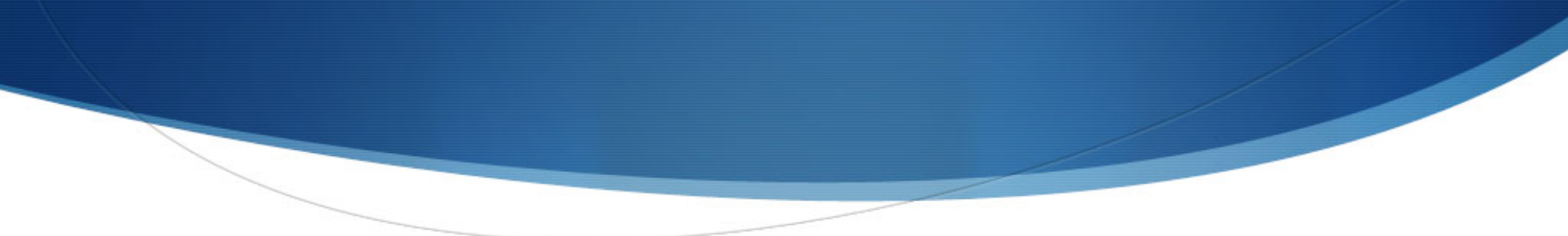


Développement d'Applications Mobiles sous Android



Abdelhak-Djamel Seriai
2015



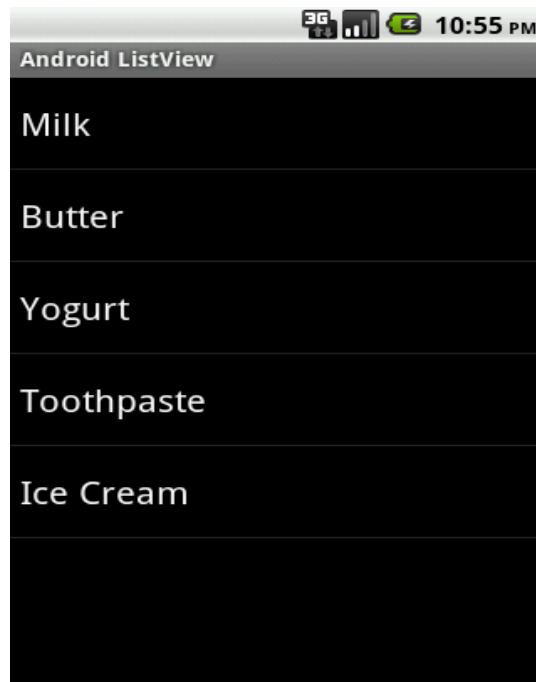
Gabarits avec un adaptateur

Gabarits avec un adaptateur

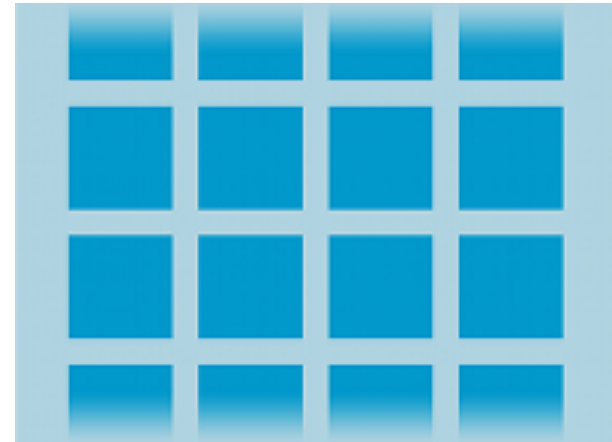
- ◆ Les éléments (vues) d'un gabarit (layout) peuvent être
 - statiques : Les éléments (les vues) qui composent le gabarit n'évoluent pas ni par rapport à leur identité ni par rapport à leur nombre
 - Exemple du LinearLayout, RelativeLayout
 - Dynamiques : Les éléments (les vues) qui composent le gabarit peuvent évoluer (changent) par rapport à leur identité comme par rapport à leur nombre
 - Exemple du ListView et du GridView

