

	<p style="text-align: center;">FTCE Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas</p>
--	--

USJT - 2019 - Programação para Web e Dispositivos Móveis
--

Professores: Anderson e Bossini

<p>Aula: 01 Assunto: Introdução ao Android e ao Android Studio</p>
--

Conceitos básicos

Android

É um sistema operacional móvel baseado no kernel do Linux atualmente desenvolvido pelo Google. O projeto se iniciou com a empresa Android Inc., fundada em 2003 e comprada em 2005 pelo Google. O sistema operacional foi revelado em 2007, quando o Google fundou a Open Handset Alliance, um consórcio de empresas de hardware, software e telecom cujo objetivo era o desenvolvimento de padrões abertos de telefonia. O primeiro smartphone com Android foi o HTC Dream, lançado em outubro de 2008.

Já houve várias versões do Android, todas elas nomeadas em ordem alfabética com nomes de sobremesas: 1.5 Cupcake, 1.6 Donut, 2.0 Eclair, 2.2 Froyo, 2.3 Gingerbread, 3.0 Honeycomb, 4.0 Ice Cream Sandwich, 4.1/4.2/4.3 Jelly Bean, 4.4 KitKat, 5.0/5.1 Lollipop, 6.0 Marshmallow, 7.0/7.1 Nougat, 8.0/8.1 Oreo e 9.0 Pie.

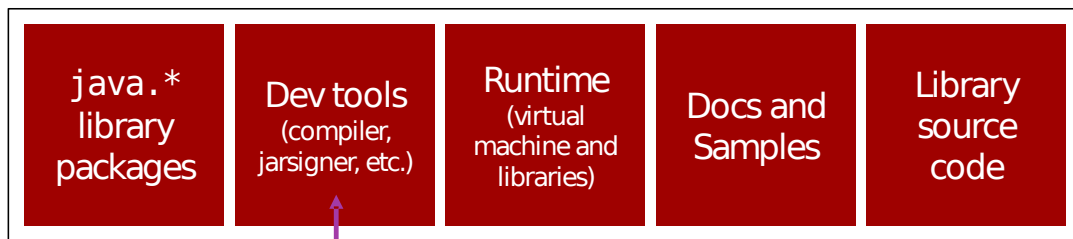
A distribuição atual do uso de versões, baseada nos acessos ao Google Play, medidos até 26/Out/18 é:

- Oreo (API 26 e 27): 21,5%
- Nougat (API 24 e 25): 28,2%
- Marshmallow (API 23): 21,3%
- Lollipop (API 21 e 22): 17,9%
- KitKat (API 19): 7,6%
- JellyBean (API 16 a 18): 3,0%
- Ice Cream Sandwich (API 15): 0,3%
- Gingerbread (API 10): 0,2%

Estes dados podem ser obtidos nos dashboards de desenvolvedores disponíveis em: <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html>

O JDK (Java Development Kit)

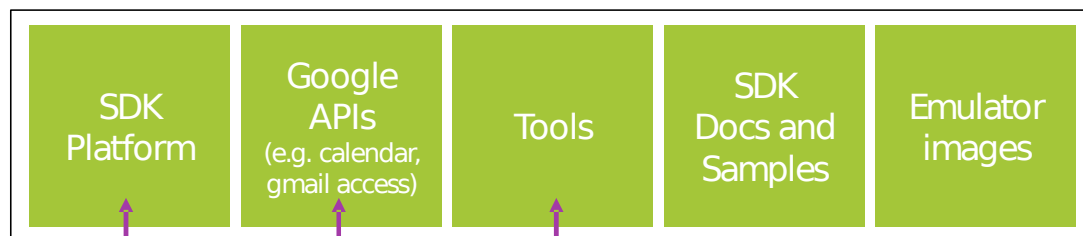
A JDK é a coleção de bibliotecas e ferramentas necessárias para construir e rodar aplicativos Java.



Estas ferramentas são usadas no processo de build do Android

Android SDK

Contém as APIs e ferramentas necessárias para criar e rodar apps Android nativos.



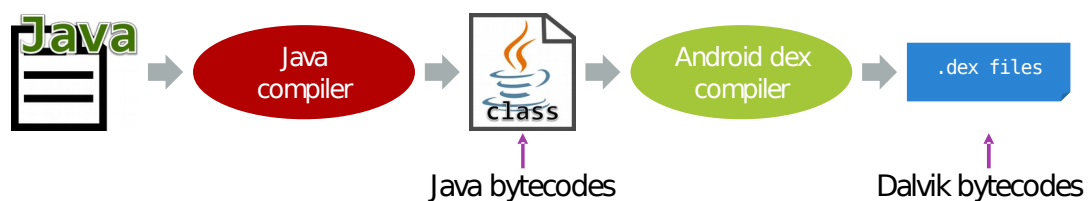
Bibliotecas core, como o java.* e o android.*

Bibliotecas opcionais

Ferramentas de construção (ex. compilador de bytecode) e de execução (ferramentas de debug)

Compilação

Até a versão 4.4 do Android, o processo de build ocorria como ilustra a figura a seguir.



