

- S2 : POO Java
- S4 : programmation iOS et web, projet Android

Déroulement

4h amphi : points importants

16h + 4h TP :

- programmation d'une application pour prendre les commandes dans une pizzeria
- rendu final : application + rapport

Premier TP : contrôle Moodle de 15min sur POO Java

- classes, classes abstraites
- héritage
- interfaces
- attributs/méthodes statiques

Voir cours de S2 + rappels sur Moodle Android

Moodle

Dpt info/DUT 2A/S4/AT12/Prog Android :

- documentation
- amphis
- TPs
- devoirs

Inscription par demi-groupe :

- C1 : andro18-4C1
- D1 : andro18-4D1
- F1 : andro18-4F1
- H1 : andro18-4H1

- C2 : andro18-4C2
- D2 : andro18-4D2
- F2 : andro18-4F2
- H2 : andro18-4H2