Layouts Dynamiques

List View



Grid View



Layouts Dynamiques

- ◆ Les identités de leurs éléments ainsi que leur nombre peuvent changer dynamiquement
- ◆ L'adaptation dynamique de leur contenu (quels éléments à afficher) est difficile à gérer par le programmeur
 - Gestion (Suppression/remplacement) des éléments (vues) en cas de défilement (scrolling)
 - Adaptation du nombre d'éléments par rapport à la taille de l'écran

Objet/class Adapter

- ◆ Les gabarits dynamiques dont les éléments sont récupérés dynamiquement sont créés comme une sous classe de **AdapterView**
- ◆ Une sous classe **AdapterView** utilise un objet de la classe **Adapter** pour lier le gabarit correspondant à ses données (ses éléments/ses vues).
- ◆ Un objet **Adapter** agit comme un intermédiaire entre une source de données et un gabarit **AdapterView**
- ◆ L'objet **Adapter** récupère les données d'une source comme un tableau ou une requête d'une base de données et convertit chaque entrée en une vue qui peut être ajoutée dans un gabarit **AdapterView**

Remplissage d'un Adapter View

- ◆ Les deux Adapter les plus courants sont :
 - ArrayAdapter : utilisé quand la source de données est un tableau
 - SimpleCursorAdapter : Utilisé quand la source de donnée est un curseur (Cursor)

Exemple ArrayAdapter

- ◆ Affichage des éléments d'un tableau comme une ListView

```
ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>(
    this,
    android.R.layout.simple_list_item_1,
    myStringArray);
```

```
ListView listView = (ListView) findViewById(R.id.listview);
listView.setAdapter(adapter);
```


Personnaliser un Adapter

- ◆ Par défaut, **ArrayAdapter** crée une vue pour chaque élément(item)
- ◆ La méthode **toString()** est appelée sur chaque élément du tableau pour retourner le contenu d'une vue **TextView**
- ◆ Pour personnaliser l'apparence de chaque items (éléments) de la liste il faut surcharger la méthode **toString()** pour les objets du tableau
- ◆ Pour personnaliser les vues à intégrer au gabarit, par exemple afficher une image dans un **ImageView** au lieu de **TextView** : Spécialiser **ArrayAdapter** et surcharger la méthode **getView()** pour retourner le type de vue désirée.



Persistance des données



Persistance de l'état des applications/activités

Persistance de l'état des applications/activités

- Besoin de conserver l'état de l'interface utilisateur
 - Lorsqu'un utilisateur navigue dans une application
 - Pour préparer le retour sur les écrans précédents
- Android gère le cycle de vie d'une application
 - Une activité d'arrière plan peut être déchargée de la mémoire en fonction de la politique de gestion des ressources du système
 - Besoin de restaurer l'état d'une activité entre deux sessions → sauvegarde de l'état d'une activité
 - Utilisation des méthodes de cycle de vie de l'activité

Gestion de la persistance des activités

- La méthode **onSaveInstanceState()** d'une activité est appelée lorsque le système a besoin de libérer des ressources et de détruire l'activité
 - Utilisation d'un objet de **Bundle** pour stocker les données
 - Passé en paramètre aux méthodes
 - **OnCreate()** : rétablir l'interface lors de la création
 - **OnRestoreInstanceState()** : rétablir l'interface lors de la restauration
 - Par défaut :
 - Les valeurs de toutes les vues possédant un attribut **id** renseigné sont enregistrées, puis restaurées
 - **OnSaveInstanceState()** enregistre l'état des vues identifiées dans un objet Bundle.
 - L'objet **Bundle** est ensuite passé aux **onCreate()** et **onRestoreInstanceState()** pour restaurer l'état de l'activité

Gestion de la persistance des activités

```
import android.R;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.Toast;

public class SauvegardeEtatActivite extends Activity {

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onDestroy() {
        ...}
}
```

Gestion de la persistance des activités

```
@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.main);    }
```

```
@Override
protected void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
    Toast.makeText(this, "Etat de l'activité sauvegardé",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();    }
```

```
@Override
protected void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    super.onRestoreInstanceState(savedInstanceState);
    Toast.makeText(this, "Etat de l'activité restauré",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();    }
```

```
@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    Toast.makeText(this, "L'activité est détruite", Toast.LENGTH_SHORT)
        .show();    }
```

