

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

Broadcast receivers, content providers, services, async tasks

Mateusz Nowotyński Marcin Moskal Kamil Osuch

12.12.2017



AsyncTask pozwala na wykonywanie operacji asynchronicznych w interfejsie użytkownika. Wykonuje blokujące operacje w wątku roboczym, a następnie publiuje rezultaty w wątku UI, nie wymagając od użytkownika zarządzania wątkami. AsyncTask możemy wywołać tylko raz.

Aby użyć AsyncTask należy stworzyć podklasę AsyncTask i zaimplementować metodę **doInBackground**. Aby po wykonaniu operacji dokonać update'u UI, trzeba zaimplementowac metodę **onPostExecute**, która odbiera rezultat z doInBackground i wykonuje się na watku UI.

Wystartowanie AsyncTask

asyncTask.execute()



AsyncTask - kroki wykonania

Gdy AsyncTask jest wywoływany, przechodzi przez 4 kroki:

- onPreExecute()
- dolnBackground()
- onProgressUpdate()
- onPostExecute()



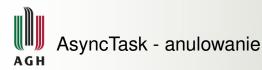
AsyncTask - kroki wykonania

- onPreExecute() wywoływany na wątku UI przed wystartowaniem task'a. Zwykle wykorzystywany do przygotowania task'a (np. poprzez pokazanie pasku ładowania)
- dolnBackground() wywoływany na wątku roboczym, natychmiast po onPreExecute. Tutaj znajdują się wszystkie operacje, które mogą trwać długo. Ta metoda może użyć metody publishProgress, aby przekazać informację o postępie do metody onProgressUpdate



AsyncTask - kroki wykonania

- onProgressUpdate() -wywołany na wątku UI po wywołaniu publishProgress. Czas wykonania jest nieokreślony. Metoda ta jest wykorzystywana do wyświetlania jakiejś formy postępu w interfejsie użytkownika.
- onPostExecute() wywołany na wątku UI po zakończeniu operacji w tle. Jest tutaj przekazany rezultat z metody doInBackground



Task może być w każdej chwili anulowany poprzez wywołanie metody cancel. Po wywołaniu tej metody zamiast wykonania onPostExecute po zakończeniu operacji w tle, zostanie wywołana metoda onCancelled. Dodatkowo wszystkie wywołania metody isCancelled będą zwracały true, co pozwoli na szybsze anulowanie task'a (np. poprzez sprawdzenie w dolnBackground czy task nie został anulowany).



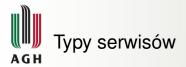
AsyncTask - przykład

```
public class Obliczenia extends AsyncTask<Void, Void, Void> {
    WeakReference<Activity> activity;
    public Obliczenia(Activity view) {
        this.activity = new WeakReference<>(view)
    @Override
    protected void onPreExecute() {
        activity.showDialog(MainActivity.PLEASE WAIT DIALOG):
    @Override
    protected Void doInBackground(Void... arg0) {
        trv {
            Thread.sleep( millis: 5000);
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        return null:
    @Override
    protected void onPostExecute(Void result) {
        Activity view = this.activity.get();
        view.removeDialog(MainActivity.PLEASE WAIT DIALOG);
        Toast.makeText(view, text: "Obliczono!", Toast.LENGTH SHORT).show();
```

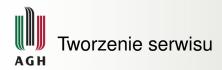


Serwis jest komponentem aplikacji, który wykonuje długo trwające operacje (np: update do bazy danych, pobieranie pliku z sieci) oraz nie zapewnia UI(user interface).

Serwisy są uruchamiane przez inne komponenty np: Activity. Dodatkowo serwis może zostać "związany" z komponentem który go uruchomił, w takim przypadku możemy wchodzić w interakcje z serwisem czyli wykonywać metody które się w nim znajdują.

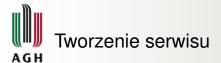


- Foreground wykonuje operacje zauważalne dla użytkownika.
 Serwisy te działają nawet wtedy gdy użytkownik nie uzywa aplikacji
- Background wykonuje operacje, o których użytkownik nie jest bezpośrednio informowany.
- Bound Serwis jest związany gdy komponent aplikacji wiąże się z nim przy pomocy metody bindService. Komponent dostaje wtedy do dyspozycji prosty interface IBinder dzięki któremu może nawiązać komunikacje z serwisem.

