

# Technologies mobiles

Olivier Levitt

27 janvier 2013



ios



# Sommaire

- 1 Présentation et objectifs du cours
  - Organisation administrative
  - Contexte et objectifs
- 2 Le développement mobile
  - Spécificités du développement mobile
  - Présentation des différents OS mobile
- 3 Le développement sur android
  - Mise en place
  - Architecture
  - IHM
  - Les données

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- Architecture
- IHM
- Les données

# Planning

- 30 janvier : 3h de cours, 3h de TP
- 6 février : 3h de cours
- 13 février : 6h de TP
- Validation des sujets de projet avant le 20 février
- 20 février : 6h de TP dédiées au projet
- ? mars : Soutenance du projet

# Evaluation

- Projet : création d'une application
- Groupe de 2
- Sujet "libre"
- 6h de TP dédiées au projet + **travail personnel**
- Soutenance / Présentation de l'application

# Evaluation, exemples de sujets

- PamplermousseViewer v2
- Gestion d'une bibliothèque
- Quiz
- Tape-taupes
- Serveur SMS
- Achievements

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- Architecture
- IHM
- Les données

# Contexte et objectifs

- Smartphones, tablettes et assimilés (TV, montre, autoradio, consoles de jeu ...)
- Développement d'application, pas de dev de la plateforme
- 1ère partie : le développement mobile en général
- 2ème partie : application sous android



# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- **Spécificités du développement mobile**
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- Architecture
- IHM
- Les données

# Des appareils suréquipés

- Téléphonie (SMS, MMS, appels)
- Internet (GPRS, EDGE, 3G, 4G, WIFI)
- Réseaux locaux (Bluetooth, réseaux adhoc, NFC)
- Capteurs (Luminosité, proximité)
- Localisation (GPS, triangulation, SSID wifi)
- Notifications (Vibreur, haut-parleurs, LED)
- Photo / vidéo
- Stockage de données (Mémoire flash, SD externe, SQLite)
- Interactions (Ecran tactile, gestures, boutons physique)
- Et encore d'autres ...

Et des API pour utiliser tout ça !

# Des contraintes techniques importantes

- Processeur
- Mémoire RAM
- Stockage de données
- Gestion de la batterie
- Stabilité et débit de la connexion internet
- Cycle de vie de l'application
- Taille d'écran
- Inputs atypiques (clavier virtuel, gestes, peu de boutons . . . )

Contraintes à garder en tête en permanence.

# La fragmentation

Une application publiée sur le google playstore cible plus de 2400 appareils différents !

- “Write once, run everywhere” ?
- Comment tester / débbugger pour tous ces appareils ?
- Eviter de gêner l'utilisateur (versions HD, appareils non compatibles)
- S'adapter quand une fonctionnalité n'est pas disponible

# La fragmentation, taille d'écran

Comment gérer toutes les tailles d'écran ?

- Montres connectées : de 1 à 2 pouces
- Smartphones lowcost : 3 pouces (Galaxy pocket, galaxy Y)
- Smartphones high-end : 4 à 5 pouces (iPhone 5, HTC 8X, nexus 4)
- Phablets : 5 à 6 pouces (Galaxy note, HTC butterfly)
- Tablettes : 7 pouces (Nexus 7, iPad mini), 8 pouces (Archos 80g9), 10 pouces (Nexus 10, iPad)

# De nombreuses autres sources de fragmentation

- Versions de l'OS
- Résolutions d'écran
- Elements hardware présents
- Puissance
- Modifications constructeur / "rom custom"
- ...

# Des Ecosystèmes forts

- Obligation d'utiliser le SDK fourni
- Suivre les guidelines
- Restrictions liées à la plateforme
- Utilisation des services de la plateforme
- Processus de déploiement des applications
- Règles des “store” (validation, monétisation ...)

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- **Présentation des différents OS mobile**

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- Architecture
- IHM
- Les données



# iOS



- Soutenu par Apple
- Présenté le 9 janvier 2007
- Dédié aux produits apple (iPhone, iPad, iPod)
- 400 millions d'appareils (Septembre 2012)
- Programmation en objective-C, sur mac OS X uniquement
- Appstore : validation + 100\$ / an

# Android



- Soutenu par Google
- 1.0 en septembre 2008, 1.5 en avril 2009
- Plus de 2400 appareils officiellement supportés, plus de 50 constructeurs
- 480 millions d'appareils activés (Septembre 2012)
- Programmation en JAVA, sur windows / OS X / linux
- Open-source
- Google playstore : pas de validation + 25\$

# Windows phone 8



- Soutenu par Microsoft
- Présentation au public le 29 octobre 2012
- Successeur de windows phone 7 (logique)
- Plusieurs constructeurs dont Nokia, HTC et Samsung
- Programmation en C# sur windows
- Windows marketplace : validation + 100\$ / an

# Blackberry 10



- Soutenu par RIM (Research in motion)
- Présentation au public le 30 janvier 2012 (!)
- Appareils produits par RIM
- C / C++, HTML5, Adobe AIR, Portage android
- Blackberry appworld : validation + gratuit

