



# Programowanie urządzeń mobilnych. Android

Karol Przystalski



## Poznajmy się

2017 - doktorat uzyskany w PAN oraz UJ

od 2010 - CTO @ **Codete**

2007 - 2009 - Software Engineer @ **IBM**

## Praca naukowa

Multispectral skin patterns analysis using fractal methods}, K. Przystalski and M. J. Ogorzalek. Expert Systems with Applications, 2017

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0957417417304803>

[kprzystalski@gmail.com](mailto:kprzystalski@gmail.com)

[karol@codete.com](mailto:karol@codete.com)



# Zakres materiału

1. Podstawy języka Kotlin
2. Zaawansowany Kotlin
3. Podstawy systemu Android
4. Aktywności oraz podstawowe wzorce projektowe na platformie Android
5. Fragmenty
6. UI
7. REST oraz OAuth2
8. Serwisy
9. Notyfikacje
10. Wydajność
  
11. OpenGL, oraz VR
12. Wearables, NDK, IoT
13. Google Play
14. React Native



# Zaliczenie

Średnia ocena ze wszystkich projektów.

## Warunki:

- Termin na każdy projekt: max. 2 tygodnie po zajęciach
- Każdy projekt zaliczony na minimum 3.0

Egzamin: test wyboru, 30 pytań. Aby zaliczyć trzeba poprawnie odpowiedzieć na 20 pytań.

Terminy: 1.02 oraz 15.02.

# Kotlin

---



## Trochę historii

Powstał jako (szybsza) alternatywą dla Scali w 2011 roku.

Twórcą języka jest Dmitry Jemerov, a firma która rozwija język to JetBrains.

Od 2017 jest wspieranym językiem na platformie Android.

Obecnie jedynie nieliczni decydują się na Javę pisząc aplikację na Androida.



# Charakterystyka języka

Działa na JVM

Podobnie jak Scala, pisanie kodu w Kotlinie jest krótsze i szybsze

Statycznie typowany

**Zanim przejdziemy do pisania  
aplikacji na platformę Android**

---





# Garbage collector

Języki, które go stosują to m.in.: Java oraz inne na JVM, JavaScript, C#, Go, Ruby.

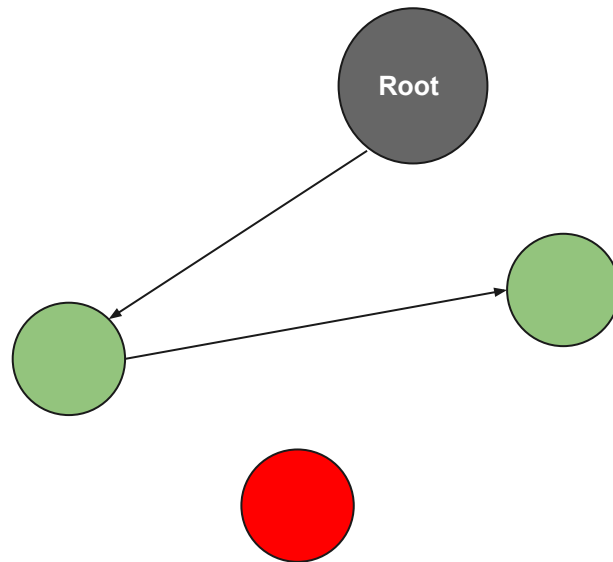
Istnieje wiele implementacji GC:

- Tracing GC - składa się z dwóch etapów: wykrywania „żyjących” obiektów oraz zwalnianie pamięci,
- RC GC - podobne do ARC; posiada osobny proces GC, który czyści pamięć

# Garbage collector

Mark - zaznacz (zielone)

Sweep - usuń (czerwone)





# Java Garbage collector

Istnieje wiele GC w Javie 11 (-XX:):

- Serial Collector - jeden wątek, dobry dla małych aplikacji
- Parallel Collector - wiele wątków; średnie aplikacje
- Garbage-First Collector - równoległe wątki; wykorzystywany na sprzęcie z wieloma procesorami i dużą ilością pamięci
- Z Garbage Collector - dostępny od Javy 11 zoptymalizowany na ograniczenie opóźnień po stronie aplikacji.

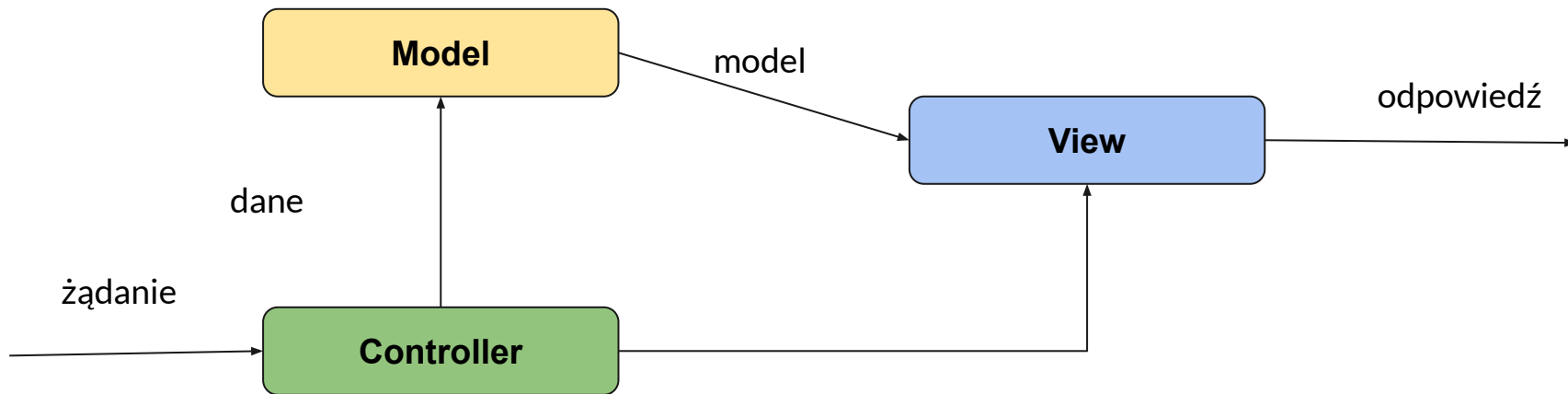



# Zarządzanie pamięcią w różnych językach

- Python - wykorzystuje połączenie RC z GC.
- Java - GC
- JavaScript - GC
- Haskell - GC
- Go - GC via Go scheduler
- Ruby - GC
- Swift - ARC
- Lisp - GC
- COBOL - manualne
- Lua - GC