Gestion de la persistance des activités

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout android:id="@+id/layotuPrincipal"
    android:layout_width="fill_parent" android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical"
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <TextView android:id="@+id/nomDescription" android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" android:text="Saisissez votre nom :">
    </TextView>

    <EditText android:id="@+id/nom" android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content" android:textSize="18sp">
    </EditText>

    <TextView android:id="@+id/messageDescription"
        android:layout_width="fill_parent" android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Saisissez un message (qui ne sera pas enregistré) :">
    </TextView>

    <EditText android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content" android:textSize="18sp">
    </EditText>
</LinearLayout>
```


Configurer le mode de conservation des activités

- Mode de sauvegarde par défaut
 - Avantage : pas de code spécifique
 - Inconvénient : pas adapté à certaines situations
 - Ne pas sauvegarder les valeurs de certains champs qui possèdent un identifiant
- Personnalisation de l'enregistrement de l'état d'une activité
 - Redéfinitions des méthodes **onSaveInstanceState()**, **onCreate()** et **onRestoreInstanceState()**
 - Utilisation de l'objet **Bundle** pour lire et écrire des valeurs

Configurer le mode de conservation des activités

```
import projet.serial.android.R;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.Toast;

public class SauvegardeEtatActivite extends Activity {

    private final static String MA_CLE = "MaCle";

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
        ...}

    @Override
    protected void onDestroy() {
        ...}

}
```

Configurer le mode de conservation des activités

```
@Override
protected void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
    savedInstanceState.putString(MA_CLE, "Ma valeur !");
    Toast.makeText(this, "onSaveInstanceState",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
```

```
@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    if ((savedInstanceState != null) &&(savedInstanceState.containsKey(MA_CLE))) {
        String val = savedInstanceState.getString(MA_CLE);
        Toast.makeText(this, "onCreate() : " + val,
            Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
    setContentView(R.layout.persistance_etat_activite1);
}
```



Stockage dans des fichiers

Stockage dans des fichiers

- Lire, écrire dans le système de fichiers
 - **OpenFileOutput()** : ouvrir un fichier en écriture ou de le créer s'il n'existe pas
 - Retourne un **FileOutputStream**
 - Par défaut : le fichier est écrasé s'il existe
 - Ecrire dans le fichier : **write()**
 - Fermer le fichier : **close()**
 - **DeleteFile()** : supprimer un fichier à partir de son nom
- Gestion de fichiers
 - **FileList()** : retourne tous les fichiers locaux de l'application
 - **GetFileDir()** : retourne le chemin absolu du répertoire où tous les fichiers créés par openFileOutput
 - **GetFileStreamStore** : retourne le chemin absolu du répertoire du fichier passé en paramètre

Stockage dans des fichiers

```
String FILENAME = "hello_file";  
String string = "hello world!";  
  
FileOutputStream fos = openFileOutput(FILENAME, Context.MODE_PRIVATE);  
fos.write(string.getBytes());  
fos.close();
```

Partager un fichier avec d'autres applications

- Par défaut :
 - Les fichiers créés par la méthode **openFileOutput** sont restreints à l'application
- Spécification d'un mode d'ouverture
 - **MODE_PRIVATE** : mode par défaut, fichier accessible uniquement par l'application
 - **MODE_WORLD_READABLE** : lecture pour les autres application mais pas la modification
 - **MODE_WORLD_WRITABLE** : lecture/écritures aux autres applications
 - **MODE_APPEND** : ajouter des données en fin de fichier. Peut être combiné avec un autre mode



Base de données SQLite

SQLite

- SQLite : base de données relationnelle
 - Légère, gratuite et open Source
 - www.sqlite.org
 - S'exécute sans nécessiter de serveur → exécution des requêtes dans le même processus de l'application
 - Chaque BD SQLite est réservée à son application créatrice
 - Utilisation d'un fournisseur de contenu pour partager une BD
 - Possibilité de créer plusieurs BDs par application

Création et mise à jour de BD SQLite

- Utilisation de la classe SQLiteOpenHelper

