

Android @ Szczecin 2011

Konrad Malawski
konrad.malawski@java.pl

31 lipca 2011



lunar logic
polska



@ktosopl

github.com/ktoso

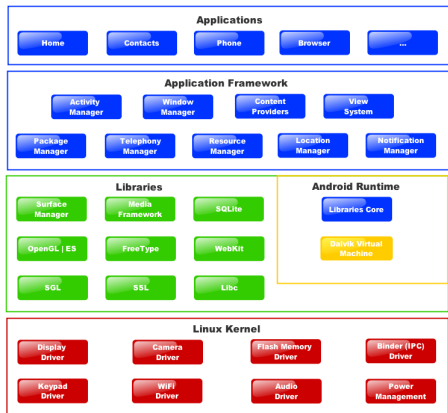


blog.project13.pl



CODERETREAT
KRAKÓW - APRIL 2nd 2011 - START: 08:00

Architektura



Rysunek: Architektura systemu Android

Słowa na dziś:

- ▶ Application
- ▶ Activity
- ▶ View
- ▶ Service
- ▶ Intent
- ▶ _____ Manager

Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień



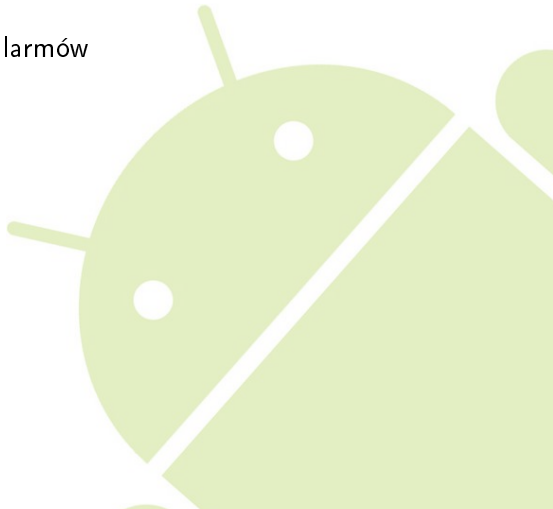
Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)



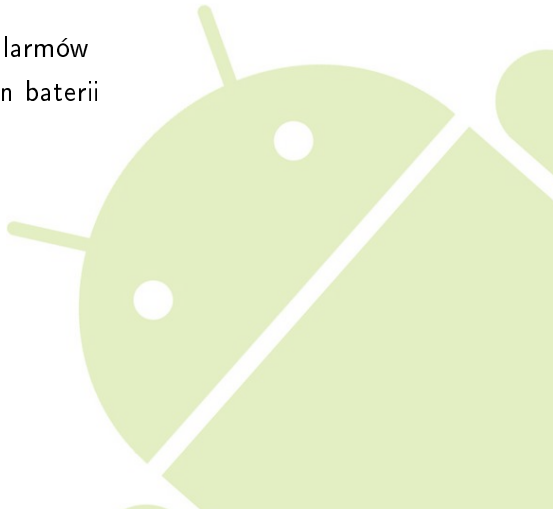
Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów



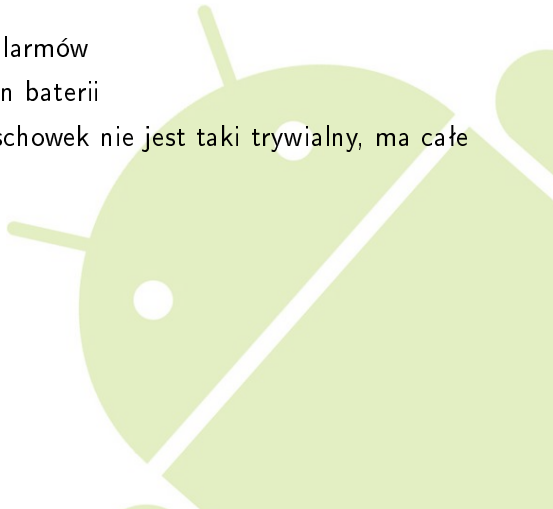
Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii



Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii
- ▶ **ClipboardManager** - schowek nie jest taki trywialny, ma całe własne API



Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii
- ▶ **ClipboardManager** - schowek nie jest taki trywialny, ma całe własne API
- ▶ **ConnectivityManager** - możemy sprawdzić czy Internet jest dostępny. Via 3G czy WiFi?

Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii
- ▶ **ClipboardManager** - schowek nie jest taki trywialny, ma całe własne API
- ▶ **ConnectivityManager** - możemy sprawdzić czy Internet jest dostępny. Via 3G czy WiFi?
- ▶ **LocationManager** - dostęp do pozycji (również GPS)

Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii
- ▶ **ClipboardManager** - schowek nie jest taki trywialny, ma całe własne API
- ▶ **ConnectivityManager** - możemy sprawdzić czy Internet jest dostępny. Via 3G czy WiFi?
- ▶ **LocationManager** - dostęp do pozycji (również GPS)
- ▶ nowe: **FragmentManager** - nowe api do umieszczania wiele activity na jednym ekranie (upraszczając)

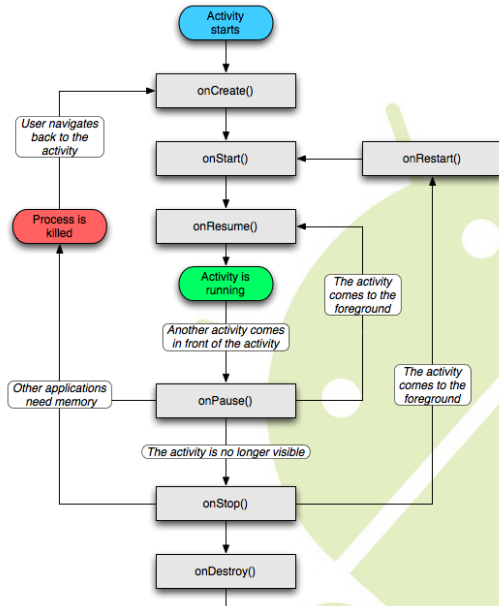
Przykłady Managerów

- ▶ **NotificationManager** - dla powiadomień
- ▶ **AccountManager** - dla kont użytkownika, np. konto skype / gmail (system-wide)
- ▶ **AlarmManager** - dla alarmów
- ▶ **BatteryManager** - stan baterii
- ▶ **ClipboardManager** - schowek nie jest taki trywialny, ma całe własne API
- ▶ **ConnectivityManager** - możemy sprawdzić czy Internet jest dostępny. Via 3G czy WiFi?
- ▶ **LocationManager** - dostęp do pozycji (również GPS)
- ▶ nowe: **FragmentManager** - nowe api do umieszczania wiele activity na jednym ekranie (upraszczając)
- ▶ nowe: **DownloadManager** - zaawansowany menadżer pobierania plików w tle (w **Honeycomb**)

Good News, nie będzie tsunami wyliczeń nazw klas

Obiecuję, że nie będzie już slajdów takich jak poprzedni :-)
Konkrety, obrazki, kodzenie!

Activity lifecycle



Activity

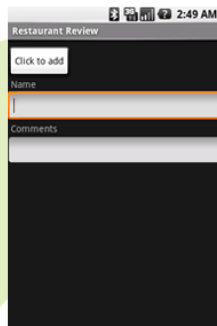
Wołany gdy Activity jest tworzona po raz pierwszy.

```
public class MainActivity extends Activity {  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        /**/  
    }  
}
```


LinearLayout + EditText z wrap_content

```
<LinearLayout
    android:id="@+id/root_layout"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical">
    <!-- ... -->

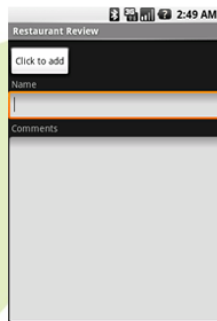
    <TextView android:id="..." ... />
    <EditText android:id="..."
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
    />
</LinearLayout>
```



LinearLayout + TextView z fill_parent

```
<LinearLayout
  android:id="@+id/root_layout"
  android:layout_width="fill_parent"
  android:layout_height="fill_parent"
  android:orientation="vertical">
  <!-- ... -->

  <TextView android:id="..." ... />
  <EditText android:id="..."
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
  />
</LinearLayout>
```



Panowanie nad Layoutami

- ▶ Istnieje jeszcze **match_parent**, pojawił się w nowszych wersjach Android, jest analogiczny do **fill_parent**.
- ▶ W przypadku gdy chcemy ustalać "jaką część widoku ma zajmować pewien element", korzystamy z **android:layout_weight**, przyjmuje on liczby (*default = 1*).

