

Lập trình android

Cấu trúc: 17 buổi

8 lý thuyết: 1,3,5,7,9,11,13,15 (nghe giảng)

8 thực hành: 2,4,6,8,10,12,14,16

- làm Quiz1 (LMS – thời hạn: 23h59 ngày mai)

- Làm Lab1 (Classroom – thời hạn 23h59 ngày mai)

Không nộp muộn:

1 thi thử: 17

*Assignment: 1 bài chia thành 2 giai đoạn

GD1: nộp vào buổi lab 4 (thiết kế giao diện);classroom

GD2: nộp vào buổi lab7 (lập trình chức năng); classroom

Asm Hoàn thiện: nộp trước khi thi 3 ngày (fix lỗi) (điều kiện thi) – LMS

=====

Bài 1: Cơ bản về lập trình android

1. Cài đặt và tạo project:

Ngôn ngữ lập trình trên Android: Kotlin, Java

Kotlin: chỉ dùng trong lập trình android

Java: android+client+server,...

* Tạo project:

2. Cách nộp bài: Nén cả dự án và nộp lên classroom

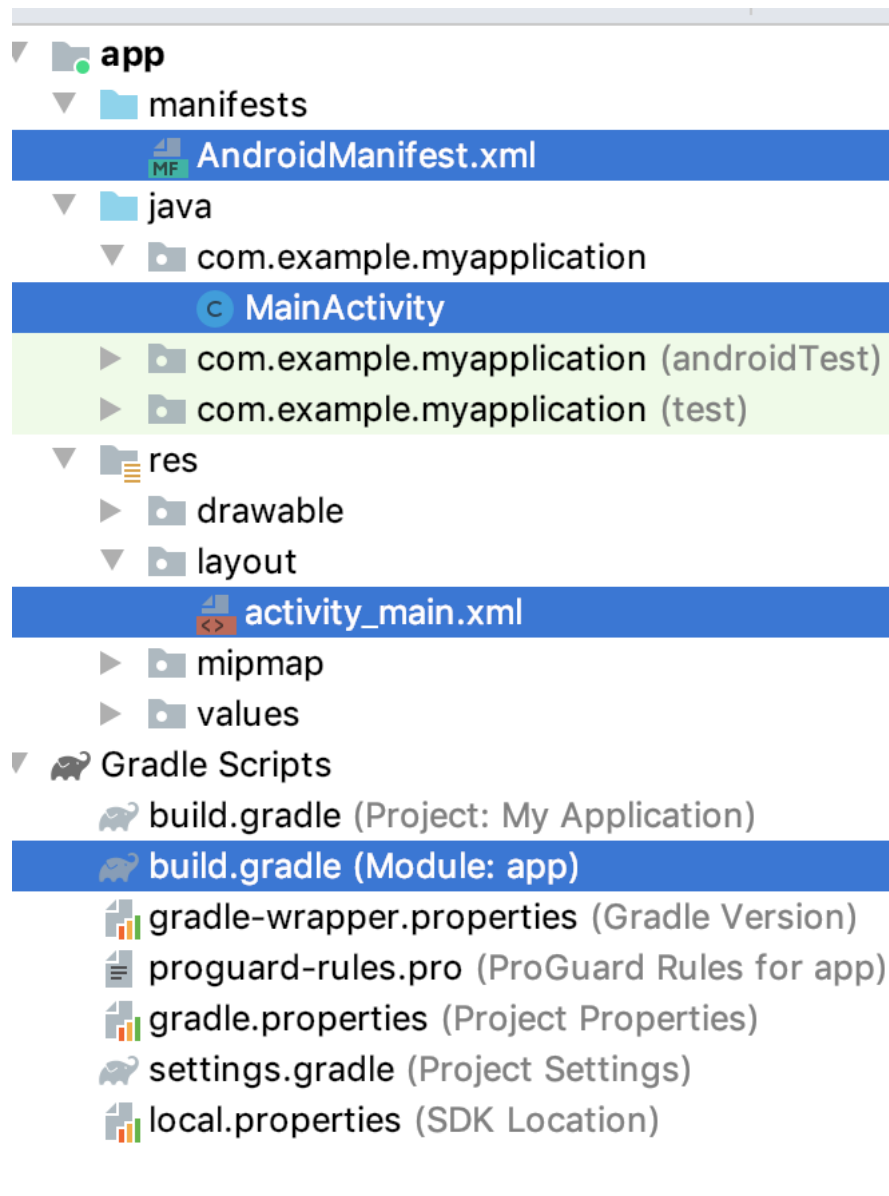
3. Tìm hiểu cấu trúc dự án android:

res: thư mục chứa tài nguyên (ảnh) + **giao diện**
giao diện nằm trong thư mục layout

