

Мобільна розробка. Платформа Android

[На головну](#) / [Мої курси](#) / [Мобільна розробка](#) / З чого ми починаємо? / [Інсталяція Android Studio та запуск віртуальної ма...](#)

Інсталяція Android Studio та запуск віртуальної машини

Позначити як виконано

Початок приймання: середа 14 лютого 2024 00:00 AM

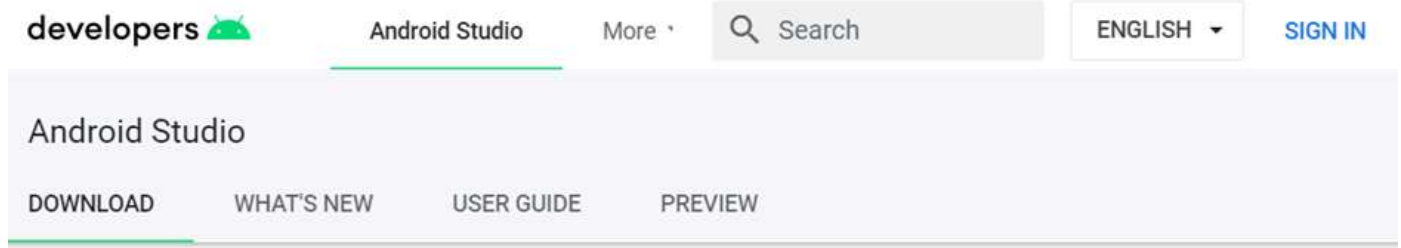
Термін спливає: четвер 14 березня 2024 00:00 AM

На даний час практично увесь процес інсталяції середовища розробки для ОС Android автоматизований, і проблеми можуть виникнути лише коли проводились налаштування інших віртуальних машин на станції, або залишились залишки некоректно деінстальованого середовища старіших версій.

Для початку треба перейти на офіційну сторінку середовища розробки:

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

Та обрати загрузки



Android Studio provides the fastest tools for building apps on every type of Android device.

DOWNLOAD ANDROID STUDIO

4.0.1 for Windows 64-bit (871 MB)

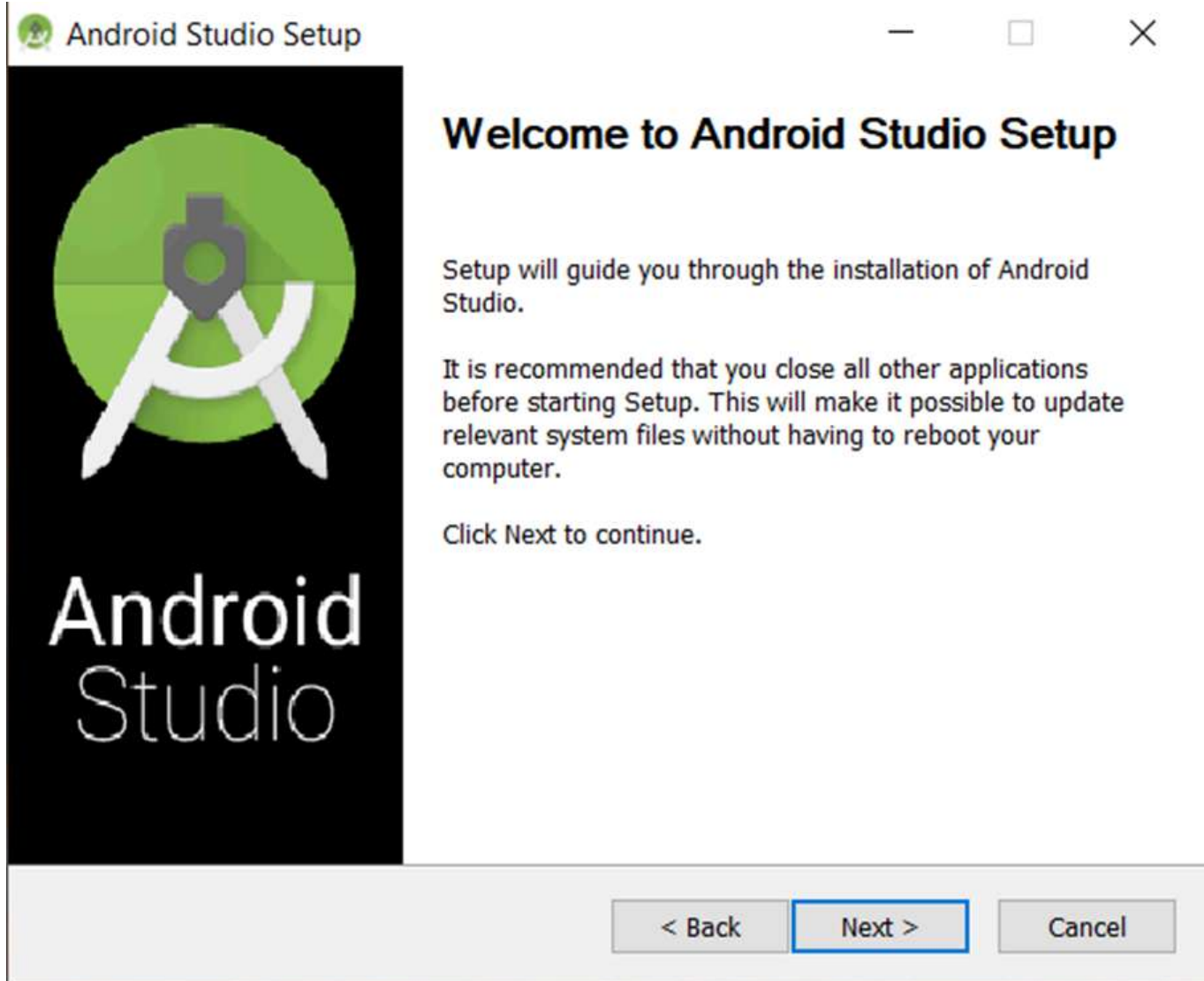
Якщо рекомендований пакет вам не підходить, можна обрати необхідний самостійно