Ważne ViewGroups:

- ▶ **FrameLayout** - Layout dla tylko jednego elementu, najprostszy
- ▶ **LinearLayout** - Wystarczający dla prostych widoków, kombinowanie kilku LinearLayout daje przyjemne efekty
- ▶ **ListView** - Sam dba o scrollowanie
- ▶ **TabHost** - Może mieć zakładki

Ważne ViewGroups:

- ▶ **FrameLayout** - Layout dla tylko jednego elementu, najprostszy
- ▶ **LinearLayout** - Wystarczający dla prostych widoków, kombinowanie kilku LinearLayout daje przyjemne efekty
- ▶ **ListView** - Sam dba o scrollowanie
- ▶ **TabHost** - Może mieć zakładki
- ▶ **Spinner, Gallery, GridView, RelativeLayout, ScrollView, SurfaceView, TableLayout, ViewFlipper, ViewSwitcher...**

R, as in Resource

R

R, as in Resource

```
package pl.project13;  
  
public final class R {  
    public static final class drawable {  
        public static final int icon=0x7f020000;  
    }  
    public static final class id {  
        public static final int login=0x7f050000;  
    }  
    public static final class layout {  
        public static final int main=0x7f030000;  
    }  
    public static final class string {  
        public static final int app_name=0x7f040000;  
    }  
}
```

R, as in Resource

Dodanie elementu id **wewnątrz widoku**, poprzez **+@id/**

```
<EditText android:id="@+id/login" ... />
```


R, as in Resource

Dodanie elementu id **wewnątrz widoku**, poprzez **+@id/**

```
<EditText android:id="@+id/login" ... />
```

Spowoduje wygenerowanie pola w klasie **R**:

```
public final class R {  
    public static final class id {  
        public static final int login = 0x7f050000;  
    }  
}
```

R, as in Resource

Dodanie elementu id **wewnątrz widoku**, poprzez **+@id/**

```
<EditText android:id="@+id/login" ... />
```

Spowoduje wygenerowanie pola w klasie **R**:

```
public final class R {  
    public static final class id {  
        public static final int login = 0x7f050000;  
    }  
}
```

A skorzystamy z niego w np. **Activity**:

```
EditText mLogin = findViewById(pl.project13.R.id.login);
```

Strings as Resources

```
<TextView android:layout_height="fill_parent"  
          android:layout_width="fill_parent"  
          android:text="Witaj świecie!"  
/>
```

Mieszanie treści z layoutem jest złym pomysłem.

Strings as Resources

```
<TextView  android:layout_height="fill_parent"  
           android:layout_width="fill_parent"  
           android:text="@string/hello_world"  
        />
```

```
<resources>  
    <string name="hello_world">Witaj swiecie!</string>  
</resources>
```

(Tip: W intellij piszemy *@string/hello_world* a następnie ALT+ENTER, aby utworzyć zasób w odpowiednim miejscu.)

Proste I18N (i nie tylko) dzięki klasyfikatorom

res/values-pl/strings.xml

```
<resources>  
  <string name="hello_world">Witaj swiecie!</string>  
</resources>
```

res/values-en/strings.xml

```
<resources>  
  <string name="hello_world">Hello world!</string>  
</resources>
```

R, tips and tricks

- ▶ nazwy wykorzystywane dla np. ID **nie muszą** być unikalne, @+id/login raz może oznaczać ten EditText a raz TextView. Rozwiązane jest do wedle 'na czym wołany jest findViewById'.

R, tips and tricks

- ▶ nazwy wykorzystywane dla np. ID **nie muszą** być unikalne, @+id/login raz może oznaczać ten EditText a raz TextView. Rozwiązane jest do wedle 'na czym wołany jest findViewById'.
- ▶ Korzystamy raczej z 'notacji_z_podkresleniami_tutaj'

R, tips and tricks

- ▶ nazwy wykorzystywane dla np. ID **nie muszą** być unikalne, @+id/login raz może oznaczać ten EditText a raz TextView. Rozwiązane jest do wedle 'na czym wołany jest findById'.
- ▶ Korzystamy raczej z 'notacji_z_podkreśleniami_tutaj'
- ▶ W kontekście gdzie nie masz **findById**, skorzystaj z **android.content.res.Resources.getSystem().get_____()**

Zadanie: Hello Szczecin!