```
private class MaBaseOpenHelper extends SQLiteOpenHelper {  
  
    public MaBaseOpenHelper(Context context, String nom, CursorFactory cursorfactory, int  
                                version) {  
        super(context, nom, cursorfactory, version);  
    }  
  
    @Override  
    public void onCreate(SQLiteDatabase db) {  
        //code de création}  
  
    @Override  
    public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int newVersion) {  
        // code de mise à jour  
    }  
}
```

Création et mise à jour de BD SQLite

```
class MaBaseOpenHelper extends SQLiteOpenHelper {  
  
    public MaBaseOpenHelper(Context context, String nom,  
                            CursorFactory cursorfactory, int version) {  
        super(context, nom, cursorfactory, version);  
    }  
  
    @Override  
    public void onCreate(SQLiteDatabase db) {  
        db.execSQL(REQUETE_CREATION_BD);  
    }  
  
    @Override  
    public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int newVersion) {  
        //Dans notre cas, nous supprimons la base et les données pour en  
        // créer une nouvelle ensuite.  
  
        db.execSQL("drop table" + TABLE_PLANETES + ";");  
        // Création de la nouvelle structure.  
  
        onCreate(db);  
    }  
}
```

Création et mise à jour de BD SQLite

```
private static final int BASE_VERSION = 1;
private static final String BASE_NOM = "planetes.db";

private static final String TABLE_PLANETES = "table_planetes";

public static final String COLONNE_ID = "id";
public static final int COLONNE_ID_ID = 0;
public static final String COLONNE_NOM = "nom";
public static final int COLONNE_NOM_ID = 1;
public static final String COLONNE_RAYON = "rayon";
public static final int COLONNE_RAYON_ID = 2;

/**
 * La requête de création de la structure de la base de données.
 */
private static final String REQUETE_CREATION_BD = "create table "
    + TABLE_PLANETES + " (" + COLONNE_ID
    + " integer primary key autoincrement, " + COLONNE_NOM
    + " text not null, " + COLONNE_RAYON + " text not null);";

/**
 * L'instance de la base qui sera manipulée au travers de cette classe
 */
private SQLiteDatabase maBaseDonnees;
```

Création et mise à jour de BD SQLite

- **Accéder à une base de données**
 - Utilisation des méthodes **getReadableDatabase()** et **getWritableDatabase**

```
private MaBaseOpenHelper baseHelper;

public PlanetesDBAdaptateur(Context ctx) {
    baseHelper = new MaBaseOpenHelper(ctx, BASE_NOM, null, BASE_VERSION);
}
```

```
public SQLiteDatabase open() {
    maBaseDonnees = baseHelper.getWritableDatabase();
    return maBaseDonnees;
}
```

Accéder à une base de données

- Besoin de rendre les traitements indépendants par rapport au type de la source des données
 - Utilisation des adaptateurs : encapsuler toutes les actions sur la BD dans une classe dédiée
 - Voir code associé

Effectuer une requête

- Utilisation de la méthode query()
 - Retourne un curseur permettant de naviguer dans les résultats
 - Objet Cursor

```
public Planete getPlanete(String nom) {  
    Cursor c = maBaseDonnees.query(TABLE_PLANETES,  
        new String[] {  
            COLONNE_ID, COLONNE_NOM, COLONNE_RAYON },  
        null, null, null,  
        COLONNE_NOM + " LIKE " + nom, null);  
  
    return cursorToPlanete(c);  
}
```

```
public Cursor getAllPlanetesCurseur() {  
    return maBaseDonnees.query(TABLE_PLANETES, new String[] {  
        COLONNE_ID,  
        COLONNE_NOM, COLONNE_RAYON },  
        null, null, null, null, null);  
}
```

Effectuer une requête

- **Opération sur objet Cursor**

abstract boolean [moveToFirst\(\)](#)

Move the cursor to the first row.

abstract boolean [moveToLast\(\)](#)

Move the cursor to the last row.

abstract boolean [moveToNext\(\)](#)

Move the cursor to the next row.

abstract boolean [moveToPosition\(int position\)](#)

Move the cursor to an absolute position.

abstract boolean [moveToPrevious\(\)](#)

Move the cursor to the previous row

...

Utilisation d'un CursorAdapter

- ◆ Exemple : création une liste de personnes avec leurs noms et leurs numéros de téléphones
 - Exécuter une requête qui retourne un objet **Cursor** qui contient une ligne pour chaque personne et deux colonnes pour le nom et le numéro de téléphone respectivement.
 - Créer un « **string array** » qui spécifie quelle colonne dans les lignes du Curseur à insérer dans le gabarit et un « **integer array** » qui spécifie la vue qui correspond à chaque colonne.

Utilisation d'un CursorAdapter