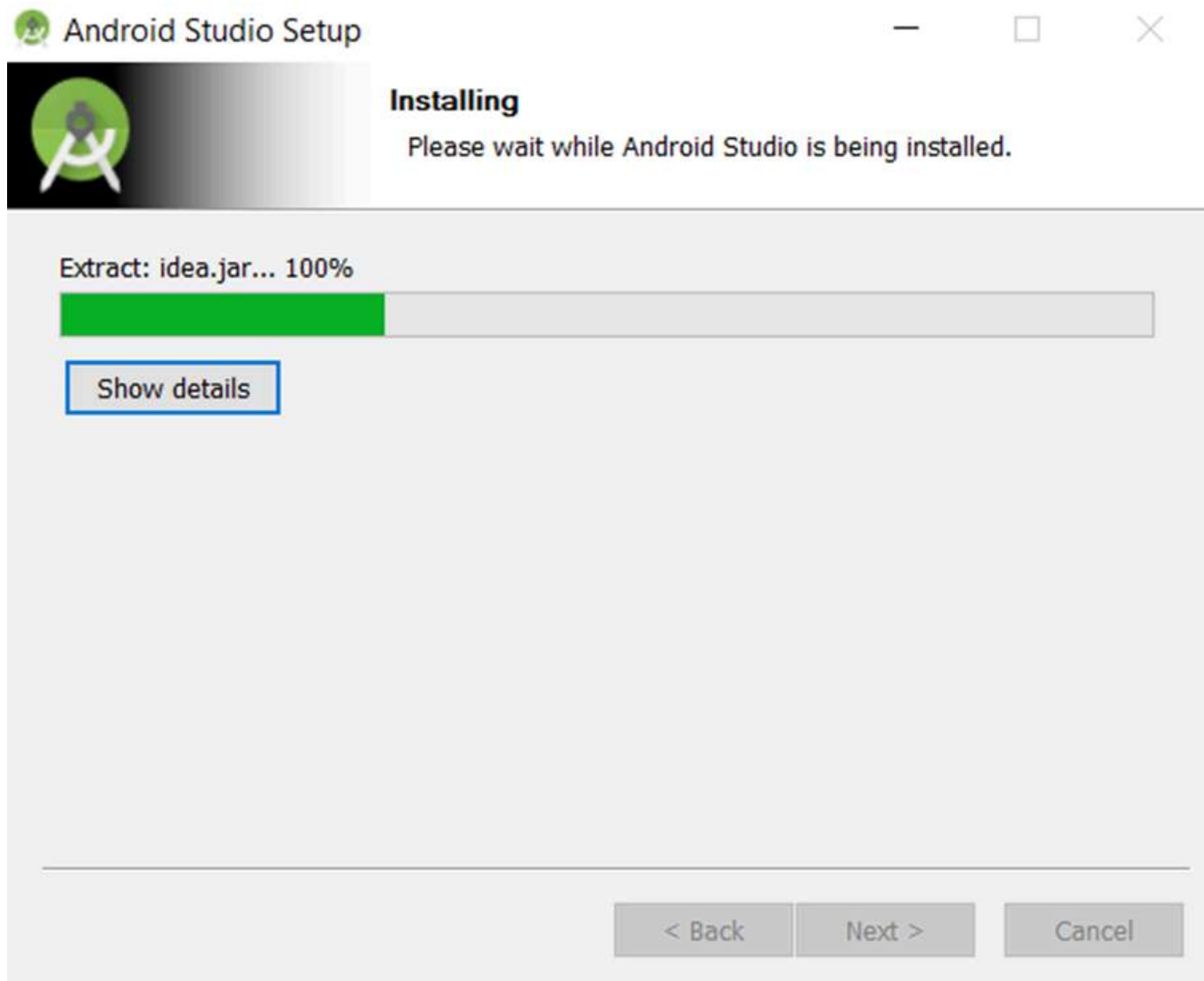
Android Studio downloads

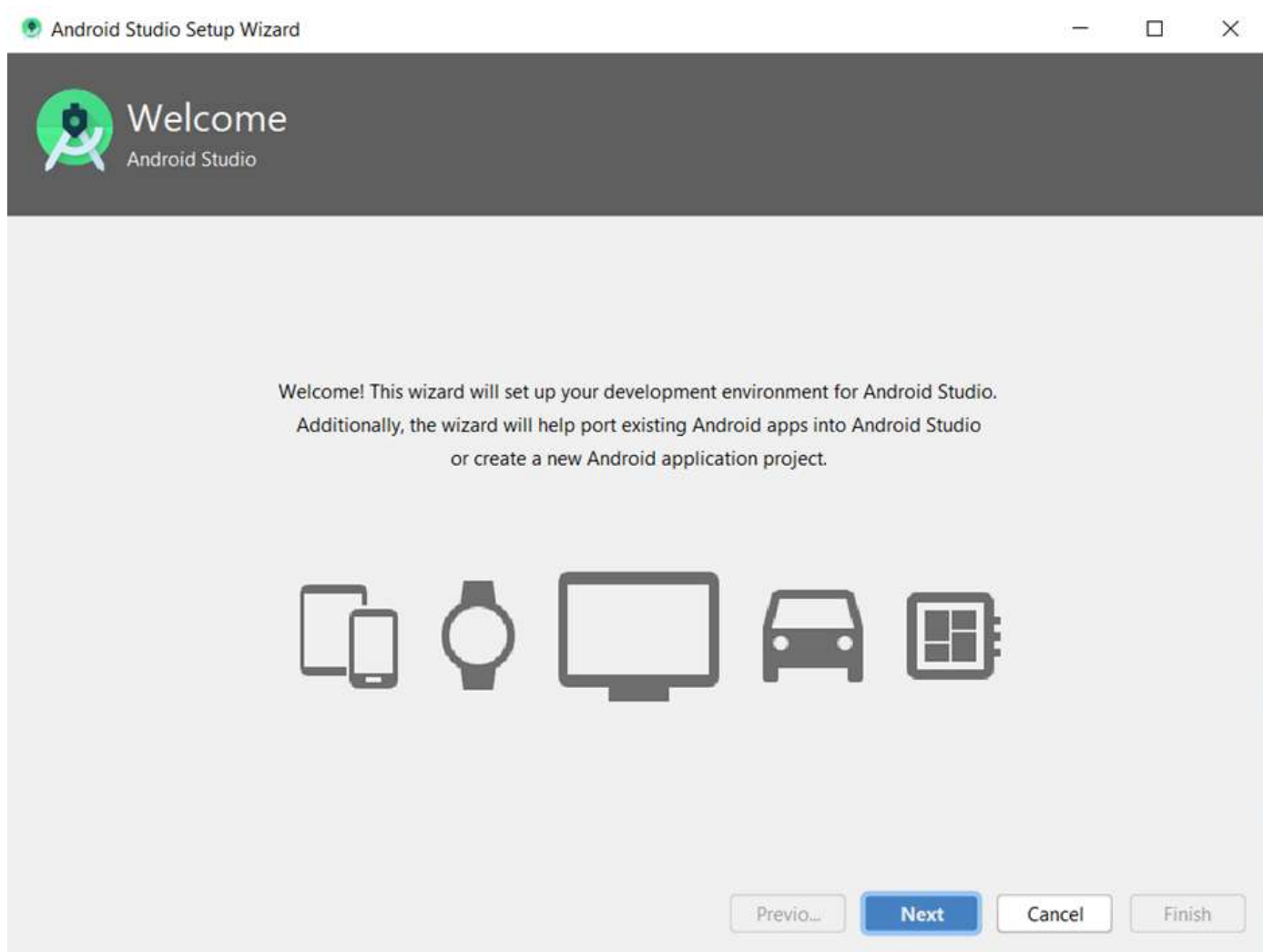
Platform	Android Studio package	Size
Windows (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-windows.exe	871 MB
	Recommended	
	android-studio-ide-193.6626763-windows.zip	877 MB
	No .exe installer	
Mac (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-mac.dmg	856 MB