# MVC





# MVC - zalety

Logika biznesowa oddzielona jest od widoku,

Nie ma zależności modelu od widoku

Uporządkowany kod



# MVC - wady

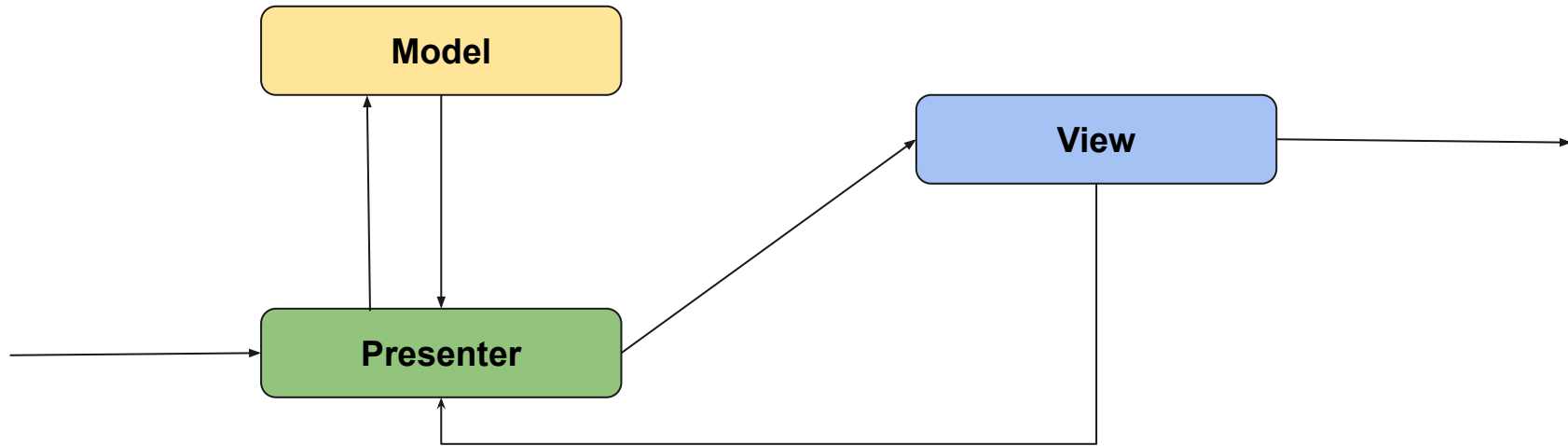
Złożoność aplikacji

Widok zależny od modelu


Widoki są trudne w testowaniu



# MVP







# MVP - zalety

Pochodna MVC

Oddzielona logika od widoku

Brak zależności modelu od widoku,

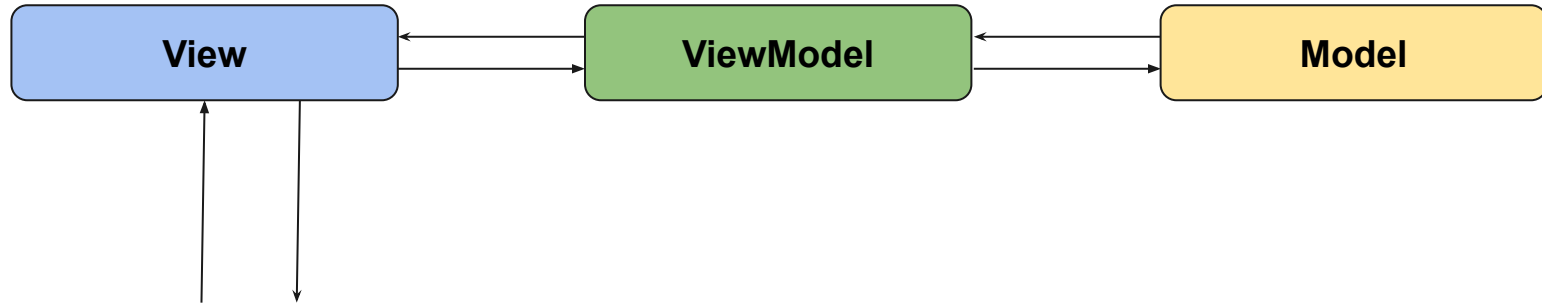



# MVP - wady

Skomplikowana dla prostych aplikacji



# MVVM






# MVVM- zalety

Podział na widok i ViewModel

Testowanie jest prostsze niż w MVC

Asynchroniczność



## MVVM - wady

ViewModel nie komunikuje się z warstwą widoku

Dużo klas, ponieważ każdy widok ma więcej niż jedną klasę po stronie widoku i ViewModel.



# Wzorce projektowe

Jest kilka grup wzorców projektowych:

- strukturalne
  - Adapter
  - Most (Bridge)
  - Kompozyt (Composite)
  - Dekorator (Decorator)
  - Fasada (Facade)
  - Pyłek (Flyweight)
  - Pełnomocnik (Proxy)



# Wzorce projektowe

Jest kilka grup wzorców projektowych:

- strukturalne
- kreacyjne
- Fabryka abstrakcyjna (Abstract Factory)
- Budowniczy (Builder)
- Metoda wytwórcza (Factory Method)
- Object Pool (Pula obiektów)
- Prototyp (Prototype)
- Singleton



# Wzorce projektowe

Jest kilka grup wzorców projektowych:

- strukturalne
  - kreacyjne
  - behawioralne
- Łańcuch zobowiązań (Chain of responsibility)
  - Polecenie (Command)
  - Interpreter
  - Iterator
  - Mediator
  - Memento
  - Obserwator (Observer)
  - Stan (State)
  - Strategia (Strategy)
  - Metoda szablonowa (Template Method)
  - Wizytator (Visitor)





# Kreacyjne wzorce projektowe



# Fabryka abstrakcyjna (Abstract factory)

## Założenia

- Dostarcza interfejs do tworzenia całej rodziny powiązanych obiektów bez specyfikowania klasy z implementacją
- Hierarchia, która enkapsuluje wiele klas (produktów)

## Przykład

Maszyny produkujące elementy samochodów wykorzystują ten wzorzec. Mogą po podmianie niektórych części maszyny, mogą one produkować różne elementy samochodu do różnych ich modeli.



