

# Systèmes mobiles

## Laboratoire n°1 : Introduction à *Android*

18.09.2018

### Introduction

Ce laboratoire est constitué de plusieurs manipulations destinées à implémenter une application élémentaire sur un émulateur et/ou sur un smartphone *Android* afin de vous familiariser avec l'environnement de développement *Android*.

### Installation de l'environnement de développement

Vous pouvez télécharger et suivre les instructions d'installation sur la page du site *Android* : <https://developer.android.com/studio/index.html>. On prendra garde au point suivant :

- Depuis 2015, *Eclipse* n'est plus supporté par *Google* comme environnement de développement ; il est nécessaire d'utiliser *Android Studio*, qui est basé sur la plate-forme *IntelliJ*. Attention aux anciens tutoriels encore disponibles sur le web.

### Les outils

On désire ici mentionner quelques-uns des principaux outils à disposition dans l'environnement *Android*. En plus de l'édition de code et de la gestion de projet classiques d'*IntelliJ*, il existe un certain nombre d'outils spécifiques au SDK *Android* qui sont accessibles directement depuis *Android Studio*.

#### L'émulateur

L'émulateur est compris dans le "pack" SDK de base. Il s'agit d'une machine *Android* virtuelle relativement complète et raisonnablement fonctionnelle, privée toutefois de certaines possibilités, parmi lesquelles :

- Pas d'accès au hardware du smartphone (USB, Bluetooth, NFC)
- Pas d'accès au GPS (il est possible d'imposer des coordonnées de localisation à la main dans l'émulateur)
- Accès limité aux fonctions de téléphonie (bien sûr ni téléphone ni SMS)
- Accès limité/contrôlé au réseau. L'émulateur est isolé de la machine et des autres émulateurs par un firewall virtuel. Lire à ce sujet : <https://developer.android.com/studio/run/emulator-networking>

## L'exécution sur cible par USB

Pour les possesseurs d'un smartphone *Android*, il est possible et certainement préférable de faire exécuter le code directement sur la cible en connectant le smartphone à la machine de développement via un câble USB. L'installation d'un driver peut être requise dans certains rares cas ; se référer à la documentation de *Google* ou du constructeur de votre smartphone. Vous devrez activer le mode développeur sur le téléphone, puis autoriser le débogage par USB.

## Editeur d'interfaces utilisateurs, éditeur XML

*Android Studio* contient un éditeur d'interfaces utilisateurs qui permet de générer des interfaces graphiques XML de manière WYSIWYG<sup>1</sup>. A peu près fonctionnel pour des interfaces relativement simples, cet éditeur montre vite ses limites lorsqu'il s'agit de composer des écrans plus sophistiqués. Il est généralement conseillé de faire tout de suite l'effort de comprendre la syntaxe de description d'interfaces XML d'*Android*, en sachant qu'on sera probablement tôt ou tard amené à effectuer cet effort !

## Logcat

L'outil probablement le plus précieux pour le dépannage de vos applications. Logcat est la contraction de la commande `cat` de Linux/Unix et de `log` file. La machine virtuelle ART (ou `dalvik`) envoie tous les événements concernant le mobile sur ce flot de sortie, indépendamment de l'émulateur. Ce flot de sortie est donc aussi utilisable en production. Diverses bibliothèques permettent de collecter les logs après un crash d'une application en production et de les envoyer au développeur qui pourra se livrer à un diagnostic plus précis. Par exemple : <http://www.acra.ch/>

Lors du développement, la sortie log est visible en temps réel directement depuis *Android Studio*.

## Log, `System.out.println()`, `System.err.println()`

Le complément à Logcat, qui va permettre de tracer l'exécution du code, également en production. Log est une classe permettant de générer des enregistrements de log qui vont apparaître avec un label (par exemple le nom de l'application) et un niveau de sévérité. Les `println()` sont généralement redirigés sur la même sortie que les Log, ce qui signifie qu'ils apparaîtront également dans le listing, mais sans identification particulière. Toutefois prenez l'habitude d'utiliser la classe Log plutôt que `System.out/err`, car non seulement cela vous permettra de filtrer les logs par leur sévérité, mais la classe Log permet en plus de passer une `stacktrace` d'exception en troisième paramètre.