Linux (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-linux.tar.gz	865 MB
Chrome OS	android-studio-ide-193.6626763-cros.deb	727 MB

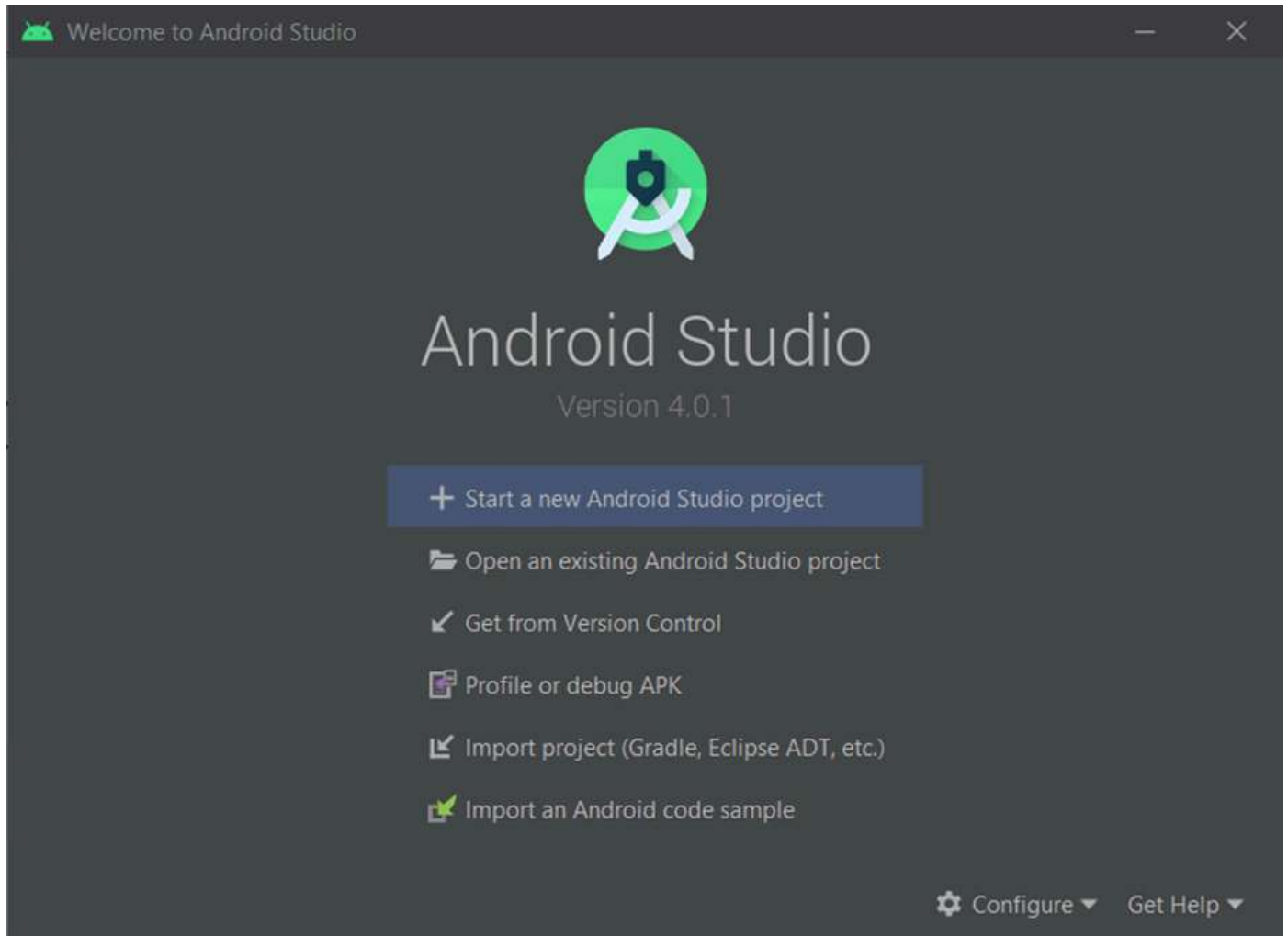
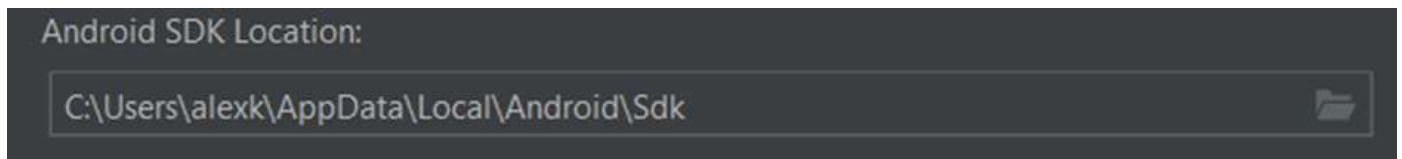
See the [Android Studio release notes](#). More downloads are available in the [download archives](#).