# Budowniczy (Builder)

## Założenia

- Oddziela logikę odpowiedzialną za tworzenie złożonych obiektów od ich reprezentacji
- Umożliwia na tworzenie różnych obiektów w zależności ich reprezentacji

## Przykład

Tworzenie różnych rodzajów pizzy jest takim przykładem. Główny proces jest taki sam, różnią się jedynie



# Fabryka (Factory method)

## Założenia

- Definiuje interfejs dla tworzenia obiektu, jednocześnie pozostawia decyzję klasie, którą klasę zainicjalizować
- W odróżnieniu od budowniczego skupia się wokół konstruktora, jest prostsza.

## Przykład

Jest wykorzystywana przez budowniczego.



# Pula obiektów (Object pool)

## Założenia

- Ma również zastosowanie przy projektach, gdzie istotna jest prędkość działania
- Pozwala na alokowanie pamięci dla grupy obiektów, ponieważ ta część jest najbardziej czasochłonna
- Udostępnia instancje obiektów

## Przykład

W grach jest często wykorzystywana oraz wszędzie tam, gdzie wykorzystywane są identyczne obiekty wiele razy.



# Prototyp (Prototype)

## Założenia

- Jest prototypem obiektu
- W wielu językach klonuje albo kopiuje się prototyp

## Przykład

W języku JavaScript jest podstawowym pojęciem.



# Singleton

## Założenia

- Jeden z prostszych wzorców
- Zapewnia istnienie jednej instancji danej klasy

## Przykład

Wykorzystywany jest często w autoryzacji czy dostępie do bazy danych.



# Strukturalne wzorce projektowe





# Adapter

## Założenia

- Konwertuje interfejs klasy na interfejs, który jest oczekiwany przez klienta
- Pozwala na pracę pomiędzy klasami, które normalnie nie mogłyby pracować
- Pozwala na współpracę starego/innego rozwiązania z naszym

## Przykład

Brak kompatybilności pomiędzy standardami obsługi odpowiedzi od serwera. Do obsługi możemy wykorzystać interfejs, który pozwoli na obsługę konkretnej odpowiedzi z serwera przez klasę, która nie została zaimplementowana do obsługi odpowiedzi danego typu. Innym przykładem jest wtyczka do prądu w UK, US oraz w Europie. Istnieją adaptery, które pozwalają na pracę wtyczek z kontaktami w różnych krajach.



# Most (Bridge)

## Założenia

- Celem jest rozdzielenie abstrakcji od implementacji
- Udostępnia hierarchię interfejsów oraz odpowiednią hierarchię implementacji

## Przykład

Most rozbija część implementacji od jej abstrakcji, w taki sposób że są od siebie niezależne. Przykładem może być przełącznik do włączania/wyłączania światła. Abstrakcja jest jedna, a implementacji wiele.



# Kompozyt (Composite)

## Założenia

- Kompozyt tworzy reprezentację obiektów za pomocą drzewa. Jednocześnie kompozyt pozwala na dostęp do poszczególnych elementów ze względu na dziedziczenie po interfejsie nadrzędnym
- Upraszcza kod aplikacji
- Rekursywne

## Przykład

Operacja arytmetyczna może być kompozytem, ponieważ  $(2+3) - (6+2)$  jest tym samym co  $2+3-6+2$ .



# Dekorator (Decorator)

## Założenia

- Dodaje dodatkowe funkcjonalności do obecnie istniejących klas opakowując je, wywołując metody wewnątrz
- Jest alternatywą dla tworzenia podklas

## Przykład

Dodanie kilku klas CSS do zwracanego przez klasę kodu HTML jest dobrym przykładem dekoratora.



# Fasada (Facade)

## Założenia

- Opakowuje złożoną część kodu przez proste interfejsy
- Uogólnia system za pomocą prostych interfejsów
- Wysokopoziomowe podejście

## Przykład

Fasadą jest niemal każdy call center. Dzwonimy na numer biura obsługi klienta i wybieramy kolejno numery, aby skontaktować się z odpowiednią osobą, która jest odpowiednia dla rozwiązania naszego problemu.



# Pyłek (Flyweight)

## Założenia

- Pozwala na współdzielenie bardzo wielu małych obiektów
- Ma zastosowanie w usprawnieniach wydajności

## Przykład

Przeglądarki wykorzystują ten wzorzec do ładowania dużej liczby rysunków.



# Proxy

## Założenia

- Tworzy obiekt pośredni w komunikacji pomiędzy dwoma innymi
- Pozwala na dostęp oraz kontrolę drugim obiektem

## Przykład

Najprostszy przykładem jest proxy wykorzystywane w przeglądarkach.



# Funkcyjne wzorce projektowe





# Monoid

## Założenia

- Struktura algebraiczna
- Występuje funkcja zwracająca wartość pustą oraz metoda łącząca zwracająca wartość podaną jako argument, np. combine

## Przykład

MapReduce wykorzystuje monoidy. Option jest monoidem



# Monada

## Założenia

- Pozwala na zastąpienie wielu wywołań, które od siebie zależą funkcjami unit oraz bind
- Upraszcza operacje pomiędzy funkcjami zależnymi
- Jest monoidem

## Przykład

Monada zamienia zagnieżdżone wyrażenia w proste (flatten)



# Funktor

## Założenia

- Funktor stosuje operację na elementach listy, funkcjach lub innych strukturach
- Zawiera funkcję mapującą (map, flatmap),
- Wyjście jest typu wejścia

## Przykład

Funktory są często wykorzystywane przy listach, np. kiedy je mapujemy.



