



Android **Apprendre à programmer des applis**

Environnement de développement Eclipse
Programmation orientée objet en JAVA

Auteur : Stephan Schwark

Éditeur : Elektor
ISBN : 978-2-86661-187-3
Format : 17 × 23,5 cm
Nbre de pages : 208
Prix : 33,50 €

SOMMAIRE

Préface	7	3. Concepts de base de la programmation Android	
1. Android		3.1 Composants du système Android..	19
1.1 Histoire et développement	9	3.2 Fichier manifeste d'Android	21
1.2 Android et Linux	11	3.3 Niveaux d'API d'Android	22
1.3 Projets Open Source	13	3.4 Activités Android.....	24
1.4 Portages d'Android.....	14	4. Interface utilisateur d'Android	
2. Eclipse		4.1 Views et ViewGroups	27
2.1 Logiciels nécessaires	15	4.2 Fichiers de description XML	27
2.2 Appareils virtuels Android.....	17	4.3 Gabarits	29
		4.3.1 LinearLayout	31
		4.3.2 AbsoluteLayout	32
		4.3.3 TableLayout.....	33

4.3.4	RelativeLayout	34
4.3.5	FrameLayout	35
4.3.6	ScrollView	36

8.2	Générateur de fréquences	147
8.3	Enregistrer le son	156

5. Android et Java

5.1	Introduction à Java	39
5.2	Paquetages Android	42
5.3	Types de données	43
5.4	Visibilité des variables et des méthodes	44

6. Applications Android simples

6.1	Votre première application	45
6.2	Programme de calcul simple	49
6.3	Listes de choix	58
6.4	Chronomètre	71
6.5	Minuteur	77
6.6	Notifications	83
6.7	Lecture et écriture de fichiers	84
6.8	Envoi et réception de SMS	89

7. Consultation et représentation des géodonnées

7.1	Géodonnées	97
7.2	Dessiner sur l'écran	105
7.3	Outil GPS	110
7.4	Enregistrer une route GPS	118
7.5	Interroger les capteurs	126
7.5.1	Accéléromètre	126
7.5.2	Magnétomètre	130
7.5.3	Capteur de luminosité	134
7.6	App Widgets	135

8. Lecture multimédia

8.1	Restitution des fichiers audio	145
-----	--------------------------------	-----

9. Applications pour le Web

9.1	Afficher du contenu Web	163
9.1.1	Caméra	163
9.1.2	Google Maps	165
9.1.3	Barre de progression	166
9.2	Restitution des vidéos Internet	168
9.3	Applications Web en JavaScript et HTML	170
9.4	Application pour les wikis	171
9.5	Interroger une base de données via HTTP	174
9.6	Communiquer par socket	182

10. Android et Linux

10.1	Droits et utilisateurs	189
10.2	Lancer des commandes Linux	190

Postface	193
-----------------	-----

11. Appendices

11.1	Application HTML	195
11.2	Références	202
11.2	Crédits des images	202
11.2	Crédits des codes source	202
11.2	Ressources Web	202
	Index	203