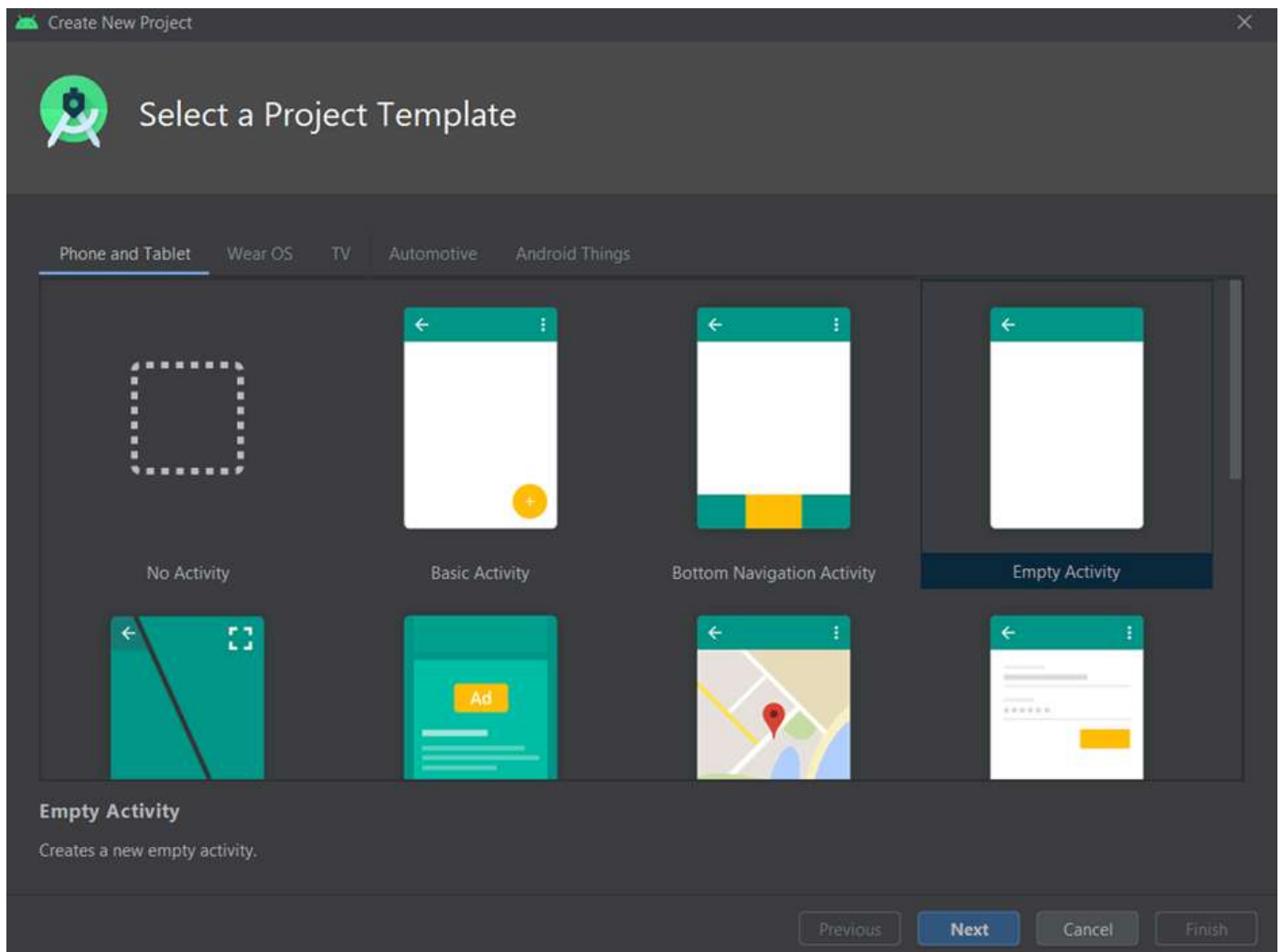
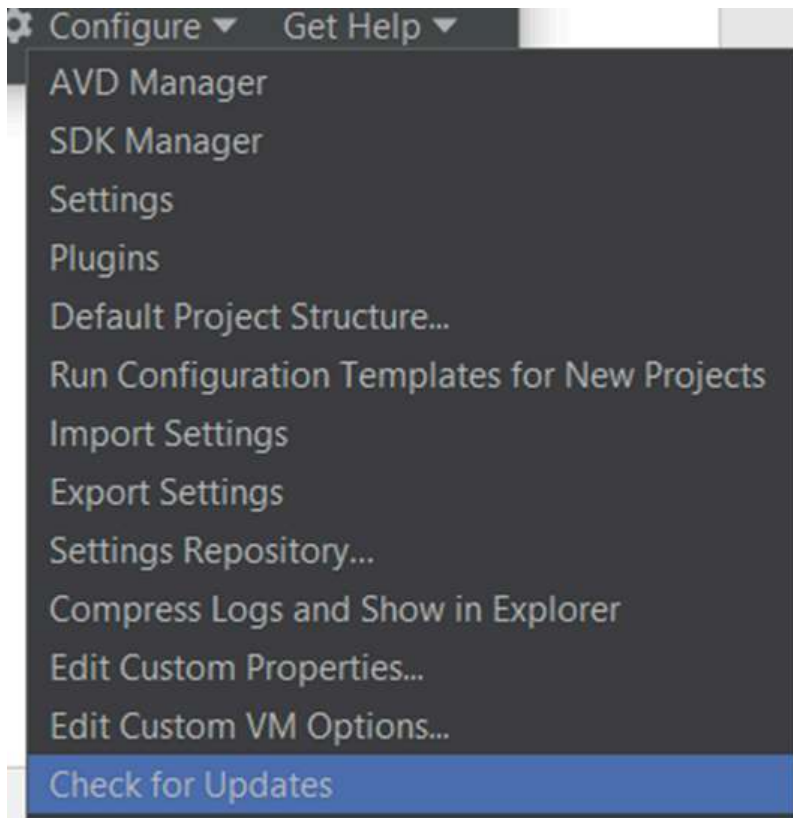
Далі будуть знімки екрану інсталяції на ОС Windows, хоча принципових змін для інших ОС нема (іншими фактично є лише перші 2 знімки).