# Behawioralne wzorce projektowe



# Łańcuch odpowiedzialności (Chain of responsibilities)

## Założenia

- Przekazuje obiekt do kolejnych obiektów w łańcuchu, aż któryś z nich je obsłuży

## Przykład

Przykładem jest każdy framework MVC albo bankomat.



# Komenda (Command)

## Założenia

- Enkapsuluje wywołanie/żądanie w obiekcie, jednocześnie parametryzując żądanie w obiekcie

## Przykład

Przykładem jest PyCall, który wywołuje komendę w Pythonie z poziomu języka Ruby.



# Interpreter

## Założenia

- Mapuje gramatykę języka i interpretuje ją w celu wykonania poszczególnych komend

## Przykład

Występuje w każdym języku skryptowym



# Iterator

## Założenia

- Pozwala na łatwe przejście sekwencyjne przez kolekcję

## Przykład

Występuje w większości kolekcji w językach obiektowych.





# Mediator

## Założenia

- Pozwala na komunikację (kontrolę) się wielu niezwiązanych ze sobą bezpośrednio obiektów.
- Pozwala na komunikację wielu-do-wielu

## Przykład

Przykładem jest wieża kontroli lotów.



# Memento

## Założenia

- Pozwala na zapamiętanie stanu obiektu, dzięki czemu może wrócić do poprzedniego stanu obiektu w przypadku błędów
- Może tworzyć historię zmian i odtwarzać stany z przeszłości (check points)

## Przykład

Niektóre debugery realizują ten wzorec i pozwalają na powrót stanu poprzedniego.



# Obserwator (Observer)

## Założenia

- Potrafi zdefiniować zależność jeden do wielu, w taki sposób, że gdy jeden z obiektów zmieni swój stan, pozostałe obiekty są o tym informowane

## Przykład

View w MVC oraz aukcje.



# Stan (State)

## Założenia

- Podobnie jak obserwator, ale dotyczące jednego obiektu
- Obiekt zmieniając swój stan zmienia swoje zachowanie
- Obiektowe maszyna stanów

## Przykład

Maszyna vendingowa, chatboty



# Strategia (Strategy)

## Założenia

- Definiuje wiele metod do rozwiązania podobnego problemu w różny sposób.
- Strategia je enkapsuluje i pozwala na wybór odpowiedniej metody w zależności od wejścia

## Przykład

Wybór trasy przejazdu z punktu A do B.



# Metoda szablonowa (Template method)

## Założenia

- Tworzy szablon/szkielet metody, w której niektóre kroki są wywołaniem metod z innych subklas.
- Klasa bazowa określa gdzie znajdują się implementacje poszczególnych kroków metody

## Przykład

Budowanie domu.



# Wizytator (Visitor)

## Założenia

- Wizytator pozwala na zdefiniowanie operacji bez zmiany danej klasy oraz elementów danej klasy na której operuje.
- Pozwala na odzyskanie utraconych informacji

## Przykład

Taksówka.



## **Wzorce projektowe - porównanie**





# Budowniczy vs Fabryka

## Budowniczy

- Zawiera metodę `build()`, która buduje instancję, ale parametry mogą być podawane przez settery
- Ma najczęściej wiele metod, które rozkładają tworzenie obiektu na wiele etapów (funkcjonalności)

## Fabryka

- Prostsza od budowniczego
- Wymaga podania wszystkich parametrów w jednej metodzie



# Most vs Strategia

## Most

- Tworzymy strukturę interfejsów
- Wykorzystywane, gdy chcemy użyć tych interfejsów w innym celu
- Wybór „opcji” wybierany jest na poziomie implementacji

## Strategia

- Zmiana implementacji podczas wykonywania kodu, tj. wybieramy, który obiekt wykona daną akcję



# Fasada vs Dekorator

## Fasada

- Nie dodaje dodatkowych funkcjonalności do istniejącego obiektu

## Dekorator

- Dodaje dodatkowych funkcjonalności do istniejącego obiektu



## **Środowisko oraz kilka przykładów**

# Wprowadzenie do platformy Android





# SDK

SDK Tools - narzędzia do tworzenia aplikacji na Andorida

SDK Platform - przede wszystkim kod źródłowy (wersja API)

SDK Build tools - narzędzia do budowania aplikacji na Androida

SDK Platform tools - narzędzia, które wykorzystują SDK Platform, np. adb



# Andorid NDK

Native Development Kit - pozwala na budowanie aplikacji na Androida w C/C++.

<https://developer.android.com/ndk>



# Android inaczej

JavaScript

<https://reactnative.dev/>

Dart

<https://flutter.dev/>

Python

<https://beeware.org/>





# Budowanie z linii poleceń

Budowanie:

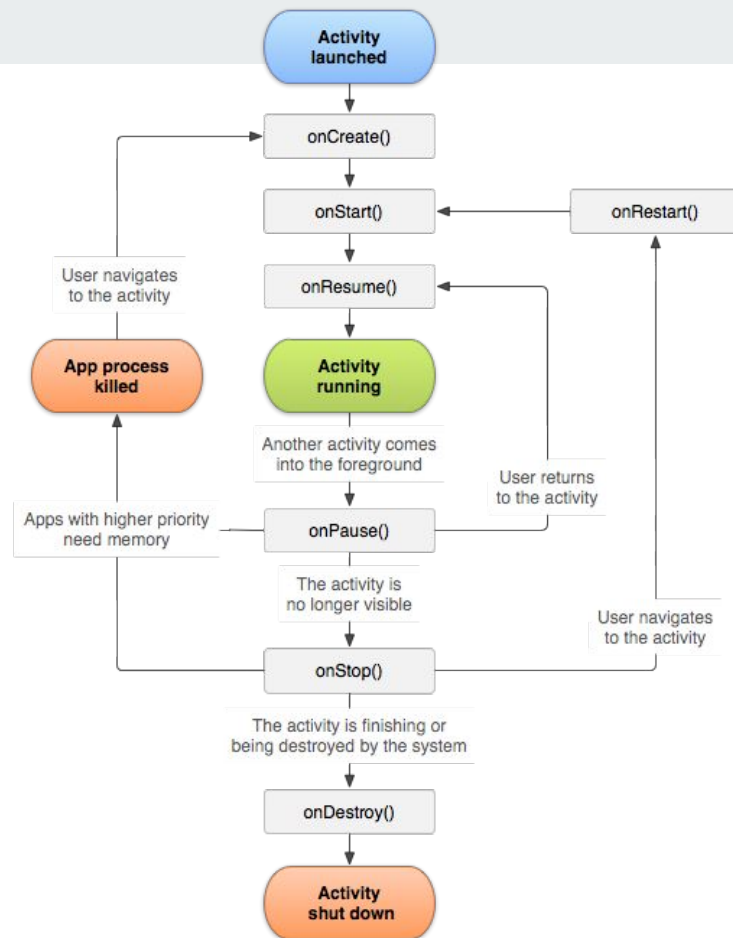
```
./gradlew assembleDebug
```

Instalowanie:

```
./gradlew installDebug
```

```
adb install .apk
```

# Aktywności





# Intencje (intent)

Łączy elementy w aplikacji Androidowej ze sobą.

Zawiera:

- akcję
- dane

Przykład: dwa widoki



# Komponenty

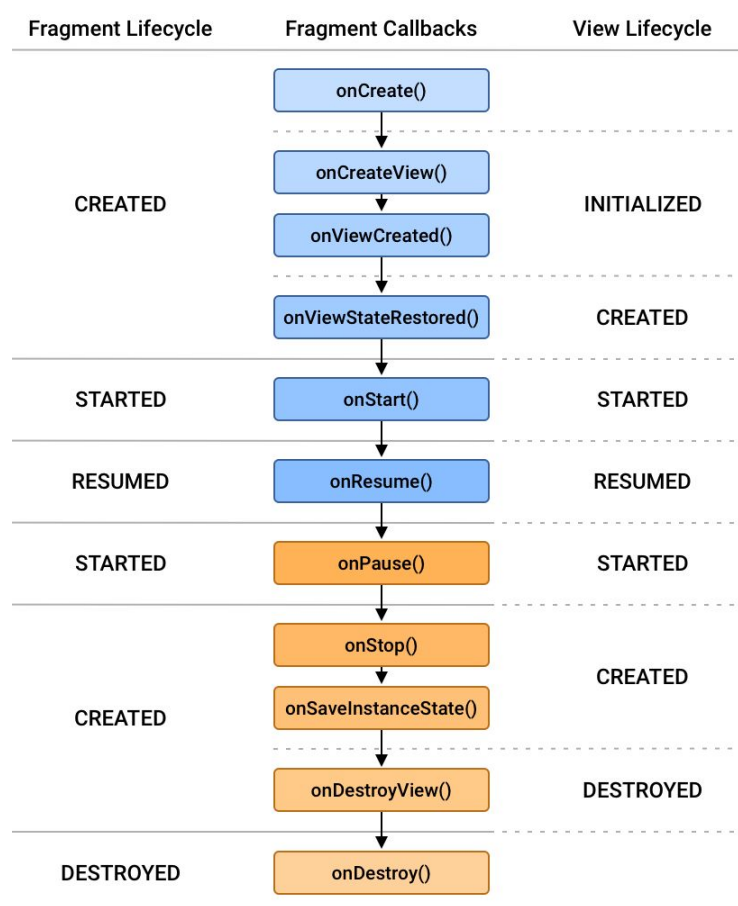
Grupy komponentów:

- tekstowe
- przyciski
- widżety
- layouty
- kontenery
- helpery
- googlowskie

# Fragmenty

---

# Cykl życia fragmentu



Źródło: <https://developer.android.com/guide/fragments/lifecycle>



# Fragmenty

FragmentManager

Fragment

FragmentManager

# Networking







# Networking

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
```



# Networking configuration

```
<application android:networkSecurityConfig="@xml/network_security_config" />
```

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<network-security-config>
  <domain-config>
    <domain includeSubdomains="true">secure.example.com </domain>
    <domain includeSubdomains="true">cdn.example.com </domain>
    <trust-anchors>
      <certificates src="@raw/trusted_roots" />
    </trust-anchors>
    <domain-config cleartextTrafficPermitted="false">
      <domain>developer.android.com </domain>
    </domain-config>
  </domain-config>
</network-security-config>
```

