

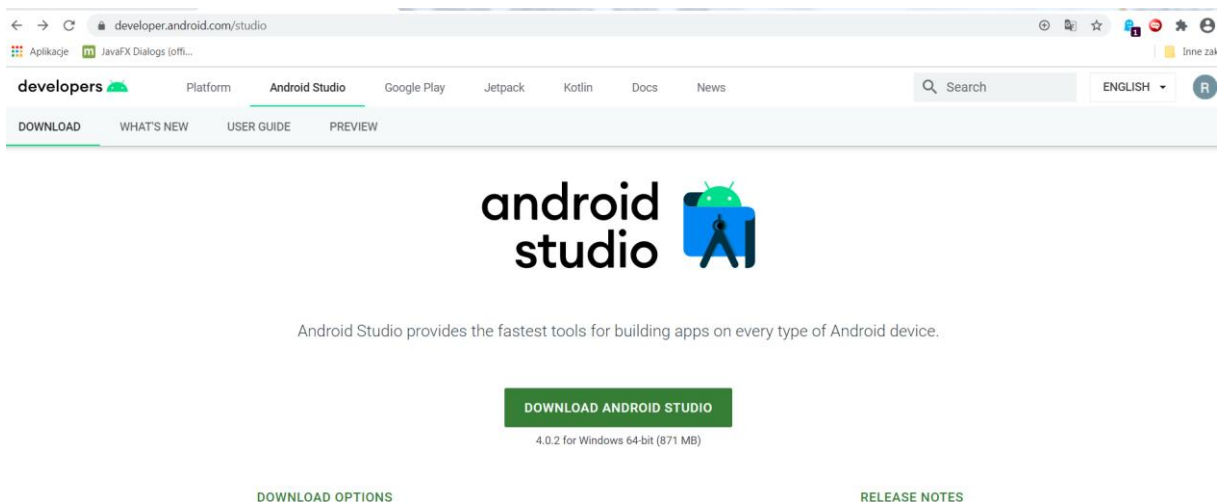
Laboratorium nr 1

Temat: Przygotowanie środowiska programistycznego.

Cel: przygotowanie środowiska programistycznego

Do tworzenia aplikacji na platformę Android wymagane jest środowisko Android Studio. O ile kiedyś trzeba było się chwilę napracować, żeby je zainstalować, to teraz jest to stosunkowo proste.

Zaczynamy od wejścia na stronę <https://developer.android.com/studio/> i pobrania Android Studio na naszą platformę.



Po pobraniu przechodzimy przez proces instalacji. Film z procesem instalacji dostępny jest na stronie: <https://developer.android.com/studio/install>

Odwrócona nazwa domeny zostanie użyta jako początek nazwy pakietu aplikacji, a nazwa aplikacji jako końcówka tego pakietu. W tym przypadku pakiet w którym znajdować będą się wszystkie klasy i pakiety aplikacji do **utp.edu.mojapierwszaaplikacja**. Trochę długi, ale zawsze można to później dostosować.

Od pewnego czasu istnieje możliwość pisania aplikacji na Androidzie w języku Kotlin. Nie będziemy tego jednak poruszać w ramach tego wykładu, dlatego w CheckBox wybieramy Language Java.

Następnie podajemy minimalne SDK które mamy zamiar wspierać czyli jaką najstarszą wersję Androida chcemy wspierać. Jeśli wybierzemy API 27, to aplikacji nie będzie dało się włączyć na API 26. Dlaczego zatem nie wybrać po prostu API 1 i wspierać wszystkie

wersje? Problem w tym, że w starszych wersjach API nie było pewnych funkcjonalności i najczęściej trzeba będzie to obchodzić. Wsparcie dla Material Design jest głównie od API 21 (Android 5 Lollipop).

W skrócie: im większe API tym łatwiej dla programisty, ale mniej urządzeń będzie mogło uruchomić aplikację

Następnie klikamy na finish i czekamy. Po chwili zostanie wygenerowana podstawowa struktura projektu. Jednak aby go uruchomić potrzebny będzie skonfigurowany emulator lub telefon podłączony do komputera. Tym zajmiemy się w kolejnych lekcjach.

Można zainstalować narzędzie JetBrains Toolbox <https://www.jetbrains.com/lp/toolbox/>, które ułatwia utrzymanie aplikacji w danym środowisku.

Przedstawienie środowiska

Zanim uruchomimy aplikację koniecznie musimy przyrzeć się naszemu IDE (Android Studio).

Jest ono oparte na otwartej wersji IntelliJ - często określanego jako najlepszego środowiska do tworzenia aplikacji w języku Java.