# Ubuntu for phones

- Soutenu par Canonical
- Teaser le 2 janvier 2012, testable sur galaxy nexus fin février
- Premiers ubuntu phones promis pour début 2014
- Facilement utilisable sur les téléphones android ?
- HTML5, C/C++ + QML
- Open-source
- Peu d'infos sur le store

# Firefox OS

- Soutenu par Mozilla
- Premiers téléphones présentés le 22 janvier (geekophone), disponibles en février ?
- Simulateur sous forme d'addon firefox
- HTML5
- Open-source
- Peu d'infos sur le store

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- **Mise en place**
- Architecture
- IHM
- Les données

# Les marque-pages

- [www.frandroid.com](http://www.frandroid.com) (actu FR)
- [www.androidpolice.com](http://www.androidpolice.com) (actu EN)
- [www.androidcentral.com](http://www.androidcentral.com) (actu EN)
- [www.d.android.com](http://www.d.android.com) (la bible EN)
- [www.stackoverflow](http://www.stackoverflow.com) (Q/A EN)
- #android et #android-dev sur freenode (chat irc EN)
- [www.breizhjug.org](http://www.breizhjug.org) et [www.paug.fr](http://www.paug.fr) (communautés FR)
- [www.google.fr](http://www.google.fr) (réservoir à tutoriels)



# Avant de commencer, la checklist

## Obligatoire :

- Des (bonnes) bases de programmation en JAVA
- Un ordinateur (Windows, Linux, Mac OS X)

## Conseillé :

- Un appareil android (l'émulateur est ... moyen)
- Parler anglais
- Suivre l'actualité

# Les niveaux d'API

Version	Nom	API level	Distribution	Cumulé
1.5	Cupcake	3	0%	0%
1.6	Donut	4	0.2%	0.2%
2.1	Eclair	7	2.4%	2.6%
2.2	Froyo	8	9%	11.6%
2.3	Gingerbread	9/10	47.6%	59.2%
3.X	Honeycomb	12/13	1.5%	60.7%
4.0.X	Ice cream sandwich	15	29.1%	89.8%
4.1	Jelly bean	16	9%	98.8%
4.2	Jelly bean	17	1.2%	100%

**TABLE:** Répartition des versions pour les accès au google play sur la dernière quinzaine de 2012

# Présentation du SDK android

Téléchargement gratuit : [www.d.android.com/sdk](http://www.d.android.com/sdk)



add-ons



docs



extras



platforms



platform-tools



samples



sources



system-images



temp



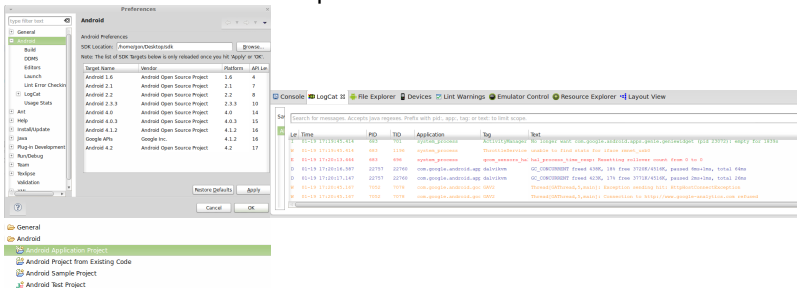
tools

# Présentation du SDK android

- add-ons : Google APIs
- docs : Copie de la documentation disponible sur [d.android.com](http://d.android.com)
- extras : Lib de compatibilité, lib pour les achats in-app ...
- platform-tools : Binaires de communication avec les appareils android (adb, fastboot ...)
- platforms : 1 dossier par niveau d'API téléchargé
- samples : Exemples de projets
- sources : Sources de chaque niveau d'API
- system-images : Images pour l'émulateur
- temp
- tools : Outils pour le dev (ddms, apkbuilder, lint ...)

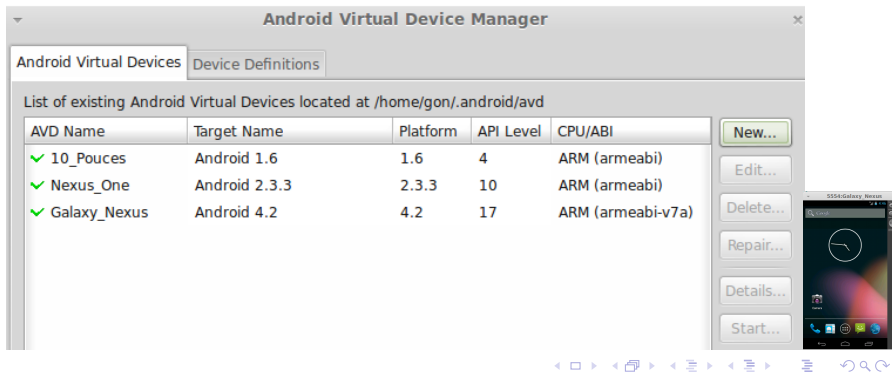
# Plugin android pour eclipse : ADT

Installation comme un plugin eclipse classique  
<https://dl-ssl.google.com/android/eclipse/>  
ADT fait le lien entre eclipse et le SDK android