Empacotamento

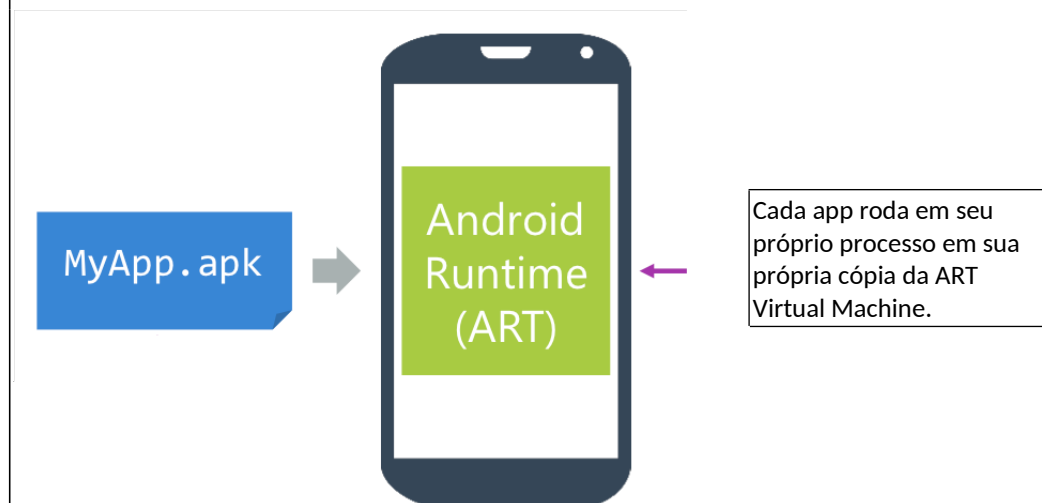
O bytecode do App e seus assets (suas imagens, ícones, arquivos de dados, etc.) são combinados em um Application Package (arquivo .apk) para implantação.

Antes de enviar para o Google Play, o app deve ser assinado digitalmente por meio do jarsigner (a IDE faz isso).



Execução

O Android Runtime (ART) é o sucessor da máquina Dalvik e é o responsável pela execução. Os bytecodes são compilados em código nativo durante a instalação, em um processo chamado Ahead-of-Time, ou AOT). Versões anteriores à 5.0 Lollipop usavam a Dalvik Virtual Machine que fazia a tradução do bytecode.



Atualizações da SDK

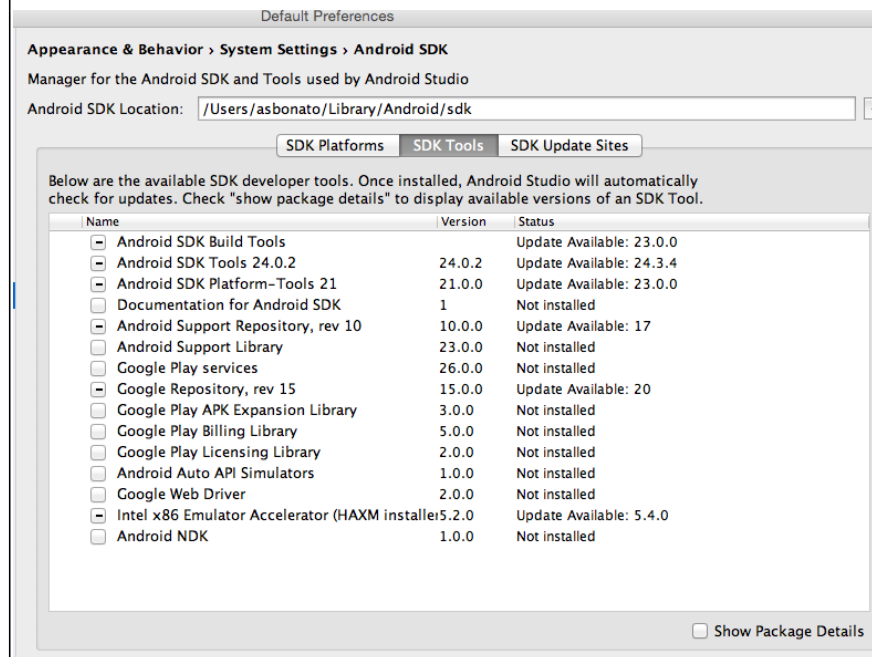
Você precisa atualizar manualmente sua Plataforma e Ferramentas Android SDK de modo a contruir apps nas últimas versões do Android. As versões, como vimos acima, são nomeadas por um nome código (sobremesa), um número e cada uma possui um nível de API. Este nível de API é usado para controlar as combinações de bibliotecas, arquivos de manifesto, permissões, etc.

De acordo com os percentuais de uso do Android vistos na página 1, atualmente pode-se desenvolver aplicativos voltados para a API 21 ou 22 com a API mínima 17, contemplando assim a maioria dos dispositivos Android.