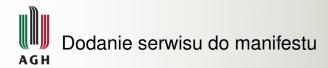


Aby stworzyć serwis, trzeba stworzyć podklasę klasy Service lub jednej z jej istniejących już podklas. Metody które należy przeciążyć podczas tworzenia serwisu:

- onStartCommand() metoda wywoływana po wywołaniu startService. Po wykonaniu tej metody serwis jest wystartowany i może działać w tle przez czas nieokreślony. Jeśli przeciążymy tą metodę, to zatrzymanie serwisu trzeba takze zaimplementować poprzez wywołanie metod stopSelf lub stopService.
- onBind() metoda wywoływana po wywołaniu bindService. Musi się tu znaleźć implementacja interfejsu którego klient będzie używać do komunikacji z serwisem.



- onCreate()
- onDestoy()



Wszystkie serwisy muszą być zadeklarowane w manifeście aplikacji.



Przykład implementacji started service

AGI public class ProstySerwis extends IntentService{ private int i: private Handler handler = new Handler(); public ProstySerwis() { super("ProstySerwis"); @Override protected void onHandleIntent(Intent arg0) { while(i<10){ try { Thread.sleep(millis: 5000); catch (InterruptedException e) { // TODO Auto-generated catch block e.printStackTrace(); handler.post(new Runnable() { public void run() { Toast.makeText(getApplicationContext(), text: "WITAJ W SERWISIE", Toast.LENGTH SHORT).show(); }): i++;



Przykład wystartowania started service

startService(new Intent(getBaseContext(), ProstySerwis.class));



Przykład implementacji bound service

```
public class BoundService extends Service {
   private Handler handler = new Handler();
   private final IBinder mBinder = new LocalBinder();
    public class LocalBinder extends Binder {
        BoundService getService() {
            //zwracamy instancje serwisu, przez nia odwołamy się następnie do metod.
            return BoundService.this:
   @Override
    public IBinder onBind(Intent intent) {
        return mBinder:
   //metoda która zapewniamy.
    public void generateToast() {
        handler.post(new Runnable() {
            public void run() {
                Toast.makeText(getApplicationContext(),
                        text: "WITAJ W SERWISIE(znowu)". Toast.LENGTH SHORT).show():
        });
```



Przykład połączenia z bound service

Intent intent = new Intent(this, BoundService.class);
bindService(intent, mConnection, Context.BIND AUTO CREATE);



Do czego to służy?

BroadcastReceiver pozwala nam na odbieranie powiadomień (Systemu bądź innej aplikacji) wewnątrz naszej aplikacji. Takim powiadomieniem może być na przykład informacja o nowej wiadomości SMS bądź rozładowanej baterii.



Tworzenie Broadcast Receiver'a

Żeby zbudować nasz własny BroadcastReceiver musimy wykonać dwie czynności:

- Stworzyć podklasę klasy BroadcastReceiver
- Wyspecyfikować receiver w manifeście aplikacji lub bezpośrednio w kodzie



Przykład klasy Broadcast Receiver'a

```
public class MyBroadcastReceiver extends BroadcastReceiver {
    private static final String TAG = "com.example.woy.toolbar.MyBroadcastReceiver";

@Override
public void onReceive(Context context, Intent intent) {
    StringBuilder sb = new StringBuilder();
    sb.append("Action: " + intent.getAction() + "\n");
    sb.append("URI: " + intent.toUri(Intent.URI_INTENT_SCHEME).toString() + "\n");
    String log = sb.toString();
    Log.d(TAG, log);
    Toast.makeText(context, log, Toast.LENGTH_LONG).show();
}
```



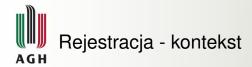
Uwaga!

Powyższe rozwiązanie nie zadziała w wersji API wyższej niż 25. Nie można wtedy użyć manifestu do zadeklarowania receiver'a dla większości implicit broadcast'ów (z wyjątkiem kilku wyszczególnionych).