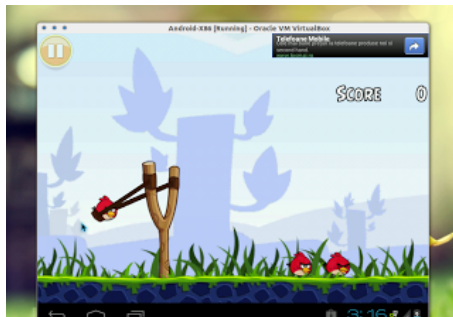
# L'émulateur

- Utile pour tester certaines configurations
- ((très) très) lent
- Utiliser un appareil android à la place quand c'est possible



## Alternative à l'émulateur

- Problème : émuler de l'ARM sur nos machines x86
- Résultat : émulateur ((très) très) lent
- Solution proposée : porter android sur x86
- <http://www.android-x86.org/>
- <http://www.androvm.org/>
- 2012 : premiers appareils android sous x86 "intel inside"



# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

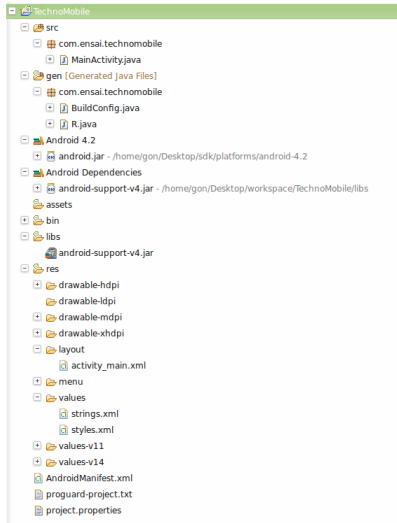
- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- **Architecture**
- IHM
- Les données



# Organisation d'un projet android



## Détail de l'organisation

- src : code source java
- gen : identifiants des ressources (généré par le sdk)
- Android 4.2 : jar correspondant à l'API cible
- Android Dependencies : jar rajoutés, correspond à libs
- assets : fichiers fournis avec l'app
- bin : résultat de la compilation (dont l'apk)
- libs : jar rajoutés
- res : ressources (layouts, strings, images ...)
- AndroidManifest.xml : métadonnées sur l'application, composants, permissions ...
- proguard-project.txt : configuration de proguard
- project.properties : généré par le sdk

# AndroidManifest.xml : le coeur de l'application

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.ensai.technomobile"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="17" />

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >

        <activity
            android:name="com.ensai.technomobile.MainActivity"
            android:label="@string/app_name" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

- Déclaration des composants
- Déclaration des permissions
- Déclaration d'autres métadonnées de l'application
- Analysé par l'OS à l'installation

# Les permissions

- Obligatoires pour certaines fonctions (internet, géolocalisation, hardware ...)
- Les applications peuvent définir leurs propres permissions
- L'utilisateur est prévenu à l'installation / mise à jour

```
1 <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" /  
  >  
2 <uses-permission android:name="android.permission.READ_SMS" /  
  >  
3 <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
```

# Le système de ressources

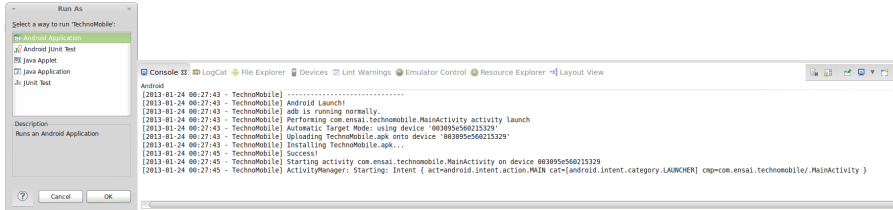
```
public final class R {  
    public static final class attr {  
    }  
    public static final class drawable {  
        public static final int ic_launcher=0x7f020000;  
    }  
    public static final class id {  
        public static final int menu_settings=0x7f070000;  
    }  
    public static final class layout {  
        public static final int activity_main=0x7f030000;  
    }  
    public static final class menu {  
        public static final int activity_main=0x7f060000;  
    }  
    public static final class string {  
        public static final int app_name=0x7f040000;  
        public static final int hello_world=0x7f040001;  
        public static final int menu_settings=0x7f040002;  
    }  
}
```

- Un identifiant est généré pour chaque ressource (drawable, layout, menu, values, style ...)
- Nom de l'identifiant = nom de la ressource sans l'extension
- Utiliser des ressources différentes en fonction de la configuration (values et values-fr, drawable et drawable-hdpi)

# Déployer l'application

- Une application android = un APK (+/- équivalent d'un jar)
- Une application android doit être signée
- Attention à ne pas perdre la clé !
- Création et signature de l'APK simple sous eclipse (export)

# Processus de déploiement en dev



- Comme pour une application JAVA classique, ctrl + F11
- Eclipse demande au SDK de builder l'APK
- Eclipse signe l'APK avec la clé debug
- Eclipse demande à adb (SDK) d'installer l'application
- Soit sur un appareil android connecté soit sur un émulateur

# Distribuer l'application

- Distribution directe de l'APK (ex : pour tester, bêta fermée)
- Publication sur le playstore, 25\$ à l'inscription
- Application gratuite ou payante (30% pour google)



# Déboguer l'application

Unfortunately, TechnoMobile  
has stopped.