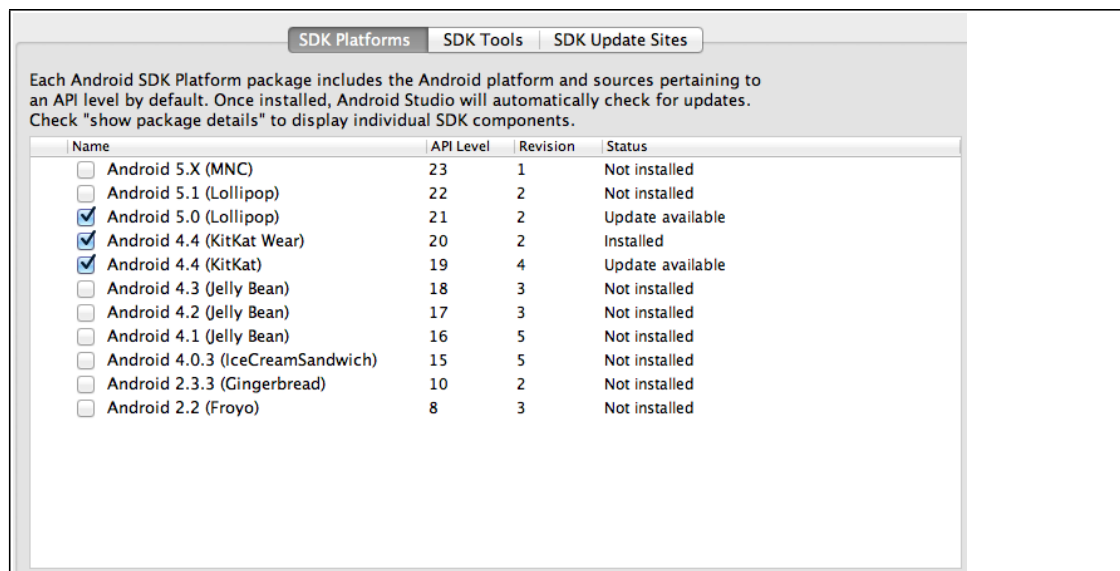
O SDK Manager

É a ferramenta do Google que permite que você instale versões novas (e antigas) das API do Android. Pode ser usada standalone ou integrada no Android Studio desde a versão 1.3.

O Android divide as ferramentas em três categorias: Build Tools, SDK Tools e Platform Tools . Você deve sempre manter as três atualizadas.



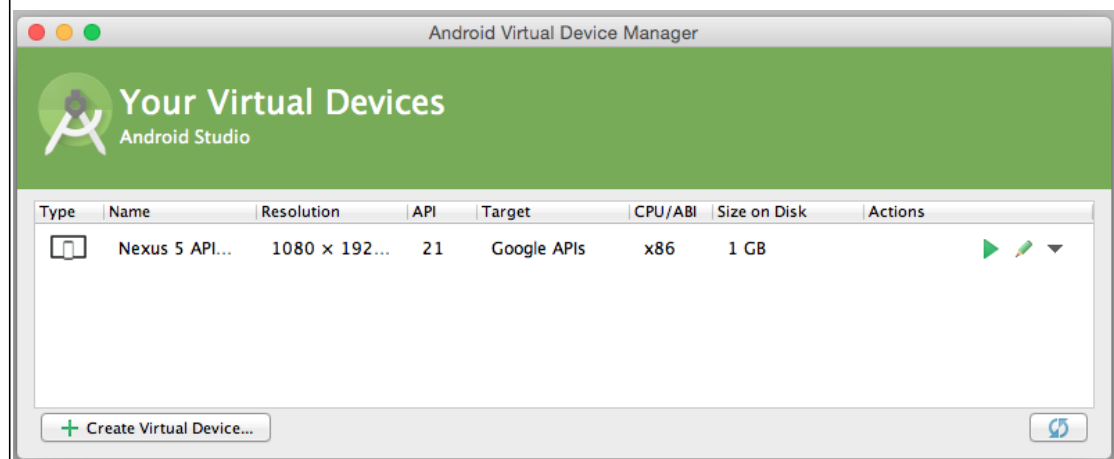
Use o SDK Manager também para atualizar as versões da plataforma para as quais você pretende desenvolver. **Instale somente as que precisar, pois consomem bastante espaço em disco.**



Emuladores

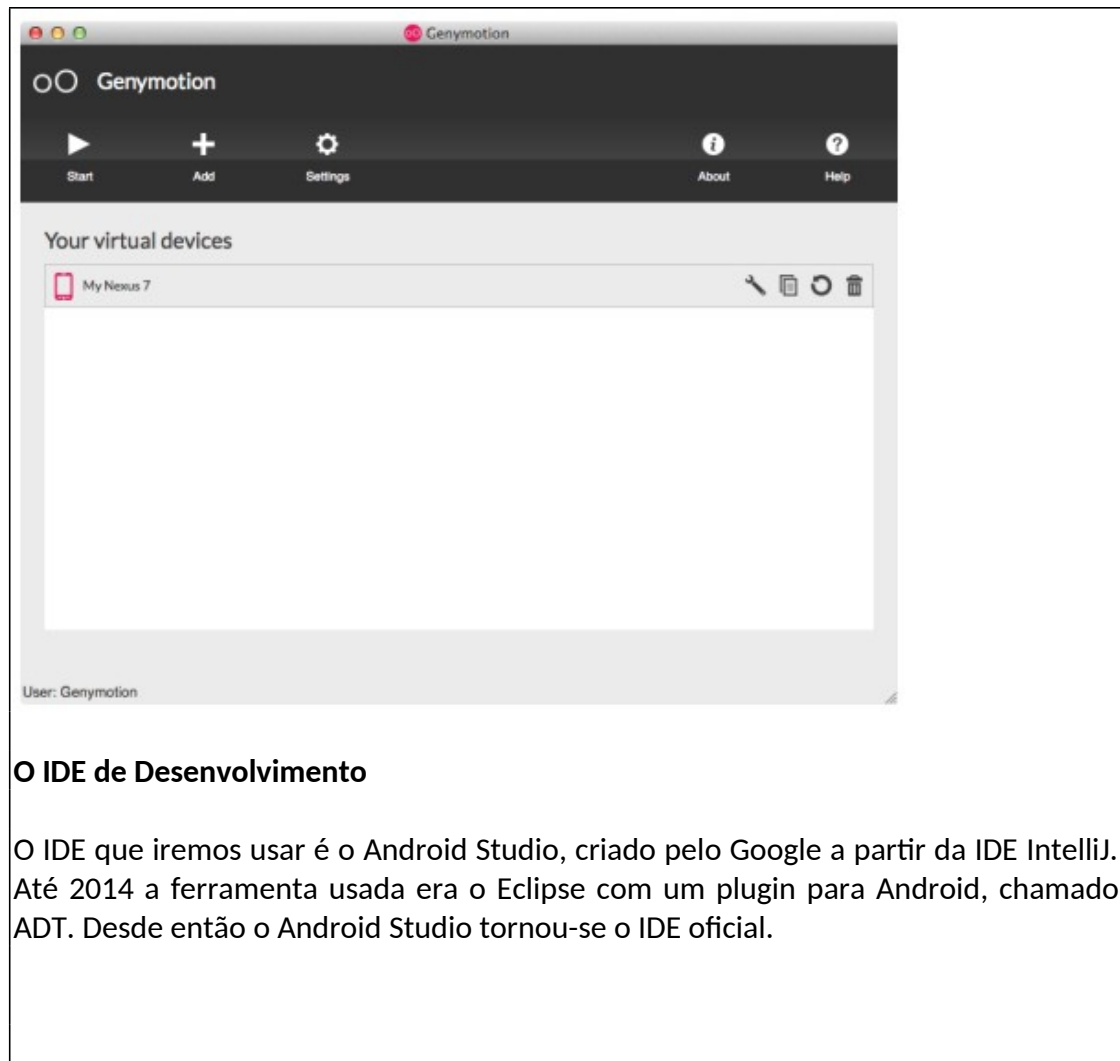
Para a execução do aplicativo durante o desenvolvimento há duas alternativas. A execução em um dispositivo real ou o uso de emuladores.