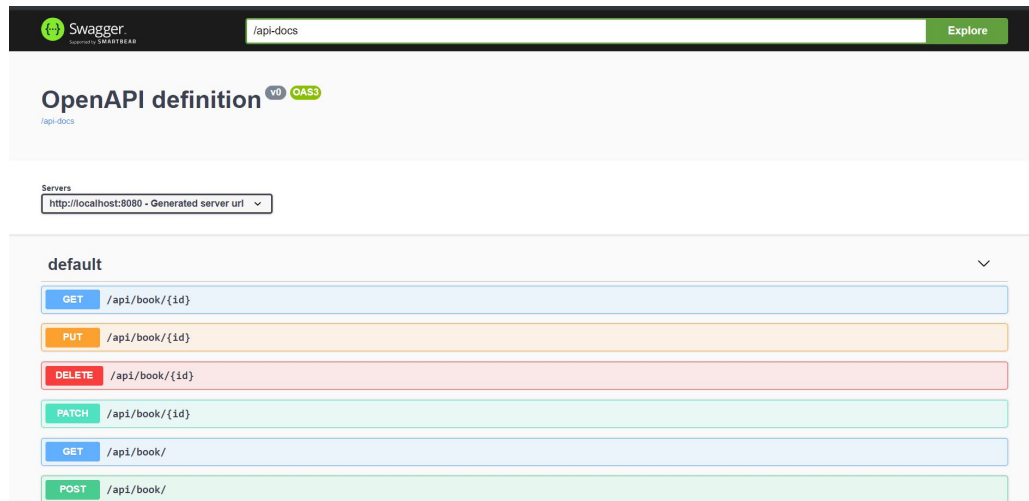
# Swagger

<https://openapi-generator.tech/docs/generators/kotlin/>

<https://ktor.io/docs/openapi-swagger.html>

<https://github.com/nielsfalk/ktor-swagger>

<https://github.com/papsign/Ktor-OpenAPI-Generator>



**Źródło:** <https://www.baeldung.com/spring-rest-openapi-documentation>



# Couroutines a Wątki

Wątki - OS

Wątki - duże

Wątki - zawsze te same

Couroutine - Kotlin Runtime

Couroutine - zabierają mniej zasobów

Couroutine - mogą być najpierw jednym, a później kolejnym wątku obsługiwane



# Couroutines

```
fun main() = runBlocking {  
    launch {  
        delay(1000L)  
        println("World!")  
    }  
    println("Hello")  
}
```



# Coroutines

`-Dkotlinx.coroutines.debug`



# Coroutines - Debugowanie

`-Dkotlinx.coroutines.debug`



## Coroutines

```
fun main() =  
    runBlocking {  
        launch { doWorld()  
    }  
        println("Hello")  
    }
```

```
suspend fun doWorld() {  
    delay(1000L)  
    println("World!")  
}
```





## Couroutines

```
fun main() =  
    runBlocking {  
        launch { doWorld()  
    }  
        println("Hello")  
    }
```

```
suspend fun doWorld() {  
    delay(1000L)  
    println("World!")  
}
```



# Coroutines

```
suspend fun doWorld() = coroutineScope {  
    launch {  
        delay(1000L)  
        println("World!")  
    }  
    println("Hello")  
}
```



# Coroutines

```
suspend fun doWorld() = coroutineScope {  
    launch {  
        delay(2000L)  
        println("World 2")  
    }  
}
```

```
launch {  
    delay(1000L)  
    println("World 1")  
}  
  
println("Hello")  
}
```



# Couroutines

```
val job = launch {  
    delay(1000L)  
    println("World!")  
}  
  
println("Hello")  
  
job.join()  
  
println("Done")
```



# Couroutines w Retrofit

```
val service = RetrofitService.create()

val call = service.postProductCall(product)

call.enqueue(object : Callback<Unit> {

    override fun onResponse(call: Call<Unit>, response: Response<Unit>) {

        Log.d("POST_PRODUCT", "Product post successful")

    }

    override fun onFailure(call: Call<Unit>, t: Throwable) {

        Log.d("POST_PRODUCT", t.message.toString())

    }

})
```



# Couroutines

```
val job = launch {  
    repeat(1000) { i ->  
        println("job: I'm sleeping $i ...")  
        delay(500L)    }}  
  
delay(1300L)  
  
println("main: I'm tired of waiting!")  
  
job.cancel()  
  
job.join() // job.cancelAndJoin()  
  
println("main: Now I can quit.")
```



# Couroutines

```
suspend fun doSomethingUsefulOne(): Int {  
    delay(1000L)  
    return 13  
}  
  
suspend fun doSomethingUsefulTwo(): Int {  
    delay(1000L)  
    return 29  
}
```

```
val time = measureTimeMillis {  
    val one = doSomethingUsefulOne()  
    val two = doSomethingUsefulTwo()  
    println("The answer is ${one + two}")  
}  
  
println("Completed in $time ms")
```



# Couroutines Dispatcher

Unconfined : I'm working in thread main

Default : I'm working in thread DefaultDispatcher-worker-1

newSingleThreadContext: I'm working in thread MyOwnThread

main runBlocking : I'm working in thread main





# Retrofit

1. It is very fast.
2. It enables direct communication with the web service.
3. It is easy to use and understand.
4. It supports request cancellation.
5. It supports post requests and multipart uploads.
6. It supports both synchronous and asynchronous network requests.
7. Supports dynamic URLs.
8. Supports convertors.



# Retrofit

```
implementation 'org.jetbrains.kotlinx:kotlinx-coroutines-android:1.6.0'
```

```
implementation 'com.squareup.retrofit2:retrofit:2.9.0'
```

```
implementation 'com.squareup.retrofit2:converter-gson:2.9.0'
```



# Retrofit

```
interface RetrofitService {  
  
    @GET("product")  
  
    fun getProductsCall() : Call<List<Product>>  
  
  
    @POST("customer")  
  
    fun postCustomerCall(@Body customer : Customer) : Call<Unit>
```



# Retrofit

```
@FormUrlEncoded
```

```
@POST("user/edit")
```

```
Call<User> updateUser(@Field("first_name") String first, @Field("last_name") String last);
```

```
@Multipart
```

```
@PUT("user/photo")
```

```
Call<User> updateUser(@Part("photo") RequestBody photo, @Part("description") RequestBody description);
```



# Retrofit

```
companion object {  
    //    var BASE_URL = "https://74ce-185-25-121-195.ngrok.io/"  
    var BASE_URL = "http://10.0.2.2:8080/"  
  
    fun create() : RetrofitService {  
        val retrofit = Retrofit.Builder()  
            .addConverterFactory(GsonConverterFactory.create())  
            .baseUrl(BASE_URL)  
            .build()  
        return retrofit.create(RetrofitService::class.java)  
    }  
}
```