OK

- Si une exception n'est pas rattrapée, android tue l'application
- On parle de "force close" (FC)
- Comment déboguer une application qui tourne sur un appareil (ou émulateur) ?

# Stacktrace of GTFO



# Logcat, le sauveur



- Le SDK fournit un outil très pratique : logcat
- On appelle logcat par adb : adb logcat ou on utilise la vue LogCat du plugin ADT
- Logcat affiche l'ensemble des logs, système et application

# Logcat, exemple

Console LogCat 32 File Explorer Devices Lint Warnings Emulator Control Resource Explorer Layout View

Search for messages. Accepts java regexes. Prefix with pid., app., tag; or text: to limit scope. verbose 🔍 📄 🔧 ⬇

Saved Filters + - 🔍

All messages (no filters) (23)

Level	Time	PID	TID	Application	Tag	Text
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	at dalvik.system.NativeStart.main(Native Method)
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	Caused by: java.lang.NullPointerException
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	at com.ensai.technomobile.MainActivity.onCreate(MainActivity.java:13)
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	at android.app.Activity.performCreate(Activity.java:5104)
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	at android.app.Instrumentation.callActivityOnCreate(Instrumentation.java:1080)
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	at android.app.ActivityThread.performLaunchActivity(ActivityThread.java:2258)
E	01-23 23:50:23.228	22639	22639	com.ensai.technomobile	AndroidRuntime	... 11 more

```
gon@gon-Macmini ~$ adb logcat -s "AndroidRuntime"
----- beginning of /dev/log/system
----- beginning of /dev/log/main
D/AndroidRuntime(22495):
D/AndroidRuntime(22495): >>>>> AndroidRuntime START com.android.internal.os.RuntimeInit <<<<<
D/AndroidRuntime(22495): CheckJNI is OFF
D/AndroidRuntime(22495): Calling main entry com.android.commands.pm.Pm
D/AndroidRuntime(22495): Shutting down VM
D/AndroidRuntime(22599):
D/AndroidRuntime(22599): >>>>> AndroidRuntime START com.android.internal.os.RuntimeInit <<<<<
D/AndroidRuntime(22599): CheckJNI is OFF
D/AndroidRuntime(22599): Calling main entry com.android.commands.am.Am
D/AndroidRuntime(22599): Shutting down VM
D/AndroidRuntime(22639): Shutting down VM
E/AndroidRuntime(22639): FATAL EXCEPTION: main
E/AndroidRuntime(22639): java.lang.RuntimeException: Unable to start activity ComponentInfo{com.ensai.technomobile/com.ensai.technomobile.MainActivity}: java.lang.NullPointerException
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread.performLaunchActivity(ActivityThread.java:2304)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread.handleLaunchActivity(ActivityThread.java:2354)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread.access$600(ActivityThread.java:150)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread$H.handleMessage(ActivityThread.java:1244)
E/AndroidRuntime(22639): at android.os.Handler.dispatchMessage(Handler.java:99)
E/AndroidRuntime(22639): at android.os.Looper.loop(Looper.java:137)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread.main(ActivityThread.java:5191)
E/AndroidRuntime(22639): at java.lang.reflect.Method.invokeNative(Native Method)
E/AndroidRuntime(22639): at java.lang.reflect.Method.invoke(Method.java:511)
E/AndroidRuntime(22639): at com.android.internal.os.ZygoteInit$MethodAndArgsCaller.run(ZygoteInit.java:795)
E/AndroidRuntime(22639): at com.android.internal.os.ZygoteInit.main(ZygoteInit.java:562)
E/AndroidRuntime(22639): at dalvik.system.NativeStart.main(Native Method)
E/AndroidRuntime(22639): Caused by: java.lang.NullPointerException
E/AndroidRuntime(22639): at com.ensai.technomobile.MainActivity.onCreate(MainActivity.java:13)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.Activity.performCreate(Activity.java:5104)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.Instrumentation.callActivityOnCreate(Instrumentation.java:1080)
E/AndroidRuntime(22639): at android.app.ActivityThread.performLaunchActivity(ActivityThread.java:2258)
E/AndroidRuntime(22639): ... 11 more
```

