

Sviluppo Applicazioni Mobili

Federico Matteoni

Indice

1	Programmazione Android	5
1.1	Breve Storia di Android	5
1.2	Ant e Gradle	5

Introduzione

Vincenzo Gervasi, gervasi@di.unipi.it
circe.di.unipi.it/~gervasi/main/
developer.android.com

Modalità d'esame Sviluppo di un'app, proposta dallo studente ma concordata con il docente. Presentazione dell'app con ispezione del codice e domande "teoriche" su aspetti non coperti dal progetto. No compiti.

3 criteri: applicazione mobile, non deve avere senso su applicazione web o su computer. diversità, almeno tre framework presentati. progetto adeguato a esame di 6 CFU.

Capitolo 1

Programmazione Android

1.1 Breve Storia di Android

2007 – telefonini Nokia

fino al 2007 ampio casino con windows ce (interfaccia pessima e tantissime versioni) – Novembre 2007 Open Platform for Mobile Handset 5 novembre – 12 novembre rilasciano Android. Chi c'era dietro: Google, eBay, China Mobile, HTC, Intel, LG, Motorola, NTT DoCoMo, Qualcomm, nVidia, Samsung, Sprint Nextel, Telecom Italia, Telefónica, Texas Instrument, T-Mobile. Produttori di telefoni, di chip, fornitori di servizi e di telefonia.

Rilasciato su licenza Apache, basato su Linux 2.6 e sviluppato su Eclipse, Java e Python.

Sviluppato da Android Inc., startup californiana. Nata nel 2003 a Palo Alto, acquistata da Google nel 2005 e brevetti registrati nel 2007.

Fondata da **Andy Rubin**.

1.2 Ant e Gradle

Ant antiquato

Gradle più moderno.

Gradle Sistema di build avanzato, configurabile. Distribuito nel senso di risorse per lo sviluppo sparse in rete tramite URL. Fill-in del manifest (manifest contiene metadati per il s.o.), gradle genera e mantiene aggiornato il manifest.

`compileSdkVersion` per fill-in manifest e `buildToolsVersion` per scaricare tools se non presenti.

Lint analisi statica di codice per warnings e errori sintattici della scrittura del codice.

1.3 Architettura Android Studio/Gradle

IntelliJ con plugin: android plugin, android designer, android gradle adapter.

Si appoggia all'android SDK e a Gradle (tool separato, con plugin android e anch'esso collegato all'SDK)

Inoltre c'è il progetto, con `.properties` con config per l'ambiente di sviluppo (come dove si trova il compilatore ecc.) e `build.gradle`.