## Google

La plus abondante source de renseignements pour le développement sur *Android* est sans conteste le net. En cas de problème, poser sa question (si possible en anglais, les forums francophones étant bien moins abondamment pourvus que les anglophones) directement sur la ligne de requête du moteur de recherche, éventuellement en la précédant du mot "android ». Par exemple, on peut imaginer une question sous la forme suivante :

- android popup dialog example

qui devrait vous donner des indications sur la manière de réaliser un des points de la manipulation ci-dessous. Le site sans conteste le plus souvent référencé, et le mieux pourvu en renseignements précieux est le bien connu [www.stackoverflow.com](http://www.stackoverflow.com) (vérifiez que la question est similaire à la vôtre et cherchez en priorité la réponse marquée d'un vu vert). Mais les sites mis sur pied par *Google* pour les

---

<sup>1</sup> WYSIWYG : acronyme de "what you see is what you get"

développeurs *Android* sont aussi bien fournis en renseignements précieux : <https://developer.android.com/docs/> et <https://codelabs.developers.google.com/> L'important est de comprendre et d'être assez critique vis-à-vis du code que l'on trouve sur le net, bien souvent sa qualité laisse à désirer et il n'est plus forcément d'actualité. Vous n'oublierez pas en revanche de citer la source ! Les plateformes mobiles évoluant très rapidement, vous apprendrez vite à jeter un œil à la date de la réponse ou du tutoriel.

De surcroît, même si votre collègue est bien meilleur codeur que vous, cela n'empêche pas d'essayer soi-même... C'est en effet le seul moyen pour qu'il ne reste pas définitivement meilleur que vous.

## Manipulations

### *Les activités*

La manipulation que nous vous proposons de réaliser est très simple ; il s'agit de réaliser une application qui demande à l'utilisateur par l'intermédiaire de deux champs textuels, un e-mail et un mot de passe et un bouton de validation (OK). Cette application n'est pas forcément pertinente du point de vue de la logique de l'interface utilisateur, mais est plutôt destinée à vous faire prendre contact avec certains points élémentaires de la logique des activités et de certains composants sur *Android* (spécialement la logique des layouts et des ressources). Pour vous aider à mettre en place l'application, vous pouvez utiliser le modèle de projet (template) fourni. Bien sûr, l'utilisation de ce modèle est optionnelle ; ceux qui le désirent peuvent en découdre avec les multiples options de développement de projet *Android* proposées par le SDK ; il se trouve simplement que dans le cadre de ce laboratoire un projet très basique nous suffira.

Si la syntaxe de l'e-mail paraît incorrecte (au minimum on vérifiera l'absence du signe "@"), on affichera un *Toast* (message temporaire au bas de l'écran) indiquant qu'il est nécessaire de mettre un email valide, et rester dans le même dialogue en conservant les entrées de l'utilisateur.

Si l'e-mail n'est pas connu de l'application (on aura codé en "dur" une série de couples email/mot de passe dans l'application), afficher un dialogue pop-up à quittance affichant le message "Utilisateur ou mot de passe inconnu", et sur quittance de l'utilisateur, revenir à l'application en effaçant préalablement les entrées précédentes de l'utilisateur. Pour la création du pop-up, utiliser un *DialogBuilder* qui permet de se passer du fichier XML de définition d'interfaces. Le message affiché dans le dialogue popup ne sera pas codé en dur, mais extrait du fichier XML `res/values/strings.xml` (ressources textuelles), de manière à ce que l'application puisse ultérieurement être traduite en plusieurs langues.

En cas de succès (les entrées correspondent à ce qui a été prévu), on lancera une activité séparée permettant d'afficher l'e-mail introduit précédemment, l'IMEI du terminal (pour l'émulateur, ce sera "000000..." ou même null sur les versions d'*Android* 8.0<sup>2</sup>) ainsi qu'une photographie, censée représenter l'utilisateur qui vient de réussir son login, résidente sur la carte SD (utilisez par exemple : `Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_DOWNLOADS)` ; pour accéder au dossier des téléchargements).

Info : La commande suivante vous permettra de copier un fichier sur l'émulateur

```
adb push <file-source-local> <destination-path-remote>
adb push perso.jpg /sdcard/Download/perso.jpg
```

---

<sup>2</sup> Depuis la version 26 du SDK, l'obtention de l'IMEI a été modifiée, la question 5 couvre cette modification

## Permissions, version simple

Afin de pouvoir lire le numéro IMEI du téléphone ou alors accéder au stockage externe, votre application nécessitera des permissions spécifiques à ajouter au fichier `AndroidManifest.xml` :

```
<uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
<uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE" />
```

Ces deux permissions nécessitent depuis *Android* 6.0 (Api 23) une validation par l'utilisateur lors de l'exécution, c'est une procédure relativement complexe à mettre en place pour un débutant sur cette plateforme. Dans le cadre de ce premier laboratoire, pour éviter cette difficulté, nous vous conseillons d'aller dans le fichier `build.gradle` (module app) et de mettre la valeur 22 pour la `targetSdkVersion`. Nous forçons donc l'utilisation de l'ancien système de permissions pour lequel il suffisait de lister les permissions utilisées dans le manifest pour qu'elles soient automatiquement accordées. Cette manière de procéder ne pourra plus être réalisée pour les applications distribuées sur *Google Play* à partir de fin 2018, celles-ci devront utiliser une version du SDK datant de moins d'une année.