# Logcat, logging de l'application

- Oublier System.out.println() !
- 5 niveaux de gravité : ERROR, WARN, INFO, DEBUG, VERBOSE
- Possibilité dans adb logcat de filtrer par gravité et/ou TAG
- Pratique recommandée : un TAG par application

```
1 public void sauvegarderScore(int score) {  
2     Log.i(TAG, "Sauvegarde du score "+score);  
3     if (score <= 0) {  
4         Log.w(TAG, "Le score est negatif");  
5     }  
6     try {  
7         //traitement  
8     }  
9     catch (Exception e) {  
10        Log.e(TAG, "Erreur de score", e);  
11    }  
12 }
```

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

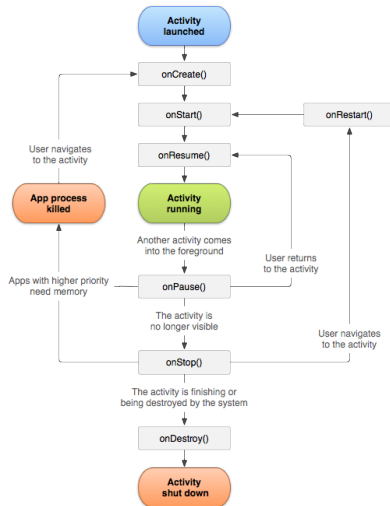
- Mise en place
- Architecture
- **IHM**
- Les données

# Activity, le composant de base



- 1 activity ~ un écran
- Une application peut avoir 0-n activities
- A ajouter dans le manifest
- Créer une classe java héritant de Activity

# Cycle de vie d'une activité





# Créer une activity : étendre Activity

```
1 public Class MyActivity extends Activity {  
2  
3     @Override  
4     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
5         super.onCreate(savedInstanceState);  
6         setContentView(R.layout.activity_main);  
7     }  
8 }
```

- onCreate est appelé à la création de l'activity (cf cycle de vie)
- appel obligatoire à super.onCreate
- le bundle savedInstanceState contient les informations en cas de relancement de l'activity
- savedInstanceState est null s'il s'agit du premier lancement

# L'organisation d'une activity : les layouts

```
1 <LinearLayout
2   xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent">
5
6     <TextView
7       android:layout_width="wrap_content"
8       android:layout_height="wrap_content"
9       android:text="@string/hello_world" />
10
11 </LinearLayout>
```

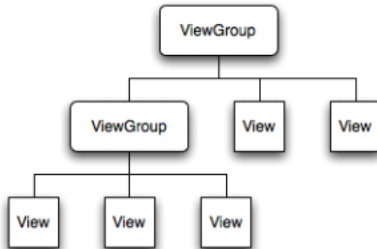
- Ils sont définis en XML dans le dossier res/layout
- Ils définissent l'organisation des vues
- Eviter au maximum de modifier / créer les layouts au runtime

# Les Views

Une vue = un élément à l'écran

- TextView = Un texte
- EditText = Un champ de texte remplissable
- ImageView = Une image
- Button
- CheckBox
- Plein d'autres views de base dans android
- Possibilité de créer ses propres views en étendant View ou SurfaceView

# Les ViewGroups



- LinearLayout
- RelativeLayout
- ListView
- Plein d'autres
- Les vôtres :)

# Manipuler les éléments de l'UI en java

## Etape 1 : donner un identifiant à la vue

```
1 <LinearLayout
2   xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent"
5     android:id="@+id/monlayout">
6
7   <Button
8     android:layout_width="wrap_content"
9     android:layout_height="wrap_content"
10    android:id="@+id/monbouton"
11    android:text="@string/hello_world" />
12
13 </LinearLayout>
```

# Manipuler les éléments de l'UI en java

## Etape 2 : récupérer les références vers les views

```
1 public Class MainActivity extends Activity {  
2  
3     ViewGroup layout = null;  
4     Button bouton = null;  
5  
6     @Override  
7     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
8         super.onCreate(savedInstanceState);  
9         setContentView(R.layout.activity_main);  
10        layout = (ViewGroup) findViewById(R.id.monlayout);  
11        bouton = (Button) findViewById(R.id.monbouton);  
12    }  
13 }
```

# Manipuler les éléments de l'UI en java

```
1 public Class MyActivity extends Activity {
2
3     ViewGroup layout = null;
4     Button bouton = null;
5
6     @Override
7     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
8         super.onCreate(savedInstanceState);
9         setContentView(R.layout.activity_main);
10        layout = (ViewGroup) findViewById(R.id.monlayout);
11        bouton = (Button) findViewById(R.id.monbouton);
12    }
13
14    public void changerTexte(String texte) {
15        bouton.setText(texte);
16    }
17
18    public void cacherTout() {
19        layout.setVisibility(View.INVISIBLE);
20    }
21 }
```

# Ecouter les événements

- Système de listeners (cf swing)
- Il se passe quelque chose sur la vue (touch, focus ...) : le listener est prévenu
- Pour simplifier, sur android on a en général qu'un listener par événement et par view (setOnClickListener au lieu de addOnClickListener sous swing)