- ▶ Prosty widok z przyciskiem oraz tekstem oraz polem tekstowym na czyjeś imię
- ▶ Ma być możliwe podanie swojego imienia, wtedy text po wciśnięciu przycisku ma wyglądać „Hello _____!”
- ▶ tip: korzystamy z **res/values/strings.xml** oraz **res/layouts/main.xml**
- ▶ tip: Przydadzą się widżety: TextView, Button, EditText

Zadanie: Hello Szczecin!

- ▶ Prosty widok z przyciskiem oraz tekstem oraz polem tekstowym na czyjeś imię
- ▶ Ma być możliwe podanie swojego imienia, wtedy text po wciśnięciu przycisku ma wyglądać „Hello _____!”
- ▶ tip: korzystamy z **res/values/strings.xml** oraz **res/layouts/main.xml**
- ▶ tip: Przydadzą się widżety: TextView, Button, EditText
- ▶ **Uwaga! Skorzystamy z Robolectric to *TDD** aplikacji Androiowej!**

* TDD - Test Driven Development

Tak tak, ponieważ zwyczajny hello world byłby nudny! :-)

Testy są już dla Was przygotowane.

Testowanie a sprawa Androida

Jest pewien problem z 'zwyczajnym testowaniem' aplikacji androidowych... Wcześniej czy później wpadnie się na:

```
java.lang.RuntimeException: Stub!
```



<http://pivotal.github.com/robolectric/index.html>

Robolectric zastępuje implementacje rzucające te wyjątki domyślnymi (return 0 / null).

Plain Old Testing

Jakby ktoś faktycznie chciał rzeźbić bardziej niskopoziomowo swoje testy, oto jak to zrobić:

[http://developer.android.com/resources/
tutorials/testing/
activity_test.html](http://developer.android.com/resources/tutorials/testing/activity_test.html)

Zadanie: Hello Szczecin!

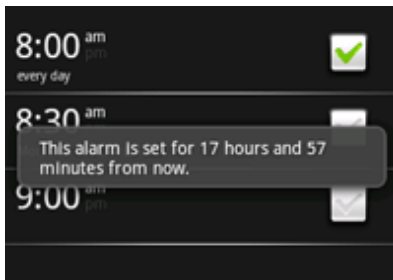
- ▶ Prosty widok z przyciskiem oraz tekstem oraz polem tekstowym na czyjeś imię
- ▶ Ma być możliwe podanie swojego imienia, wtedy text po wciśnięciu przycisku ma wyglądać „Hello _____!”
- ▶ tip: korzystamy z **res/values/strings.xml** oraz **res/layouts/main.xml**
- ▶ tip: Przydadzą się widżety: TextView, Button, EditText

Zadanie: Hello Szczecin!

- ▶ Prosty widok z przyciskiem oraz tekstem oraz polem tekstowym na czyjeś imię
- ▶ Ma być możliwe podanie swojego imienia, wtedy text po wciśnięciu przycisku ma wyglądać „Hello _____!”
- ▶ tip: korzystamy z **res/values/strings.xml** oraz **res/layouts/main.xml**
- ▶ tip: Przydadzą się widżety: TextView, Button, EditText
- ▶ **Uwaga! Skorzystamy z Robolectric to *TDD** aplikacji Androiowej!**

```
git clone git@github.com:ktoso/szczecin-android.git
cd szczecin-android/projects/simple-button
```

Pyszne tosty z masłem (android.widget.Toast)



Przykład użycia:

```
Toast.makeText(getApplicationContext(),  
    "Halo_Szczecin!",  
    Toast.LENGTH_LONG)  
    .show();
```

Co więcej potrafi Toast?

```
Toast t = Toast.makeText(this, txt, LENGTH_SHORT);
```


Co więcej potrafi Toast?

```
Toast t = Toast.makeText(this , txt , LENGTH_SHORT);
```

Można mu zmienić pozycję:

```
t.setGravity( Gravity.TOP | Gravity.LEFT , 0 , 0);
```

Co więcej potrafi Toast?

```
Toast t = Toast.makeText(this , txt , LENGTH_SHORT);
```

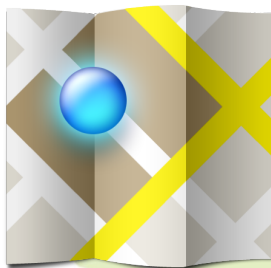
Można mu zmienić pozycję:

```
t.setGravity( Gravity.TOP| Gravity.LEFT , 0, 0);
```

lub podmienić widok:

```
View customView = findViewById(R.id.custom_view);  
/**/  
t.setView(customView)
```

Google Maps



Istnieje pewien "problem" z Google Maps oraz niektórymi innymi API.