# Retrofit

```
val service = RetrofitService.create()

val call = service.deleteAllCustomersCall()

call.enqueue(object : Callback<Unit> {

    override fun onResponse(call: Call<Unit>, response:
Response<Unit>) {

        if(response.isSuccessful)

            Log.d("DELETE_ALL_CUSTOMERS" , "success")

    }

    override fun onFailure(call: Call<Unit>, t:
Throwable) {

        Log.d("DELETE_ALL_CUSTOMERS" ,
t.message.toString())

    }

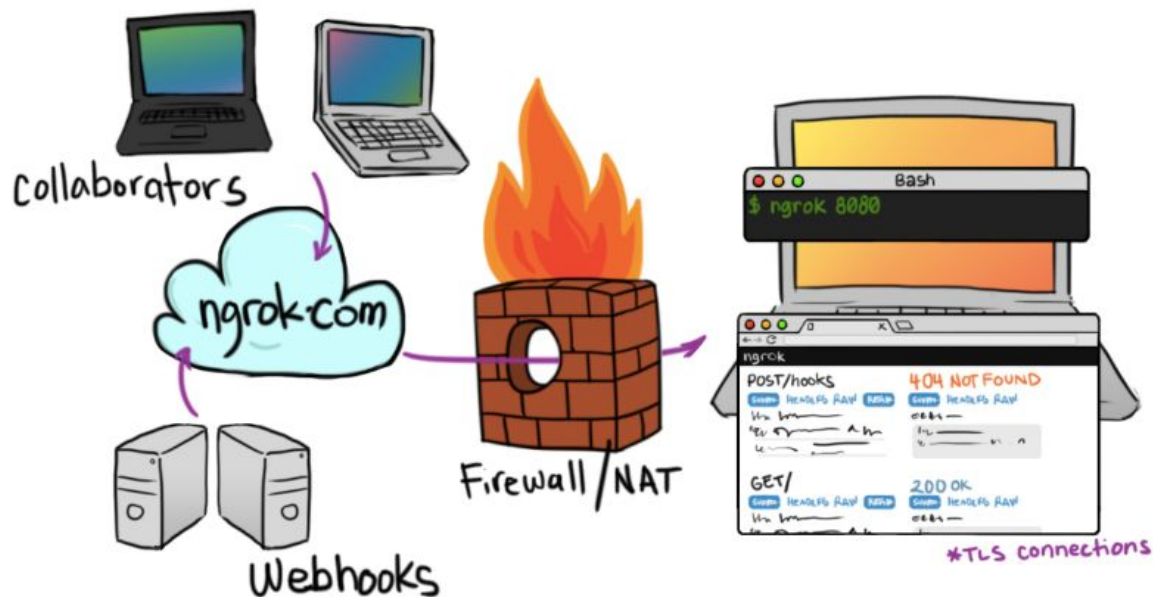
})
```



# Retrofit - alternatywy

Volley - <https://google.github.io/volley/>

# Ngrok







# Ngrok

```
$ ngrok http 8080
```

Session Status

online

Session Expires

1 hour, 59 minutes

Terms of Service

<https://ngrok.com/tos>

Version

3.1.0

Region

Europe (eu)

Latency

-

Web Interface

<http://127.0.0.1:4041>

Forwarding

<https://9373-2a01-115f-440b-7200-34c6-284-a4f9-c1f>

Connections

	ttl	opn	rt1	rt5	p50	p90
0	0	0.00	0.00	0.00	0.00	

# OAuth2

---

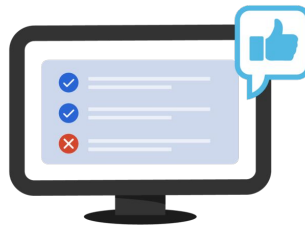
# OAuth2

## Authentication



Confirms users  
are who they say they are.

## Authorization



Gives users permission  
to access a resource.

okta

### Źródło:

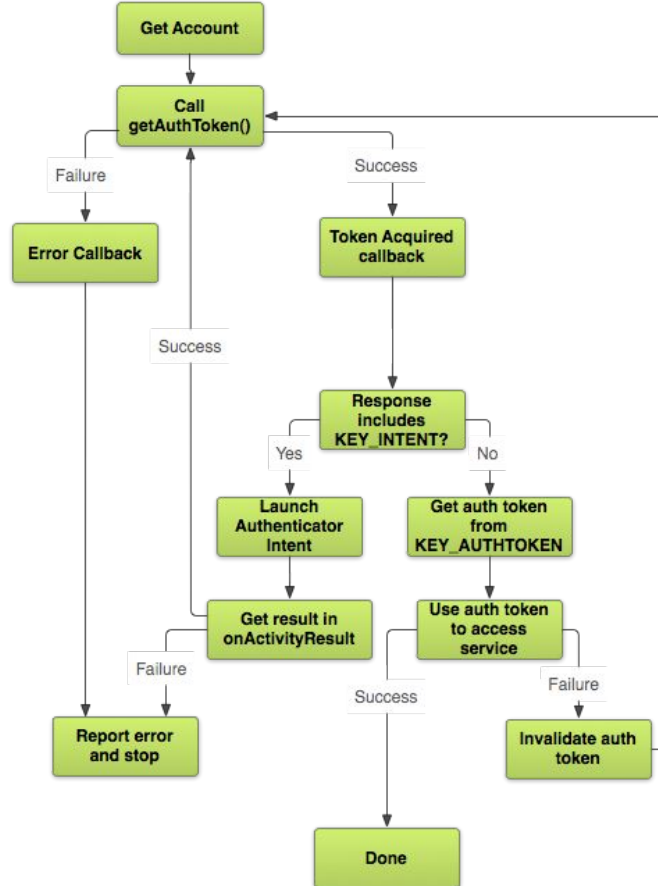
[https://www.okta.com/identity-101/authentication-vs-authorization/#:~:text=Authentication%20confirms%20that%20users%20are,and%20access%20management%20\(IAM\).](https://www.okta.com/identity-101/authentication-vs-authorization/#:~:text=Authentication%20confirms%20that%20users%20are,and%20access%20management%20(IAM).)