O Android SDK fornece um emulador no qual é possível emular uma série de dispositivos.



Para criar um novo emulador, é necessário clicar em Create Virtual Device e configurar os parâmetros. Não se esqueça que você deve ter um device configurado para o nível de API que estiver desenvolvendo o app.

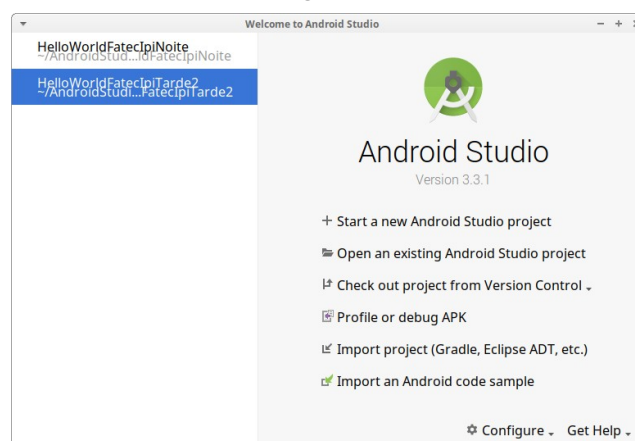
O emulador fornecido pelo Google já foi excessivamente lento. Hoje em dia seu desempenho é razoável. Nos laboratórios não podemos usar por causa de licenciamento (grátis só para uso pessoal), mas na sua máquina também há a possibilidade de usar o Genymotion, que roda dentro de uma VM Virtual Box. O processo de criação de dispositivos é semelhante ao AVD visto acima.



Exercício: Meu Primeiro App Android

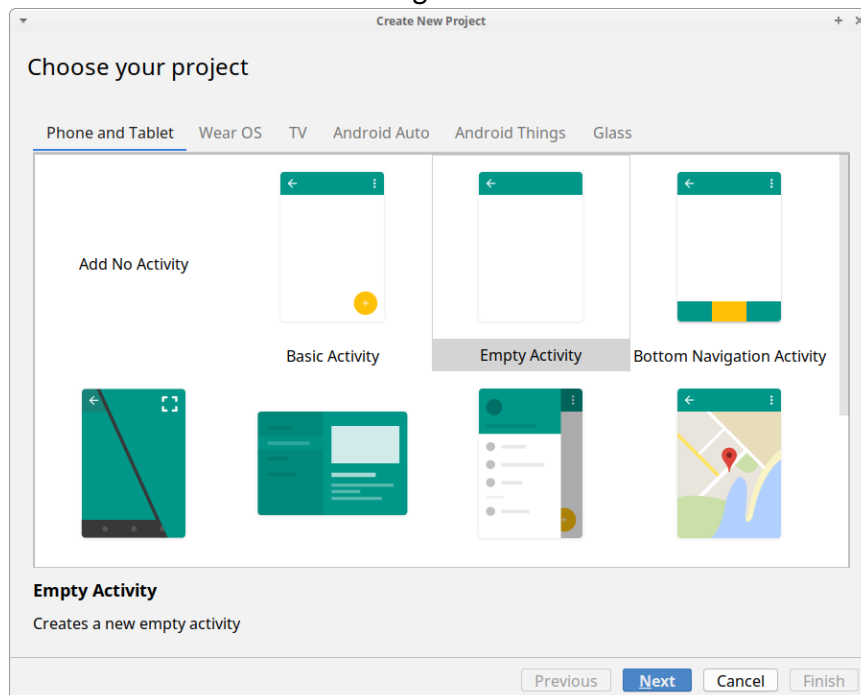
Passo 1. Abra o Android Studio e clique em Start a New Android Studio Project, como mostra a Figura 1.