Name

First Application

Package name

com.example.firstapplication

Save location

D:\Projects\Android\FirstApplication

Language

Kotlin

Kotlin

Java

API 16: Android 4.1 (Jelly Bean)

API 16: Android 4.1 (Jelly Bean)

API 17: Android 4.2 (Jelly Bean)

API 18: Android 4.3 (Jelly Bean)

API 19: Android 4.4 (KitKat)

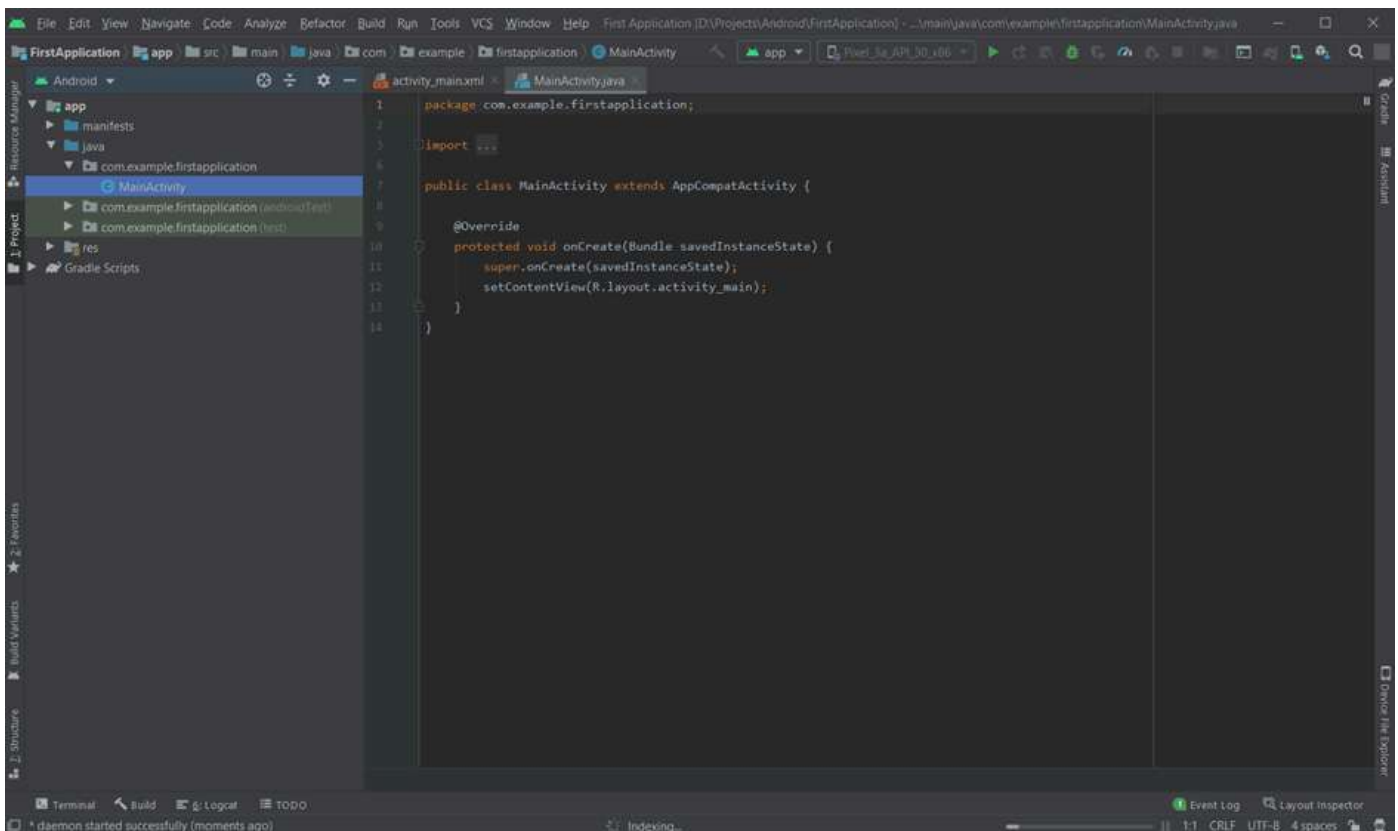
API 20: Android 4.4W (KitKat Wear)