# Ecouter les événements, guide du bon listener

## Etape 1 : Les interfaces XListener

```
1 public Interface OnClickListener {  
2     void onClick(View v);  
3 }
```

## Etape 2 : Implémenter l'interface

```
1 public MaClasse implements OnClickListener {  
2     public void onClick(View v) {  
3         //Un click a ete fait sur la vue v  
4     }  
5 }
```

# Ecouter les événements, guide du bon listener

## Etape 3 : S'enregistrer comme listener

```
1 public Class MyActivity extends Activity implements
   OnClickListener {
2
3   Button bouton = null;
4
5   @Override
6   protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
7       super.onCreate(savedInstanceState);
8       setContentView(R.layout.activity_main);
9       bouton = (Button) findViewById(R.id.monbouton);
10      bouton.setOnClickListener(this);
11  }
12
13  public void onClick(View v) {
14      //Un Click a ete fait sur la vue v
15  }
16 }
```

# Ecouter les événements, quelques feintes

## Feinte 1 : Utiliser des listeners anonymes

```
1 public Class MyActivity extends Activity implements
   OnClickListener {
2
3   Button bouton = null;
4
5   @Override
6   protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
7       super.onCreate(savedInstanceState);
8       setContentView(R.layout.activity_main);
9       bouton = (Button) findViewById(R.id.monbouton);
10      bouton.setOnClickListener(new OnClickListener() {
11          public void onClick(View v) {
12              //Un Click a ete fait sur la vue v
13          }
14      });
15  }
16 }
```

# Ecouter les événements, quelques feintes

## Feinte 2 : Définir le listener directement dans le layout

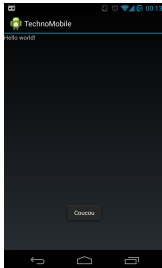
```
1 <LinearLayout
2   xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent"
5     android:id="@+id/monlayout">
6
7     <Button
8       android:layout_width="wrap_content"
9       android:layout_height="wrap_content"
10      android:id="@+id/monbouton"
11      android:text="@string/hello_world"
12      android:onClick="clickSurLeBouton" />
13
14 </LinearLayout>
```

```
1 public void clickSurLeBouton(View v) //dans MainActivity
```

# La classe abstraite context

- La plupart des fonctions d'android (accéder à une ressource, lancer une activité ...) nécessitent une instance de Context
- Un Context regroupe des informations globales sur l'environnement de l'application
- Android se charge de créer les contextes
- Activity hérite (indirectement) de Context
- Les views ont toutes une référence vers un context

# Affichage d'un court message : le toast



```
1 public MyActivity extends Activity {  
2  
3     public void faireCoucou() {  
4         Toast.makeText(this, "Coucou", Toast.LENGTH_LONG).show  
5         ();  
6         Toast.makeText(this, R.string.coucou, Toast.  
7         LENGTH_SHORT).show();  
8     }  
9 }
```

## Les autres composants d'une application : les services

- Tâche en arrière plan (attention, pas automatiquement dans un thread séparé)
- Cycle de vie différent de celui d'une activity
- Pas d'interface graphique (sauf si une activity interroge le service)
- Exemples : lecteur MP3, client torrent, système de mise à jour, taskkiller ...

# Les autres composants d'une application : les broadcast receivers

- Composant recevant les annonces système et les annonces des autres applications
- Permet de réagir à certains événements
- Possibilité de lancer des activités ou des services depuis le broadcast receiver
- Exemples : indicateur de batterie, antivirus, lancement au démarrage ...



# Les autres composants d'une application : les content-providers

- Composant servant à distribuer les données
- Peu importe comment les données sont stockées (sqlite, préférences, fichier . . . )
- Respecte une interface d'utilisation des données
- Peut permettre la récupération, la modification et/ou la suppression de données
- Principalement destiné à une utilisation entre applications
- Gestion de la sécurité et des droits (permissions)
- Exemple : accès au données système (SMS, contacts . . . )

# Les intents

- On déclare son intention, android réagit en conséquence
- Intents implicites “Je veux ouvrir la page web  
`https://twitter.com/Ensai35`”
- “Je veux envoyer un mail à `jlegouic@ensai.fr` avec le titre  
URGENT : FOOT”
- Intents explicites “Je veux lancer l'activity `MyActivity`”

# Lancer un intent implicite

```
1 public MyActivity extends Activity {  
2  
3     public void envoyerMail() {  
4         Intent i = new Intent(Intent.ACTION_SEND);  
5         i.setType("message/rfc822");  
6         i.putExtra(Intent.EXTRA_EMAIL, "annee2@ensai.fr");  
7         i.putExtra(Intent.EXTRA_SUBJECT, "URGENT : FOOT");  
8         i.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, "...");  
9         try {  
10             startActivity(i);  
11         }  
12         catch (ActivityNotFoundException ex) {  
13             //Pas de client mail installe  
14         }  
15     }  
16 }
```