Figura 1



Passo 2. Como na Figura 2, escolha um template para sua aplicação. Há diferentes opções que testaremos ao longo do curso. Neste exemplo, escolha Empty Activity.

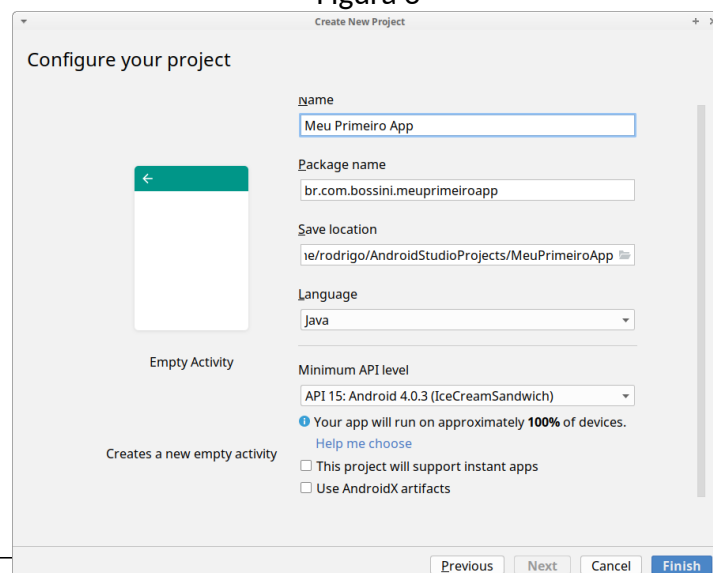
Figura 2



Passo 3 Na tela a seguir, exibida pela Figura 3, preencha os campos com os seguintes valores:

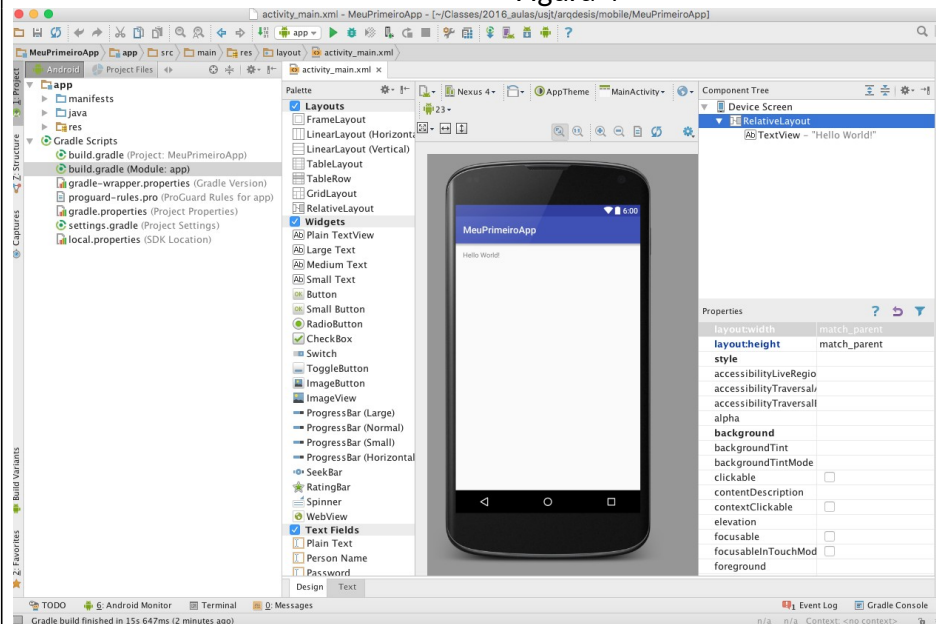
Application name: Meu Primeiro App
Package Name: br.com.bossini.meuprimeiroapp
Save Location: Valor padrão
Language: Java
Minimum API Level: API 15

Figura 3



Passo 4 O Android Studio irá criar seu projeto. Sua tela deverá parecer com a tela exibida pela Figura 4. Na porção esquerda da tela você vê a estrutura do projeto. Na porção central está aberta a classe MainActivity.java e o activity_main.xml, que é o layout da tela. Na porção direita, há um preview de como uma aplicação ficaria em um dispositivo Nexus 4. Veja que, ao criar um projeto, o Hello World já vem pronto. Explore o preview em outros dispositivos, dê uma olhada no código da MainActivity e explore as pastinhas do projeto.

Figura 4



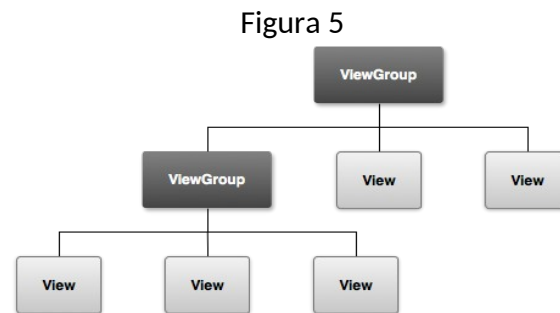
Passo 5 Uma breve explicação da estrutura do projeto:

- **AndroidManifest.xml** define cada um dos componentes do app; mexa nele com cuidado
- **src/** contém o código fonte; tem uma Activity que roda quando o app é iniciado
- **bin/** contém os .class gerados
- **gen/** arquivos gerados pelo ADT; nunca mexa neles!
- **res/** contém vários subdiretórios com os recursos do app, como:
 - **drawable** onde você coloca os bitmaps; você pode criar subdiretórios como o **drawable-hdpi** para imagens em alta resolução, **ldpi** para baixa e um **mdpi** para média, etc.
 - **layout** contém os arquivos que definem a interface do app
 - **values** contém XMLs com definições de strings e cores

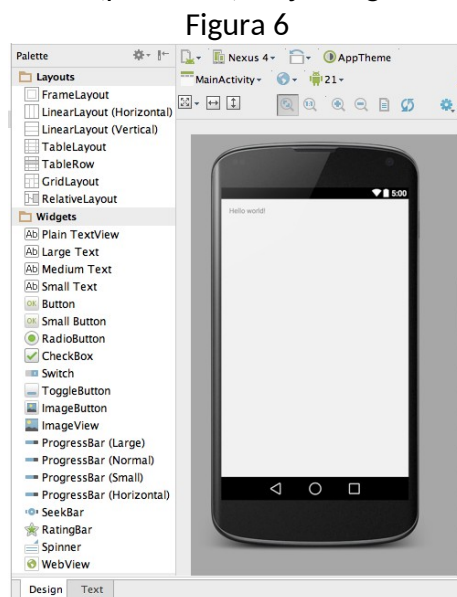
Passo 6 Criando a interface do usuário

- A interface do app é criada usando-se uma hierarquia de objetos View e ViewGroup
- Os objetos View são as UI que contém os botões, campos, etc.
- Os ViewGroups são contêineres invisíveis que definem o layout dos views

Veja a Figura 5.



Passo 7 Clique no diretório `res/layout`. O Android Studio terá criado automaticamente um arquivo `activity_main.xml` que contém a interface inicial do app. Esta interface pode ser alterada tanto graficamente - clicando em Design - como no modo xml, clicando em Text (preferível). Veja a Figura 6.



Dependendo da versão do Android Studio sendo utilizada, o código do arquivo `activity_main.xml` será parecido com o que exibe a Listagem 1.

Listagem 1

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity">
    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Hello World!"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

```
</android.support.constraint.ConstraintLayout>
```

Passo 8 Apague o TextView original e altere o layout para LinearLayout. O XML deve ficar como abaixo. LinearLayout é uma subclasse do ViewGroup que define um layout vertical ou horizontal para o app na propriedade orientation.

- O match_parent (ou fill_parent até a versão 2.3) nas configurações indica que a janela do app deve ter as mesmas dimensões da janela pai.

Passo 9 Adicionando um text field no layout.

- o EditText é um campo texto editável.
- o id é um identificador único para o campo; o @ é sempre requerido quando você vai se referir a um recurso em Android; o + só é necessário na criação do id;
- para cada id será criado um recurso no diretório /gen
- o wrap_content em width e height diz que o campo deve ser um tamanho suficiente para que o conteúdo caiba nele
- o hint é a string default que aparece no campo antes dele ser preenchido

O xml deve ficar como abaixo. Vai haver um erro na hint, mas já arrumaremos isso.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="br.usjt.meuprimeiroapp.MainActivity">

    <EditText
        android:id="@+id/edit_message"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="@string/edit_message"/>

</LinearLayout>
```

Passo 10 Adicionando strings no seu app

- Vá em res/values e abra o arquivo strings.xml
- Ele também pode ser editado graficamente ou direto no xml.
- Faremos no XML
- Atenção: **Nunca chumbe strings direto no seu código; use sempre string resources!**

Apague tudo e deixe conforme abaixo:

```
<resources>
  <string name="app_name">MeuPrimeiroApp</string>
  <string name="edit_message">Escreva uma mensagem</string>
  <string name="button_send">Envie</string>
</resources>
```

Passo 11 Crie um botão no seu app

- Clique logo abaixo do EditText
- Novamente, o wrap_content diz que o tamanho do botão é do tamanho do conteúdo
- Veja que o texto do botão é uma string que você acabou de definir no strings.xml

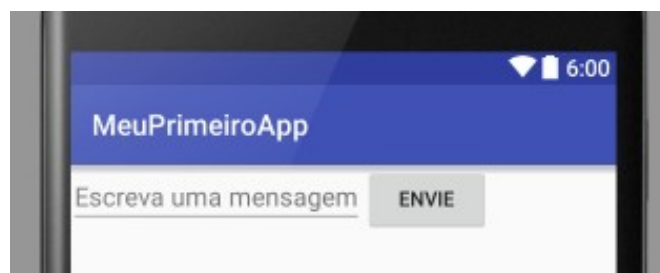
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
  android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="match_parent"
  tools:context="br.usjt.meuprimeiroapp.MainActivity">

  <EditText
    android:id="@+id/edit_message"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:hint="@string/edit_message"/>

  <Button
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/button_send"/>

</LinearLayout>
```

Passo 12 Veja como o app está ficando clicando no Design.



Note que o campo texto e o botão não ocupam toda a largura da tela.

- Aumente o tamanho do campo texto no próprio Design e volte para o Text para ver o efeito.