API 21: Android 5.0 (Lollipop)

API 22: Android 5.1 (Lollipop)

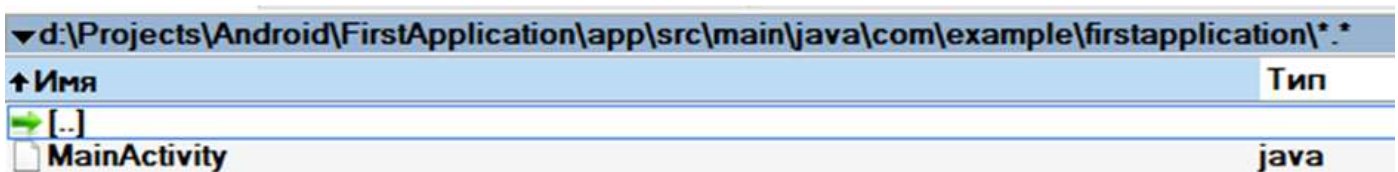
API 23: Android 6.0 (Marshmallow)

Після проведення усіх налаштувань, тиснемо на «Finish».

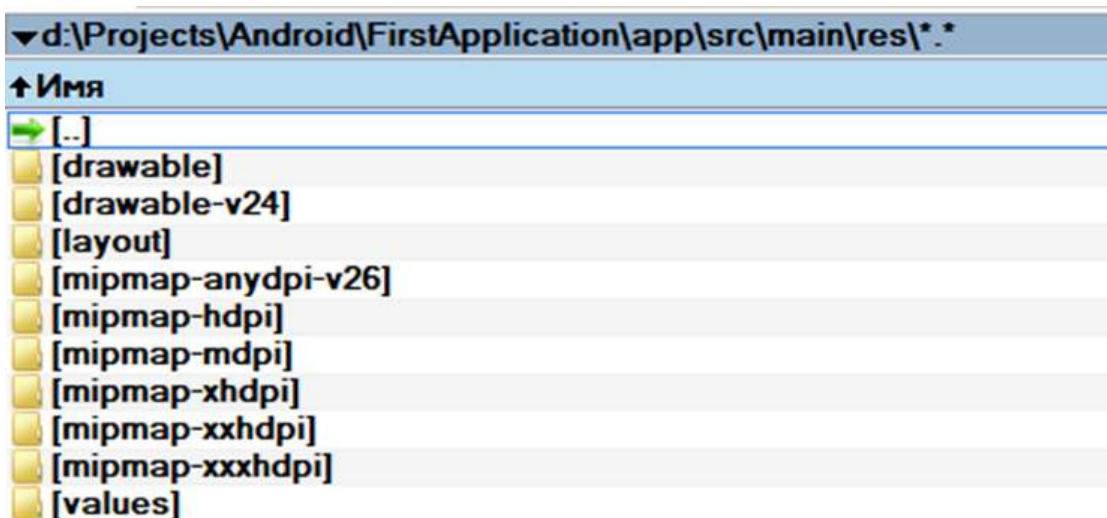


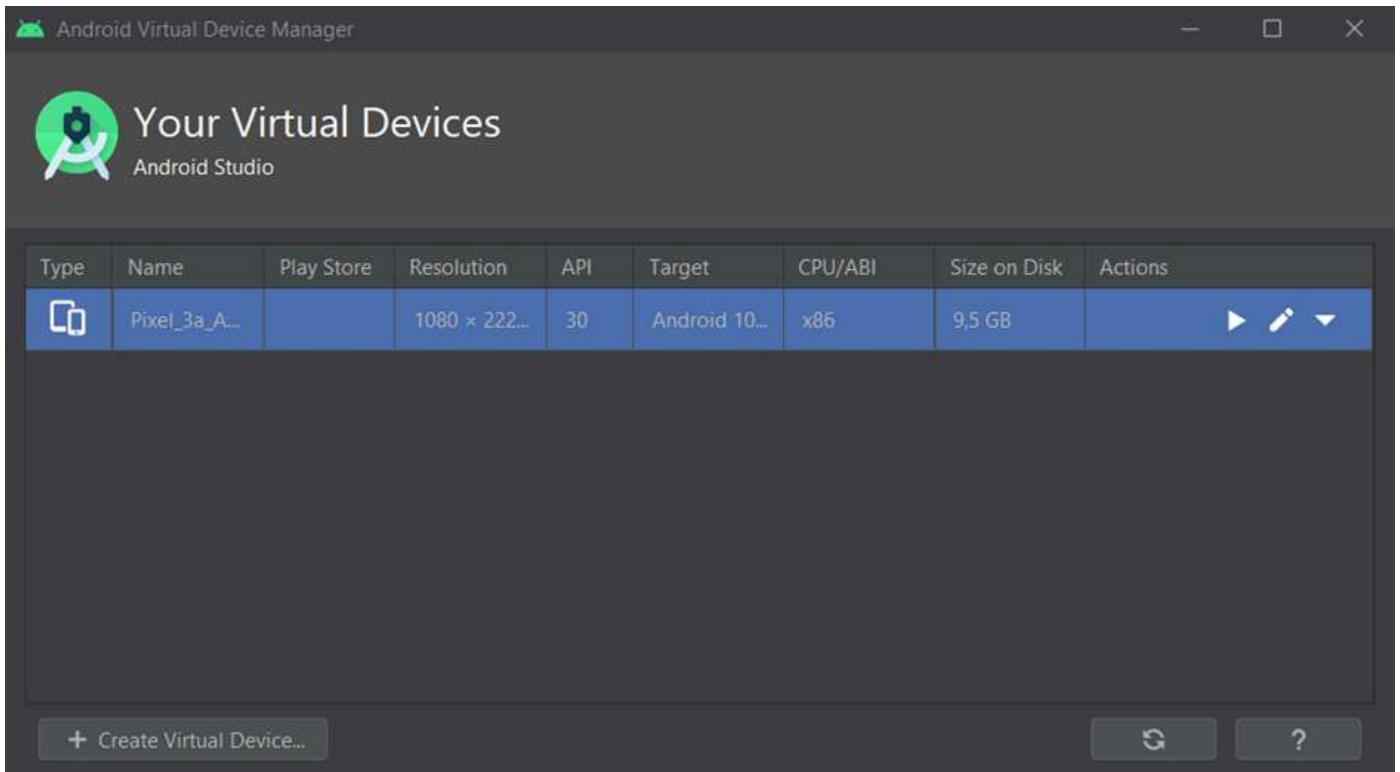
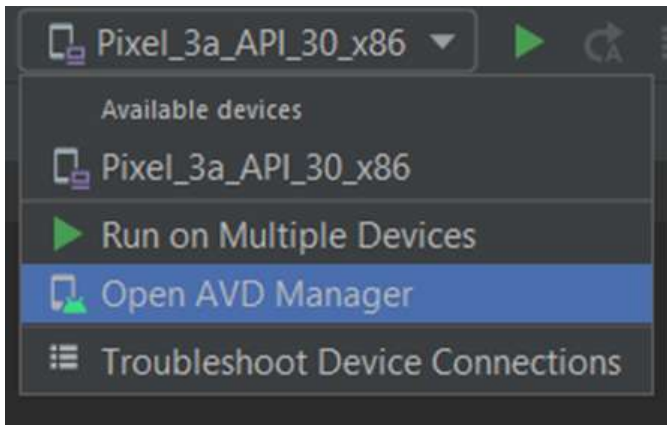
Вартує зачекати, коки система сама у перший раз довантажить бібліотеки.