```
String[] fromColumns = {ContactsContract.Data.DISPLAY_NAME,  
                        ContactsContract.CommonDataKinds.Phone.NUMBER};  
  
int[] toViews = {R.id.display_name, R.id.phone_number};
```

```
SimpleCursorAdapter adapter = new SimpleCursorAdapter(this,  
    R.layout.person_name_and_number, cursor, fromColumns, toViews, 0);  
ListView listView = getListView();  
listView.setAdapter(adapter);
```

Les services

Présentation

- Un service est un composant qui peut effectuer des opérations en arrière plan et ne fournit pas d'interface utilisateur
 - Par exemple: gérer les transactions réseau, lire de la musique
- Déclaration

```
<manifest ... >  
  ...  
  <application ... >  
    <service android:name=".ExampleService" />  
    ...  
  </application>  
</manifest>
```

Modes d'activation d'un service

- Deux modes pour lancer un service :
 - Démarré par un autre composant (mode Started)
 - Quand un composant d'application (par exemple, une activité) démarre ce service en appelant **startService()**
 - Lié à d'autres composants (mode Bound)
 - Quand un composant d'application se lie à ce service en appelant **bindService()**

Modes d'activation d'un service

- Démarré (Started)
 - Une fois démarré, un service peut s'exécuter en arrière-plan indéfiniment, même si le composant qui a commencé est détruit
 - Un service démarré effectue une opération unique et ne retourne pas de résultat à l'appelant
 - Par exemple,
 - télécharger un fichier sur le réseau
 - Lorsque l'opération est terminée, le service doit s'arrêter

Lancer un service

- Démarrer un service en passant un Intent à `startService ()`
 - Android appelle la méthode **onStartCommand ()** du service et lui transmet l'intention

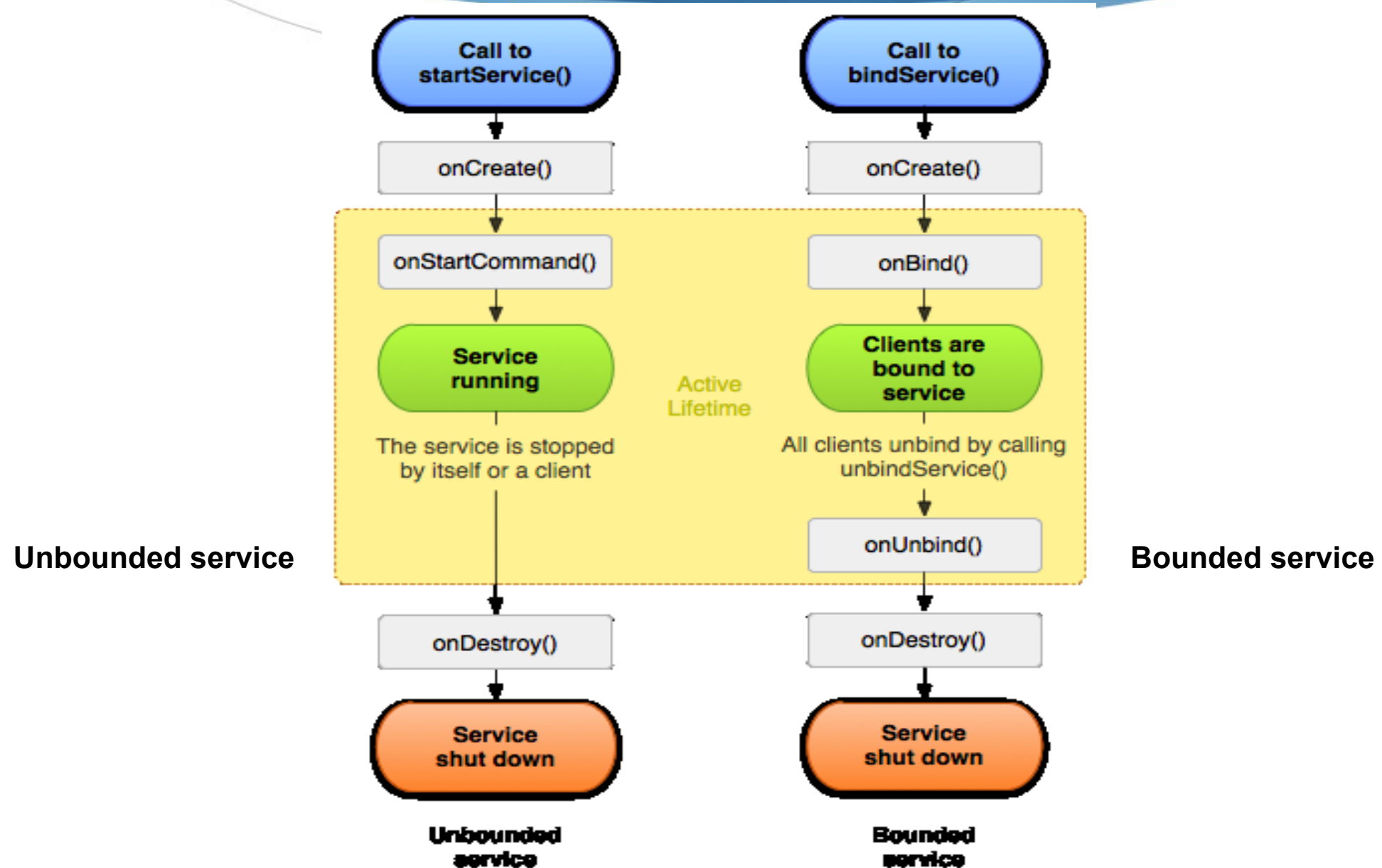
```
Intent intent = new Intent(this, HelloService.class);  
startService(intent);
```

- Par exemple, une activité doit enregistrer des données dans une base de données en ligne. L'activité peut démarrer un service et lui transmettre les données à sauvegarder en lui passant une intention via **startService ()**
- Un service peut définir des filtres qui permettent de capter les appels avec intentions (intents) implicites