Rejestracja w kodzie

```
public class MainActivity extends Activity {
    private IntentFilter filter =
            new IntentFilter( action: "android.provider.Telephony.SMS RECEIVED");
    private BroadcastReceiver broadcast = new MyBroadcastReceiver();
    @Override
    public void onResume() {
        super.onResume();
        registerReceiver(broadcast, filter);
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState):
        setContentView(R.layout.activity main);
    @Override
    public void onPause() {
        unregisterReceiver(broadcast):
        super.onPause();
```

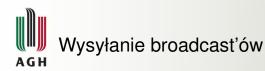


Manifest

W przypadku dodania deklaracji receiver'a do manifestu, jest on rejestrowany w momencie zainstalowania aplikacji. Receiver staje się wtedy oddzielnym punktem wejścia aplikacji. Oznacza to, że system może wystartować aplikację i przekazać wysyłany broadcast do receiver'a.

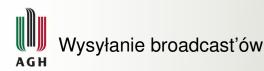
Rejestracja w kodzie

Receiver'y zarejestrowane w kodzie odbierają broadcast'y tak długo jak kontekst w którym zostały zarejestrowane jest aktywny.



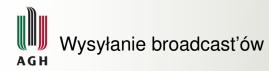
Android oferuje trzy sposoby wysyłania broadcastów:

 sendOrderedBroadcast - wysyła broadcast do jednego receiver'a na raz. Gdy receiver zakończy swoje wykonanie, może propagowac rezultat do innego receiver'a, lub też całkowicie przerwać broadcast. Kolejność broadcastów może być określana za pomocą atrybutu android-priority



Android oferuje trzy sposoby wysyłania broadcastów:

- sendOrderedBroadcast wysyła broadcast do jednego receiver'a na raz. Gdy receiver zakończy swoje wykonanie, może propagowac rezultat do innego receiver'a, lub też całkowicie przerwać broadcast. Kolejność broadcastów może być określana za pomocą atrybutu android-priority
- sendBroadcast tzw. normalny broadcast, wysyła broadcast do wszystkich receiver'ów w nieokreślonej kolejności. Jest szybszy, ale nie można kontrolować przeplywu broadcast'u między receiver'ami, czy go zatrzymać.



Android oferuje trzy sposoby wysyłania broadcastów:

- sendOrderedBroadcast wysyła broadcast do jednego receiver'a na raz. Gdy receiver zakończy swoje wykonanie, może propagowac rezultat do innego receiver'a, lub też całkowicie przerwać broadcast. Kolejność broadcastów może być określana za pomocą atrybutu android-priority
- sendBroadcast tzw. normalny broadcast, wysyła broadcast do wszystkich receiver'ów w nieokreślonej kolejności. Jest szybszy, ale nie można kontrolować przeplywu broadcast'u między receiver'ami, czy go zatrzymać.
- LocalBroadcastManager.sendBroadcast wysyła broadcast do receiver'ów, które są w tej samej aplikacji, co strona wysyłająca.



Przykład wysyłania broadcast'ów

```
Intent intent = new Intent();
intent.setAction("com.example.broadcast.MY_NOTIFICATION");
intent.putExtra( name: "data", value: "Example data");
sendBroadcast(intent);
```

Uwaga!

Pomimo tego, że Intent jest używany zarówno do wysyłania broadcast'ów, jak i startowania activity (przy pomocy **startActivity**), akcje te nie są ze sobą powiązane. Broadcast receiver'y nie odbiorą akcji używanej do wystartowania activity.



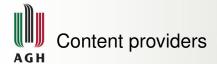
Ograniczenia broadcast'ów - uprawnienia

Wysyłanie

sendBroadcast(intent, permission) - wysłany w ten sposób broadcast może zostać odebrany tylko przez receiver posiadający uprawnienie **permission**

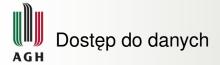
Odbieranie

registerBroadcaster(receiver, intent-filter, permission, handler) -Receiver odbierze broadcast'y tylko od wysyłających, którzy posiadają uprawnienie **permission**



Content provider pomaga aplikacji w zarządzaniu dostępem do danych przechowywanych przez samą siebie czy inne aplikacje, i udostępnia sposób na dzielenie się danymi z innymi aplikacjami.

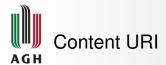
Content provider prezentuje dane zewnętrznym aplikacjom jako jedna lub wiele tabel, które są podobne do tabel z relacyjnych baz danych. Wiersz reprezentuje instancję jakiegoś typu danych, który gromadzi w sobie provider. Kolumna reprezentuje indywidualną część danych dla konkretnej instancji.



