Sommaire

01 Présentation de l’environnement

02 Développement des interfaces graphiques

03 Kotlin Les fondamentaux

04 Kotlin Programmation orientée objet

05 Envoyer des données à l’IHM

06 Navigation interne

07 Navigation externe

08 Cycle de vie des contrôleurs

09 ViewModel et LiveData

10 L’ORM Room

11 RecyclerView

12 Communiquer avec une API REST

13 Firebase