Modes d'activation d'un service

- Lié (Bound)
 - Un service lié propose une interface client-serveur qui permet aux composants d'interagir avec le service
 - Envoyer des demandes
 - Obtenir des résultats
 - Faire à travers des processus de communication inter-processus (IPC).
 - Un service lié ne fonctionne que tant qu'un ou plusieurs composants d'autres applications sont liés à celui-ci
 - Quand tous les liaisons sont détruites, le service est détruit

Cycle de vie d'un service



Création de service

- Deux classes peuvent être étendues pour créer un service démarré:
 - Service
 - Il s'agit de la classe de base pour tous les services
 - IntentService
 - Il s'agit d'une sous-classe de Service qui utilise un même thread pour traiter toutes les demandes, une à la fois

Création de service

- **onStartCommand ()**

- Le système appelle cette méthode lorsqu'un autre composant tel une activité, active un service en appelant **startService()**
- Une fois que cette méthode lancée, le service est démarré et peut fonctionner en tâche de fond indéfiniment
 - C'est au développeur d'arrêter le service lorsque son travail est fait, en appelant **stopSelf ()** ou **StopService ()**

Création de service

- onBind ()
 - Le système appelle cette méthode quand un autre composant veut se lier avec le service
 - Par exemple, pour effectuer RPC en appelant **bindService()**
 - Utilisation d'une interface par les clients pour communiquer avec le service, en renvoyant un IBinder.
 - Si un service est appelé par **bindService ()**, une fois dissocié de tous ses clients, le système le détruit

Création de service

- **Étendre la classe IntentService**
 - Permet de traiter les demandes du service dans l'ordre de leur arrivée
 - Le IntentService effectue les opérations suivantes:
 - Crée un thread par défaut qui exécute toutes les intentions passées à **onStartCommand()**
 - Crée une file d'attente des demandes vers le service
 - Arrête le service après que toutes les demandes ont été traitées
 - Fournit une implémentation par défaut de **onBind ()** qui renvoie la valeur null.
 - Fournit une implémentation par défaut de onStartCommand ()
 - Le développeur doit implémenter **onHandleIntent()**