- Foi criado o atributo `android:layout_weight` para aumentar.
- Ele recebe números 1, 2, 3, etc que dizem quantas partes da view o campo deve ocupar. Claro que isso é proporcional aos outros campos. Ajuste o peso para 1.
- Por exemplo, se você der a um view o peso 1 a a outro o peso 2, a soma é 3.
- Então o primeiro view irá ocupar 1/3 do layout e o outro, 2/3.
- Agora mude o atributo `width` (largura) para `0dp`. Isso é mais eficiente pois o `wrap_content` obriga o layout a ficar calculando o tamanho

```
<EditText  
    android:id="@+id/edit_message"  
    android:layout_width="0dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:hint="@string/edit_message"  
    android:layout_weight="1" />
```

Passo 13 Rode o app pela primeira vez para ver como está ficando. Escolha um emulador no AVD. Depois de rodar, deixe o emulador aberto, assim será mais rápido na próxima vez.



Passo 14 Respondendo ao botão enviar chamando outra Activity

- Inclua a propriedade `android:OnClick="send Message"` no xml do botão em main xml

- Isso vai fazer com que um método sendMessage seja chamado quando o botão for clicado
- Agora precisa definir o método

```
<Button
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/button_send"
    android:onClick="sendMessage"/>
```

Passo 15 Criando métodos

- Abra a classe MainActivity.java no diretório /src, dentro da package (se não estiver aberta).
- Adicione o método no final da classe, conforme abaixo.
- Retornará void, deve ser public e receber uma View como parâmetro
- O Android Studio automaticamente importa o que estiver faltando

```
//será chamado quando o usuário clicar em Enviar
public void sendMessage(View view){
}

```

Passo 16 Criando um Intent

- Os Intents ligam componentes separados, como duas Activity
- Insira uma linha de código dentro do sendMessage (ignore o erro por enquanto)
- O primeiro parâmetro do Intent é o contexto; no caso, this.
- O class é a classe para onde o sistema deve entregar o Intent.

```
//será chamado quando o usuário clicar em Enviar
public void sendMessage(View view){
    Intent intent = new Intent(this, DisplayMessageActivity.class);
}

```

Passo 17 Configure mais dados e chame a outra Activity

- Estes dados serão carregados pelo Intent para a outra Activity
- Crie uma referência ao EditText do app; use o findViewById para encontrá-lo;
- Pegue o texto digitado e adicione ao Intent; ele carrega vários pares de dados chamados Extras
- Use o putExtra para adicionar um Extra; crie a constante EXTRA_MESSAGE como referência para que a próxima Activity possa pegar a mensagem
- Chame a outra Activity via startActivity passando o intent como parâmetro

```
//constante static para identificar a mensagem
public final static String EXTRA_MESSAGE =
    "br.usjt.meuprimeiroapp.MESSAGE";
//será chamado quando o usuário clicar em Enviar

```

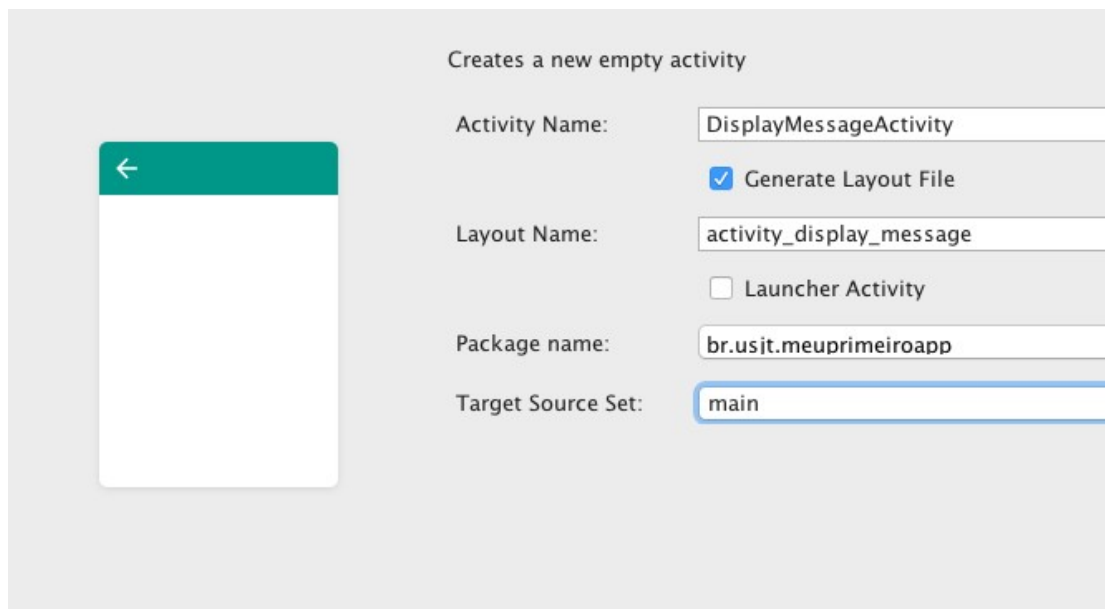
```

public void sendMessage(View view){
    Intent intent = new Intent(this, DisplayMessageActivity.class);
    EditText editText = (EditText) findViewById(R.id.edit_message);
    String message = editText.getText().toString();
    intent.putExtra(EXTRA_MESSAGE, message);
    startActivity(intent);
}

```

Passo 18 Crie uma nova Activity

- Na janela de Projeto, clique com o botão direito sobre App > New > Activity, escolha uma nova Empty Activity
- Altere os dados conforme abaixo e clique em Finish.