Do uzyskania dostępu do danych wykorzystywany jest **ContentResolver**. Każdy kontekst aplikacji przechowuje instancję klasy ContentResolver, do której dostęp obywa się poprzez metodę **getContentResolver()**.

Metody operujące na danych

Metody klasy ContentResolver udostępniają podstawowe operacje CRUD(create - insert(), read - query(), update - update(), delete - delete()). Metody te jako jeden z argumentów przyjmują adres URI, na którego podstawie ContentResolver decyduje z którego providera skorzystać.



Schemat URI

content://<authority>/<data-type>/<id>

- authority nazwa symboliczna content provider'a
- data-type typ danych które oferuje dany provider
- id numer konkretnego rekordu zapisanego w providerze



Przykładowe zapytanie o dane

```
mCursor = getContentResolver().query(
    UserDictionary.Words.CONTENT_URI,
    mProjection,
    mSelectionClause,
    mSelectionArgs,
    mSortOrder);
    // The content provider URI
    // The columns to return for each row
    // Selection criteria
    // Selection criteria
    // Selection criteria
```

Zapytania powinny być wykonywane na innym wątku niż wątek UI, asynchronicznie. Jednym ze sposobów jest użycie klasy **CursorLoader**.

Aby móc pobierać dane z provider'a, aplikacja musi posiadać uprawnienia do odczytu z provider'a.



Uri	FROM table_name	Uri maps to the table in the provider named table_name.
projection	col, col, col,	projection is an array of columns that should be included for each row retrieved.
selection	WHERE col = value	selection specifies the criteria for selecting rows.
selectionArgs	(No exact equivalent. Selection arguments replace? placeholders in the selection clause.)	
sortOrder	ORDER BY	sortOrder specifies the order in which rows appear in the returned Cursor.

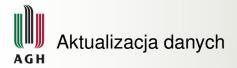


Funkcja query zwraca zawsze obiekt klasy **Cursor**, który udostępnia losowy dostęp do wierszy i kolumn które zawiera. Dane te można następnie przekonwertować na ListView przy pomocy klasy **SimpleCursorAdapter**, lub użyć w innych miejscach (Cursor ma kilka metod get służących do pobierania różnych typów danych z obiektu).



Wstawianie danych

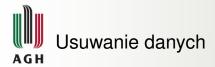
Dane dla nowego wiersza tworzymy przy pomocy klasy **ContentValues**, która reprezentuje pojedynczy wpis. Nie dodaje się kolumny ID, która jest dodawana automatycznie. Metoda insert zwraca content URI do wstawianego obiektu.



Do aktualizacji danych także używana jest klasa ContentValues, zawierająca tylko wartości, które chcemy zaktualizować. W metodzie update podawane są argumenty, które odpowiadają za wyszukanie wierszy, które mają zostać zaktualizowane. Metoda zwraca ilość zaktualizowanych wierszy.



Aktualizacja danych



Do metody delete podajemy argumenty, które wyszukują wiersze, które chcemy usunąć. Metoda zwraca ilość usuniętych wierszy.



Tworzenie Content Provider'a

Tworzenie Content Provider'a polega na zaimplementowaniu metod klasy ContentProvider. Klasa ta definiuje 6 metod abstrakcyjnych które wymagają implementacji:

- query() pobiera dane z provider'a, zwraca obiekt klasy Cursor
- insert() wstawia dane do provider'a, zwraca Uri do wstawionego obiektu
- update() aktualizuje wybrane wiersze, zwraca ilość zaktualizowanych wierszy
- delete() usuwa wybrane wiersze, zwraca ilość usuniętych wierszy
- getType() zwraca MIME type odpowiadający podanemu URI
- onCreate() inicializuje provider



Tworzenie Content Provider'a - kroki

- Stworzenie podklasy klasy ContentProvider
- Zdefiniowanie URI którym będzie posługiwał się Content Provider
- Stworzenie bazdy danych
- Implementacja różnych query wykonujących różne operacje na bazie danych
- Zarejestrowanie provider'a w manifeście poprzez użycie tagu
 provider>