# Lancer un intent explicite

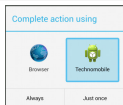
```
1 public MyActivity extends Activity {  
2  
3     public void lancerMyActivity2() {  
4         Intent intent = new Intent(this, MyActivity2.class);  
5         //this fait reference a un context  
6         startActivity(intent);  
7     }  
8 }
```

# Filtrer les intents, le principe

- startActivity(), startService() et sendBroadcast() déclenchent des intents
- android filtre les composants susceptibles de recevoir l'intent en fonction à partir des intent-filters de chaque composant

```
1 <activity android:name="com.ensai.technomobile.MainActivity"
2     android:label="@string/app_name" >
3     <intent-filter>
4         <action android:name="android.intent.action.
5             MAIN" />
6         <category android:name="android.intent.
7             category.LAUNCHER" />
8     </intent-filter>
9 </activity>
```

## Filtrer les intents, exemple



```
1 <activity
2     android:name="com.ensai.technomobile.
      TwitterActivity"
3     android:label="@string/app_name" >
4     <intent-filter>
5         <data
6             android:host="twitter.com"
7             android:scheme="http" />
8         <category android:name="android.intent.
      category.DEFAULT" />
9         <category android:name="android.intent.
      category.BROWSABLE" />
10        <action android:name="android.intent.action.
      VIEW" />
11    </intent-filter>
12 </activity>
```

# Sommaire

## 1 Présentation et objectifs du cours

- Organisation administrative
- Contexte et objectifs

## 2 Le développement mobile

- Spécificités du développement mobile
- Présentation des différents OS mobile

## 3 Le développement sur android

- Mise en place
- Architecture
- IHM
- **Les données**

Il existe plusieurs façons de stocker les données sur un appareil android

- **SharedPreferences** : stockage de données primitives
- **Fichiers** : contenus sur la mémoire interne ou externe
- **Bases de données** : SQLite
- **Stockage distant** : webservice

Documentation android officielle sur le stockage de données :  
<http://developer.android.com/guide/topics/data/data-storage.html>



# SharedPreferences

- Equivalent des Preferences de java
- Stockage de données primitives (int, boolean, String ...)
- Mapping clé / valeur
- Très facile de créer un écran de paramètres (PreferenceActivity)
- Système de listeners pour être prévenu lors d'un changement
- Léger à implémenter

# SharedPreferences, accéder aux préférences

Accéder simple aux préférences :

```
1 public void sauvegarderScore() {  
2     SharedPreferences preferences = PreferenceManager.  
        getDefaultSharedPreferences(context);  
3 }
```

Accéder en précisant le nom et le mode :

```
1 public void sauvegarderScore() {  
2     SharedPreferences preferences = context.  
        getSharedPreferences("toto", Context.MODE_PRIVATE);  
3 }
```

L'utilisation d'autres modes que `MODE_PRIVATE` est découragé depuis l'API 17 (4.2) pour des raisons de sécurité.

# SharedPreferences, utilisation des préférences

Lire les préférences :

```
1 public void afficherMeilleurScore() {  
2     SharedPreferences preferences = PreferenceManager.  
        getDefaultPreferences(context);  
3     int record = preferences.getInt("meilleurScore");  
4     Toast.makeText(context, "Record : "+record, Toast.  
        LENGTH_LONG).show();  
5 }
```

Modifier les préférences

```
1 public void sauvegarderScore() {  
2     SharedPreferences preferences = PreferenceManager.  
        getDefaultPreferences(context);  
3     Editor editor = preferences.edit();  
4     editor.putInt("meilleurScore");  
5     editor.commit();  
6 }
```

# Les fichiers

- API classiques de java
- Ne jamais utiliser de chemin absolu, utiliser les fonctions android pour déterminer les dossiers
- Garder en tête les contraintes de place libre
- Choisir entre stockage interne et externe

# Stockage interne

```
1 FileOutputStream fos = context.openFileOutput("monFichier.  
    ext", Context.MODE_PRIVATE);  
2 fos.write("texte".getBytes());  
3 fos.close();
```

- Comme pour les préférences, ne pas utiliser les modes WORLD\_READABLE et WORLD\_WRITEABLE
- MODE\_APPEND est utilisable pour écrire à la fin du fichier
- Les fichiers créés sur le stockage interne sont liés à l'application (en particulier, ils sont supprimés lors de la désinstallation de l'application)
- getCacheDir() : répertoire pour le cache
- getFilesDir() : dossier où sont stockés les fichiers de l'application
- deleteFile(String nom)
- fileList() : String[] des fichiers créés par l'application

# Stockage externe

- Far-west : l'utilisateur et toutes les applications peuvent lire / écrire tout le contenu
- La présence d'un stockage externe n'est pas garanti
- Même si il est présent, le stockage externe peut ne pas être disponible

```
1 String state = Environment.getExternalStorageState();  
2 if (Environment.MEDIA_MOUNTED.equals(state)) {  
3     //Lecture et ecriture possibles  
4 }  
5 else if (Environment.MEDIA_MOUNTED_READ_ONLY.equals(state))  
6     {  
7     //Ecriture impossible, lecture possible  
8 }  
9 else {  
10    //Lecture et ecriture impossibles  
11 }
```