Nie są one dostępne bez odpowiedniego klucza oraz podpisania swojej aplikacji!

MapsAPI key sign-up

Rejestrujemy się po klucz na:

<http://code.google.com/intl/pl-PL/android/maps-api-signup.html>

BitLy: **<http://bit.ly/mapsapiandroid>**

Zdobywanie MD5 klucza 'debug'

```
keytool -list -alias androiddebugkey \  
-keystore <path_to_debug_keystore>.keystore \  
-storepass android -keypass android
```

Zdobywanie Md5 klucza 'release'

```
keytool -list -keystore /android.keystore
```

```
Keystore type: JKS
```

```
Keystore provider: SUN
```

```
Your keystore contains 1 entry
```

```
android-key, Jul 3, 2011, PrivateKeyEntry,
```

```
Certificate fingerprint (MD5): AA:AA:AA:AA...
```

Oto co dostaniemy:

Twój klucz to:

```
OX8wqBZbEMsNFtsoHXzufZdWTKB1cUvTWq2OfEg
```

Klucz jest przeznaczony dla wszystkich aplikacji podpisanych Twoim certyfikatem, którego „odciskiem pal

```
A2:D6:8F:12:A6:81:CA:C1:1B:8F:78:8A:E4:FB:A7:FC
```

Poniżej przedstawiono przykład układu xml, który ułatwi rozpoczęcie przygody z mapami:

```
<com.google.android.maps.MapView  
    android:layout_width="fill_parent"  
    android:layout_height="fill_parent"  
    android:apiKey="OX8wqBZbEMsNFtsoHXzufZdWTKB1cUvTWq2OfEg"  
/>
```

Więcej informacji znajduje się w [dokumentacji interfejsu API](#).

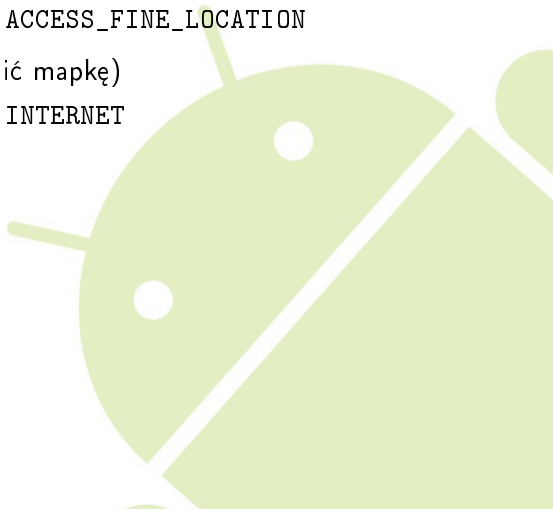
Permissions

W tym przypadku interesują następujące `<uses-permission/>`:

- ▶ `android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION`
- ▶ `android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION`

oraz (skoro chcemy wyświetlić mapkę)

- ▶ `android.permission.INTERNET`



Permissions

W tym przypadku interesują następujące `<uses-permission/>`:

- ▶ `android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION`
- ▶ `android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION`

oraz (skoro chcemy wyświetlić mapkę)

- ▶ `android.permission.INTERNET`

Dodatkowo jeszcze deklarujemy wykorzystanie biblioteki maps:

```
<uses-library android:name="com.google.android.maps" />
```

Uwaga!

```
<application>  
  <uses-library/>  
</application>  
<uses-permission/>
```

Co na pewno się przyda?

- ▶ **LocationManager**
- ▶ **MapView**
- ▶ bardzo wygodny jest **MapActivity**
- ▶ tip: dostępny jest **GPS** i **NETWORK** location provider

Zadanie: Google Maps App

- ▶ mapka, wycentrowana na obecnym położeniu telefonu
- ▶ podczas odświeżenia lokalizacji ma pojawiać się Toast z nową lokalizacją (oraz recentrujemy mapkę)
- ▶ obecne położenie ma być zaznaczone markerem:
<http://bit.ly/gmapmark>
- ▶ dodatkowe: w przypadku oddalenia się od miejsca X (dowolne) należy odpalić '**alarm**'
- ▶ dodatkowe: zaskocz nas czymś!