```
public class HelloIntentService extends IntentService {
```

```
    /**
```

```
     * A constructor is required, and must call the super IntentService(String)
```

```
     * constructor with a name for the worker thread.
```

```
    */
```

```
    public HelloIntentService() {  
        super("HelloIntentService");
```

```
    }
```

```
    /**
```

```
     * The IntentService calls this method from the default worker thread with the intent that *started  
the service. When this method returns, IntentService stops the service, as appropriate.
```

```
    */
```

```
    @Override
```

```
    protected void onHandleIntent(Intent intent) {
```

```
        // Normally we would do some work here, like download a file.
```

```
        // For our sample, we just sleep for 5 seconds.
```

```
        long endTime = System.currentTimeMillis() + 5*1000;
```

```
        while (System.currentTimeMillis() < endTime) {
```

```
            synchronized (this) {
```

```
                try {
```

```
                    wait(endTime - System.currentTimeMillis());
```

```
                } catch (Exception e) {
```

```
                }
```

```
            }
```

```
        }  
    }  
}
```

Création de service

- **Étendre la classe de service**
 - Permet au service d'effectuer un multi-threading des tâches
 - Possibilité de traiter plusieurs demandes en même temps
 - Créer un nouveau thread pour chaque requête et l'exécuter immédiatement, au lieu d'attendre la fin de la requête précédente
 - Chaque appel à **onStartCommand()** peut être traité à part

```

public class HelloService extends Service {
    private Looper mServiceLooper;
    private ServiceHandler mServiceHandler;

    // Handler that receives messages from the thread
    private final class ServiceHandler extends Handler {
        public ServiceHandler(Looper looper) {
            super(looper);
        }
        @Override
        public void handleMessage(Message msg) {//.... }
    }

    @Override
    public void onCreate() {//...}

    @Override
    public int onStartCommand(Intent intent, int flags, int startId)
        {//...}

    @Override
    public IBinder onBind(Intent intent) {//...}

    @Override
    public void onDestroy() {//...}
}

```


Création d'un service

```
@Override
    public void handleMessage(Message msg) {
        // Normally we would do some work here, like download a file.
        // For our sample, we just sleep for 5 seconds.

        long endTime = System.currentTimeMillis() + 5*1000;
        while (System.currentTimeMillis() < endTime) {
            synchronized (this) {
                try {
                    wait(endTime - System.currentTimeMillis());
                } catch (Exception e) {
                }
            }
        }

        // Stop the service using the startId, so that we don't stop
        // the service in the middle of handling another job

        stopSelf(msg.arg1);
    }
```

Création d'un service

```
@Override
    public void onCreate() {
        // Start up the thread running the service.  Note that we create a
        // separate thread because the service normally runs in the //
        process's main thread, which we don't want to block.
        //We also make it background priority so CPU-intensive
        //work will not disrupt our UI.

        HandlerThread thread = new
            HandlerThread("ServiceStartArguments",

        Process.THREAD_PRIORITY_BACKGROUND);
        thread.start();

        // Get the HandlerThread's Looper and use it for our Handler

        mServiceLooper = thread.getLooper();
        mServiceHandler = new ServiceHandler(mServiceLooper);
    }
```

Création d'un service

```
@Override

public int onStartCommand(Intent intent, int flags, int startId) {
    Toast.makeText(this, "service starting", Toast.LENGTH_SHORT).show();

    // For each start request, send a message to start a job and //
    deliver the start ID so we know which request we're stopping //when
    we finish the job

        Message msg = mServiceHandler.obtainMessage();
        msg.arg1 = startId;
        mServiceHandler.sendMessage(msg);

    // If we get killed, after returning from here, restart
    return START_STICKY;
}
```

Création d'un service

```
@Override
public IBinder onBind(Intent intent) {
    // We don't provide binding, so return null
    return null;
}

@Override
public void onDestroy() {
    Toast.makeText(this, "service done",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
```