# OAuth2 - alternatywy

OpenID Connect, Auth0, JSON Web Token, Keycloak, Amazon Cognito

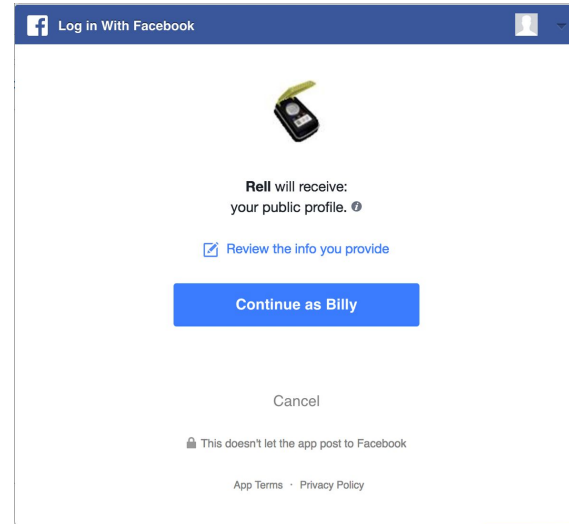
# OAuth2





# OAuth2


<https://developers.facebook.com/docs/facebook-login/guides/advanced/manual-flow>





# OAuth2

<https://docs.github.com/en/developers/apps/building-oauth-apps/authorizing-oauth-apps>



### Device Activation

Enter the code displayed on your device

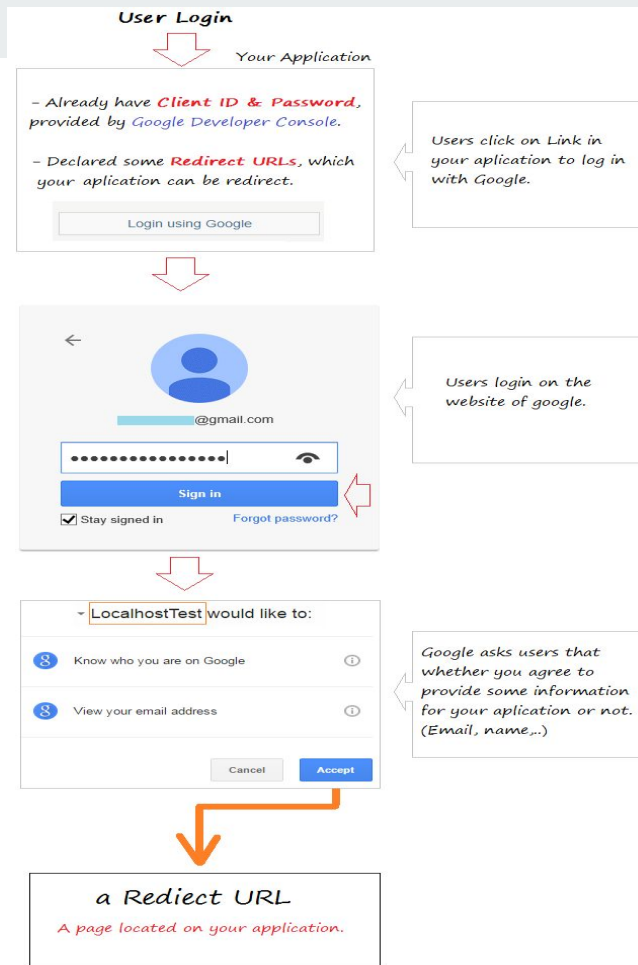
-

Continue

GitHub staff will never ask you to enter your code on this page.

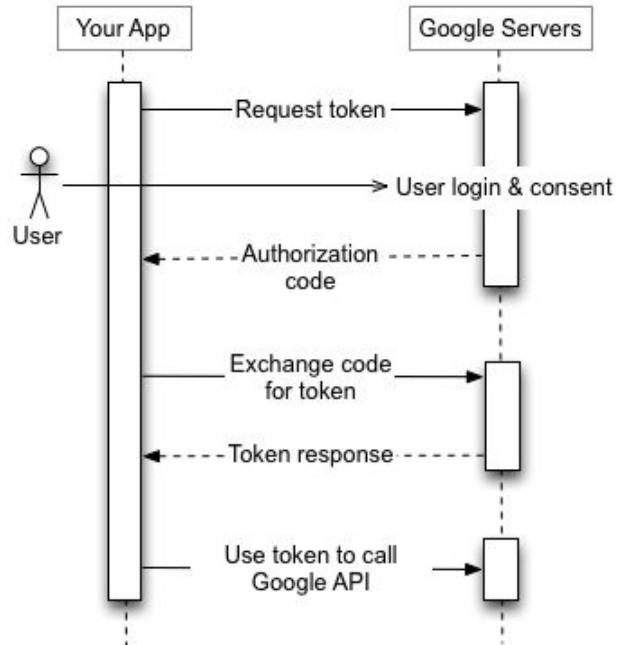
# OAuth2

<https://docs.github.com/en/developers/apps/building-oauth-apps/authorizing-oauth-apps>





# OAuth2





# OAuth2

```
val am: AccountManager = AccountManager.get(this)
```



## OAuth2

```
val url =  
URL("https://www.googleapis.com/tasks/v1/users/@me/lists?key=$  
your_api_key")  
val conn = url.openConnection() as HttpURLConnection  
conn.apply {  
    addRequestProperty("client_id", your client id)  
    addRequestProperty("client_secret", your client secret)  
    setRequestProperty("Authorization", "OAuth $token")  
}
```



## OAuth2

```
val url =  
URL("https://www.googleapis.com/tasks/v1/users/@me/lists?key=$  
your_api_key")  
val conn = url.openConnection() as HttpURLConnection  
conn.apply {  
    addRequestProperty("client_id", your client id)  
    addRequestProperty("client_secret", your client secret)  
    setRequestProperty("Authorization", "OAuth $token")  
}
```



# OAuth2

<https://github.com/openid/AppAuth-Android>



# Bibliografia

[1] Dawn Griffiths, David Griffiths, Head First Android Development, 3rd Edition, O'Reilly 2021

[2] Elton Stoneman, Learn Docker in a Month of Lunches, Manning 2020

[3] Robert C. Martin, Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship, Pearson 2008

[4] Alexey Soshin, Hands-On Design Patterns with Kotlin, Packt 2018

[5] Alex Forrester, Eran Boudjnah, Alexandru Dumbravan, Jomar Tigcal, How to Build Android Apps with Kotlin, Packt 2021

[6] ISTQB Foundation Level syllabus:  
<https://www.istqb.org/downloads/syllabi/foundation-level-syllabus.html>