Десь так виглядає шлях до нашого щойно створеного файлу:



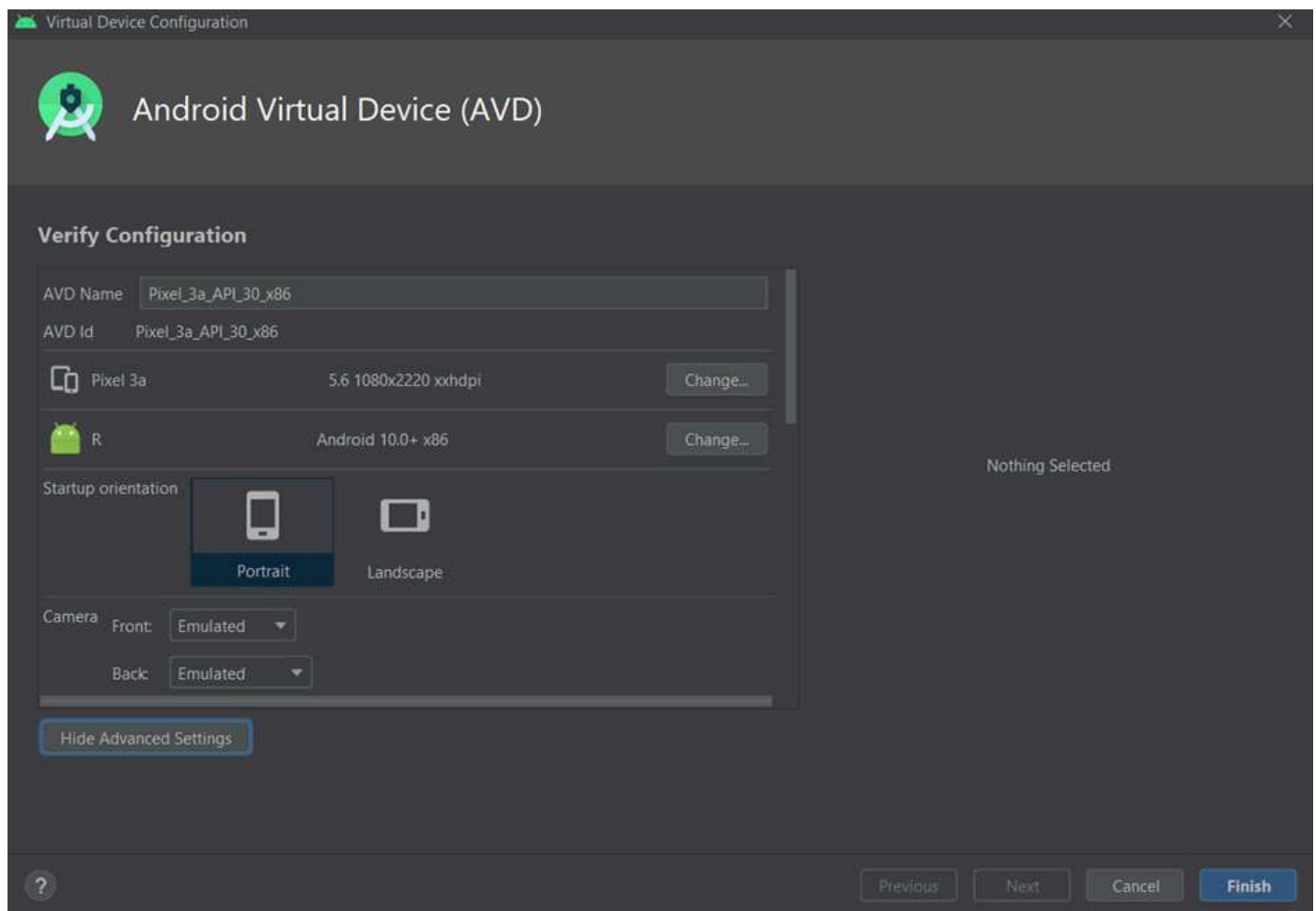
Звісно, система створила заготовки необхідних для функціонування додатку файлів згідно обраного шаблону (у нашому випадку Empty Activity). Наприклад, лише список каталогів ресурсів виглядає так:

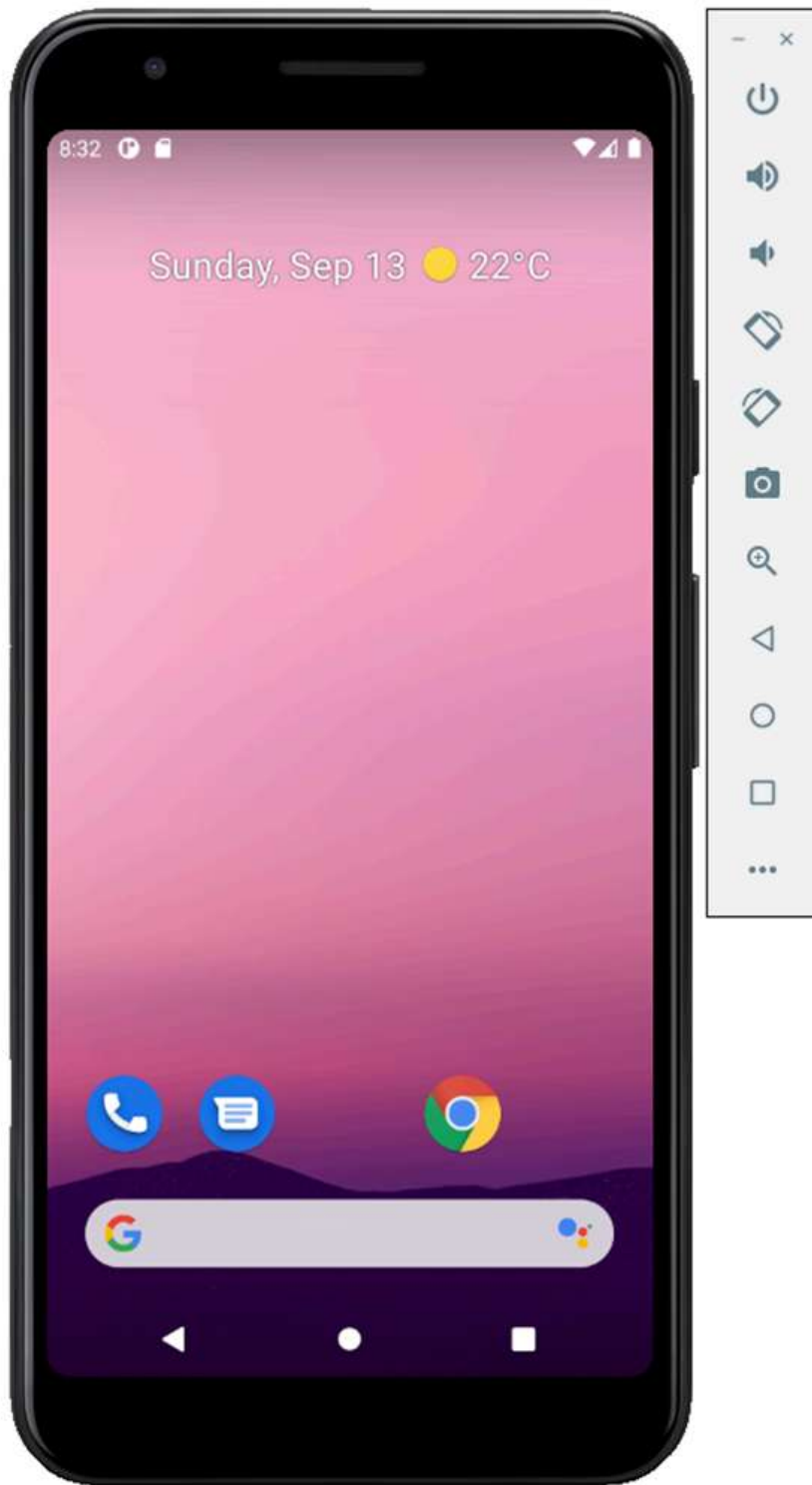




Тут можна додати новий віртуальний пристрій, або зконфігурувати чи запустити (без вашого додатку) існуючий.

Варто зауважити, що кожен пристрій з кожною версією операційної системи має свій образ і буде завантажуватись з мережі окремо та займатиме місце у просторі внутрішнього диску (порядку 6 ГБ для старих ОС та до 10 ГБ для нових) плюс додаткові бібліотеки, які можна добавляти у образ смартфона.





Відповіддю на завдання буде копія екрану із запущеною віртуальною машиною смартфона або іншого приладу (планшету, телевізора тощо).

Здати роботу

Статус роботи

Статус роботи	Подання ще не подано
Статус оцінення	Не оцінено
Залишилося часу	Завдання прострочено на: 1 рік 61 днів
Востаннє змінено	-
Коментарі до відповідей	▶ Коментарі (0).

[◀ Пару простих питань](#)

Перейти до...

[Андроїд ▶](#)

[✉](#) Зверніться до служби підтримки сайту

Ви зайшли під ім'ям **Бойко Кирило** (Вийти)
Мобільна розробка

- ЛНУ
- Українська (uk)
- Українська (uk)
- Deutsch (de)
- English (en)

Підсумок збереження даних
Завантажте мобільний додаток