# Stockage externe, utilisation

Pour le contenu utilisé uniquement par l'application :

```
1 File file = new File(getExternalFilesDir( null ), " DemoFile .  
    jpg" );
```

Ces fichiers seront supprimés lors de la désinstallation de l'application

Pour le contenu destiné à être partagé (donc persistant même après une désinstallation) :

```
1 File file = new File(getExternalStoragePublicDirectory(  
    Environment.DIRECTORY_PICTURES ), " DemoFile .jpg" );
```

L'argument utilisé dans les 2 cas correspond au type de données et est une variable static de Environment

Exemples : Environment.DIRECTORY\_PICTURES,  
Environment.DIRECTORY\_MUSIC, Environment.DIRECTORY\_DOWNLOADS,  
Environment.DIRECTORY\_DCIM ...

# SQLite, le moteur de base de données embarqué

- SQLite est un moteur de base de données spécialement conçu pour le mobile et l'embarqué
- On retrouve à peu près l'ensemble des fonctions de base d'un moteur de BDD
- Android propose en plus une API facilitant les tâches courantes : SQLiteOpenHelper
- Pour les requêtes, android offre une API proche de JDBC



# Mise en place d'une base de données SQLite

## Etape 1 : étendre SQLiteOpenHelper

```
1 public class MyOpenHelper extends SQLiteOpenHelper {
2
3     private static final int DATABASE_VERSION = 1;
4     private static final String DATABASE_NAME = "mabase";
5
6     public MyOpenHelper(Context context) {
7         super(context, DATABASE_NAME, null, DATABASE_VERSION
8             );
9     }
10 }
```

## Etape 2 : implémenter onCreate

```
1 @Override
2 public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
3     db.execSQL("CREATE TABLE exemple (nom TEXT PRIMARY
4         KEY, score INTEGER));
5 }
```

# Mise en place d'une base de données SQLite

## Etape 3 : Organiser les mises à jour de la base

```
1 public class MyOpenHelper extends SQLiteOpenHelper {  
2     @Override  
3     public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion,  
4         int newVersion) {  
5         //Mise a jour de la base si besoin  
6     }  
}
```

- L'entier DATABASE\_VERSION permet de savoir si une mise à jour de la base est nécessaire
- Android appelle directement onUpgrade si le numéro de version est supérieur au numéro de version actuel de la base
- onUpgrade doit alors faire les mises à jour qui s'impose en fonction des entiers oldVersion / newVersion

# Utilisation de SQLite

## Récupérer une instance de SQLiteDatabase

```
1 SQLiteOpenHelper helper = new SQLiteOpenHelper(context);  
2 SQLiteDatabase writableDB = helper.getWritableDatabase();  
3 SQLiteDatabase readableDB = helper.getReadableDatabase();
```

- Android propose un certain nombre de fonctions utilitaires pour le requêtage, l'insertion, la mise à jour et la suppression de données
- Penser à fermer la base avec `.close()` pour libérer des ressources

## Utilisation de SQLite, les requêtes

- 2 méthodes au choix en fonction du besoin
- Ces méthodes sont déclinées en de multiples méthodes (surcharge)
- `rawQuery(String sql, String[] selectionArgs)` pour du sql dur (~ PreparedStatement)
- `query(String table, String[] columns, String selection, String[] selectionArgs, String groupBy, String having, String orderBy)` pour que android génère le sql

```
1 SQLiteDatabase writableDB = helper.getWritableDatabase();
2 Cursor cursor1 = writableDB.rawQuery("SELECT nom, score FROM
    table WHERE id = ?", new String[] {"42"});
3 Cursor cursor2 = writableDB.query("table", new String[] {"
    nom", "score"}, "id = ?", new String[] {"42"}, null, null
    , null );
```

# Utilisation de SQLite, les cursors

- Wrappers autour d'un ResultSet
- Utilisation très proche des resultSets
- Penser à le fermer (close()) pour libérer des ressources

```
1 int nbRows = cursor.getCount();  
2 while (cursor.moveToNext()) {  
3     String nom = cursor.getString(0);  
4     int score = cursor.getInt(1);  
5 }  
6 cursor.close();
```

## Utilisation de SQLite : update, insert et delete

long insert (String table, String nullColumnHack, ContentValues values)

```
1 ContentValues values = new ContentValues();
2 values.put("nom", "bob");
3 values.put("score", 42);
4 long rowID = bdd.insert(table, null, values);
```

int update(String table, ContentValues values, String whereClause, String[] whereArgs)

```
1 ContentValues values = new ContentValues();
2 values.put("score", 42);
3 int nbRowsAffected = bdd.update(table, values, "nom = ?", new
  String[] {"42"});
```

int delete (String table, String whereClause, String[] whereArgs)

```
1 int nbRowsAffected = bdd.delete(table, "nom = ?", new String
  [] {"bobette"});
```