- Será criada uma nova classe, DisplayMessageActivity.java, na mesma package da MainActivity.java.
- Será criado também um novo layout para esta activity na pasta layout em res. Abra-o e acrescente android:id="@+id/activity_display_message" se já não estiver lá.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context="br.usjt.meuprimeiroapp.DisplayMessageActivity"
    android:id="@+id/activity_display_message">
</RelativeLayout>

```

Passo 19 Clique em DisplayMessageActivity.java

- A nova classe deve ficar conforme abaixo.
- O método onCreate é sempre obrigatório em uma Activity e é chamado sempre que uma Activity é criada.

@Override

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_display_message);

    Intent intent = getIntent();
    String message =
        intent.getStringExtra(MainActivity.EXTRA_MESSAGE);
    TextView textView = new TextView(this);
    textView.setTextSize(40);
    textView.setText(message);

    ViewGroup layout = (ViewGroup)
        findViewById(R.id.activity_display_message);
    layout.addView(textView);
}
```

Tem um monte de coisas acontecendo aqui:

- a chamada a getIntent() pega o Intent que chamou a Activity. Toda Activity é chamada por um Intent.
- o método intent.getStringExtra() recupera os dados passados pela primeira Activity.
- foi criado, por meio de código, um TextView e configurados seu tamanho e a texto.
- O TextView foi adicionado no layout identificado por R.id.activity_display_message. Foi feito casting para ViewGroup pois é esta classe que tem o método addView().

Passo 20 Valide se foi adicionada a nova Activity no manifesto

- Abra o AndroidManifest.xml na pastinha Manifests e vá na edição do XML
- O meta-data configura a hierarquia de activities; primeiro a MainActivity e depois a DisplayMessageActivity

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="br.usjt.meuprimeiroapp">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
```



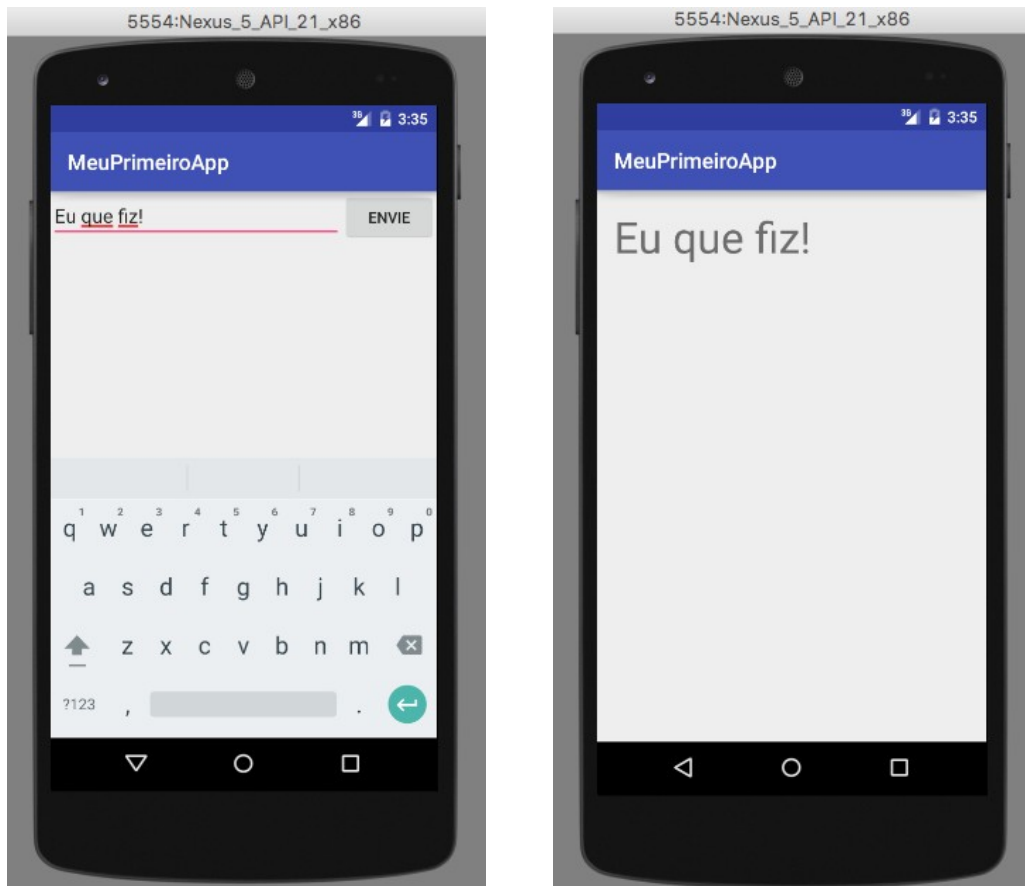
```

        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"
/>
    </intent-filter>
</activity>
<activity android:name=".DisplayMessageActivity"></activity>
</application>

</manifest>

```

Passo 21 Rode novamente o app, que está pronto!



Bibliografia

<http://developer.android.com/training/index.html>

Exercício Prático 1: Preparar o github e subir o código da primeira entrega.

Forma de entrega: suba o projeto para o GitHub e gere um **release**.

Envie um e-mail para seu professor com os seguintes dados:

RA

Nome

link do seu **repositório**.

Somente é necessário o envio de um e-mail. Inclua o endereço do seu repositório. A partir daí o professor terá acesso a todas as releases. Note que o Github controla a data em que as releases são geradas e o prazo para gerar cada uma delas é sempre de uma semana após a aula corrente.

NOTA: Todos os métodos e classes devem possuir comentários do tipo Javadoc com o nome e o RA do autor. A falta destes comentários, ou o comentário em nome de outro autor, acarretará na anulação da entrega.