java: chứa **code** java

manifest.xml: chứa file **cấu hình**

gradle: chứa đường dẫn **thư viện**



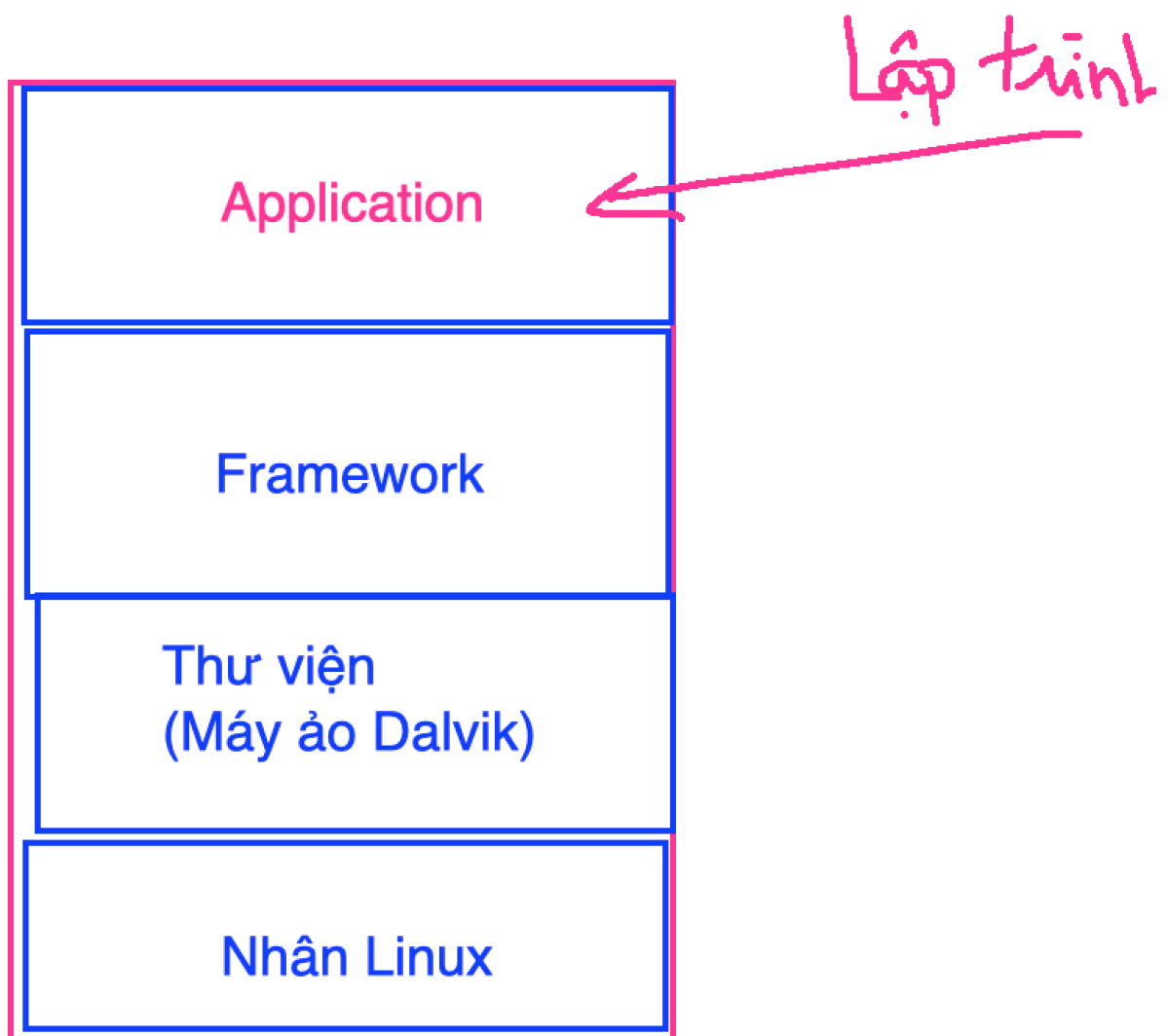
4. Máy ảo: Điện thoại android mô phỏng trên máy tính

Có các loại: Google, Genymotion, Nox,...

5. Các bước chạy chương trình android:

- + Tạo dự án
- + Code
- + Khởi động máy ảo
- + Chạy chương trình

6. Kiến trúc hệ thống android



7. Ứng dụng Android đầu tiên

JavaSwing: code java + giao diện (java form)

Android: Java + xml = android form

=> để thiết kế 1 form (Activity) thì ta cần tương tác với file java + XML

=====

8. Hàm hiển thị thông báo:

Toast.makeText(**noi hien thi**,**noi dung**,**thoi gian**).show();

9. hàm **findViewById**: Hàm thao tác với giao diện trong Java (**ánh xạ** đối tượng từ giao diện XML sang java)

- B1: Kéo thả đối tượng trong XML, đặt tên, giống hàng, cột
- B2: Ánh xạ bằng findViewById
- B3: Thao tác (ví dụ: gán text)