



Apprendre à programmer sur Android - Pour tablettes et mobiles

49 leçons

Durée estimée : 05h16

Référence : BFEP-046

- Le mot de l'auteur avec Apprendre à programmer sur Android
- Pierre Hébert présente la formation Android
- Présentation de Elephorm GPS Tracker
- Présentation d'Android
- Présentation des matériels et versions Android
- Téléchargement des programmes nécessaires
- Installation et configuration des outils
- L'émulateur
- DDMS : l'outil du développeur
- Les programmes d'exemple fournis dans le SDK
- Debugage
- Documentation sur Android
- Les choses à savoir
- La description de l'appli : le fichier AndroidManifest.xml
- Execution de l'application
- Une activité, c'est quoi ?
- Cycle de vie des activités
- Quelques facilités offertes par les activités
- Ebauche des activités
- Présentation des ressources
- Utilisation des principaux types de ressources : images, textes et vues
- Utilisation des menus xml
- Présentation des vues
- Organiser l'écran : les layouts
- Utilisations des vues
- Des vues qui s'adaptent à tous les écrans
- Créer une vue sur mesure
- Le principe
- Démarrer d'autres activités grâce aux Intents
- Démarrer une activité pour obtenir un résultat



Apprendre à programmer sur Android - Pour tablettes et mobiles

49 leçons

Durée : 05h16

Référence : BFEP-046

- Présentation et utilisation d'une ListActivity
- Utilisation d'un objet ListView indépendant
- Utiliser des items de liste sur mesure (SimpleAdapter)
- Utiliser des items de liste sur mesure (Adapter spécifique)
- Généralités, emploi dans le programme
- Construction de l'interface graphique des préférences
- Connexion à un service local
- Service en mode distant
- Mise en oeuvre pratique du service
- Le GPS (et les autres sources de localisation)
- Les notifications avec Apprendre à programmer sur Android
- L'utilisation de bibliothèques Java sous forme de .jar
- Utilisation des add-ons Google (Maps)
- Une façon de concevoir son appli Android de manière plus modulaire
- Utiliser une WebView directement dans l'application
- Faire des requêtes HTTP asynchrones
- Préparer la release
- Publication sur Android Market
- Résumé de cette formation (conclusion)