## Permissions, version avancée – Question 9 facultative

Une fois que vous aurez terminé ce laboratoire, nous vous proposons d'implémenter la demande et gestion des permissions au runtime, comme il faut dorénavant le faire depuis *Android* 6.0.

Documentation officielle :

<https://developer.android.com/training/permissions/requesting.html>

Vous vérifierez votre solution sur un téléphone (ou émulateur) avec une version *Android*  $\geq 6.0$  et aussi avec une version plus ancienne.

Astuce : il existe certainement des bibliothèques qui faciliteront grandement votre travail...

## Questions

1. Comment organiser les textes pour obtenir une application multi-langues (français, allemand, italien, langue par défaut : anglais) ? Que se passe-t-il si une traduction est manquante dans la langue par défaut ou dans une langue supplémentaire ?
2. Dans l'exemple fourni, sur le dialogue pop-up, nous affichons l'icône `android.R.drawable.ic_dialog_alert`, disponible dans le SDK *Android* mais qui n'est pas très bien adapté visuellement à notre utilisation. Nous souhaitons la remplacer avec notre propre icône, veuillez indiquer comment procéder. Dans quel(s) dossier(s) devons-nous ajouter cette image ? Décrivez brièvement la logique derrière la gestion des ressources de type « image » sur *Android*.

Info : *Google* met à disposition des icônes open source dans le style « Material Design » utilisé actuellement sur *Android* : <https://design.google.com/icons/>

3. Lorsque le login est réussi, vous êtes censé chaîner une autre Activity en utilisant un Intent. Si je presse le bouton "Back" de l'interface *Android*, que puis-je constater ? Comment faire pour que l'application se comporte de manière plus logique ? Veuillez discuter de la logique derrière les activités *Android*.

4. On pourrait imaginer une situation où cette seconde Activity fournit un résultat (par exemple l'IMEI ou une autre chaîne de caractères) que nous voudrions récupérer dans l'Activity de départ. Comment procéder ?
5. Vous noterez que la méthode `getDeviceId()` du `TelephonyManager`, permettant d'obtenir l'IMEI du téléphone, est dépréciée depuis la version 26 de l'API. Veuillez discuter de ce que cela implique lors du développement et de présenter une façon d'en tenir compte avec un exemple de code.
6. Dans l'activité de login, en plaçant le téléphone (ou l'émulateur) en mode paysage (landscape), nous constatons que les 2 champs de saisie ainsi que le bouton s'étendent sur toute la largeur de l'écran. Veuillez réaliser un layout spécifique au mode paysage qui permet un affichage mieux adapté et indiquer comment faire pour qu'il soit utilisé automatiquement à l'exécution.
7. Le layout de l'interface utilisateur de l'activité de login qui vous a été fourni a été réalisé avec un `LinearLayout` à la racine. Nous vous demandons de réaliser un layout équivalent utilisant cette fois-ci un `RelativeLayout`.
8. Implémenter dans votre code les méthodes `onCreate()`, `onStart()`, `onResume()`, `onPause()`, `onStop()`, etc... qui marquent le cycle de vie d'une application *Android*, et tracez leur exécution dans le logcat. Décrivez brièvement à quelles occasions ces méthodes sont invoquées. Si vous aviez (par exemple) une connexion Bluetooth (ou des connexions bases de données, ou des capteurs activés) ouverte dans votre *Activity*, que faudrait-il peut-être faire, à votre avis (nous ne vous demandons pas de code ici) ?
9. Facultatif – Question Bonus - S'il vous reste du temps, nous vous conseillons de le consacrer à mettre en place la résolution des permissions au runtime.

## Durée

- 6 périodes
- A rendre le dimanche **07.10.2018 à 23h55**, au plus tard.

## Donnée

Un template d'application est disponible sur la page *Cyberlearn* du cours :

<https://cyberlearn.hes-so.ch/course/view.php?id=11756>

## Rendu/Evaluation

Pour rendre votre code, nous vous demandons de bien vouloir zipper votre projet *Android Studio*, vous veillerez à bien supprimer les dossiers `build` (cf. `git clean -fdX`) pour limiter la taille du rendu. En plus, vous remettrez un document **pdf** comportant au minimum les réponses aux questions posées. Merci de rendre votre travail sur *CyberLearn* dans un zip unique. N'oubliez pas d'indiquer vos noms dans le code, avec vos réponses et de commenter vos solutions.

**Bonne chance !**