

Spis treści

Wstęp

1. Elementy projektu aplikacji na platformę Android w środowisku Eclipse

2. Pierwsza aplikacja „Witaj Świecie”

3. Emulator urządzenia z systemem Android AVD

4. Główne elementy składowe aplikacji na platformie Android

4.1. Kontekst

4.2. Aktywności

4.3. Intencje

4.4. Usługi

4.5. Dostawcy treści

4.6. Odbiorcy treści

5. Podstawy struktury pliku AndroidManifest.xml

6. Filtry intencji

7. URI – Uniform Resource Identifier

8. Pliki preferencji i pliki płaskie

8.1. Pliki preferencji

8.2. Pliki płaskie

9. Rysowanie, animacje i podstawy grafiki 3D

9.1. Rysowanie z wykorzystaniem obiektów Canvas i Paint

9.2. Definiowanie kształtów w zasobach XML

9.3. Rysowanie z wykorzystaniem klasy ShapeDrawable

9.4. Animacje

9.5. Podstawy grafiki 3D

10. Zastosowanie bazy danych SQLite

10.1. Projektowanie baz danych

10.2. Podstawy języka SQL

10.3. Struktura aplikacji zawierającej bazę danych

11. Powiadomienia – Notifications

12. Wykorzystanie klasy Thread i AsyncTask

12.1. Wątki – obliczenia w tle

12.2. Wątki – obliczenia w tle z przekazywaniem danych do interfejsu

12.3. AsyncTask – obliczenia w tle z prostą integracją z interfejsem

13. Przetwarzanie plików XML

14. Opis typów zasobów

14.1. Łączenie zasobów z programem

14.2. Typy zasobów

14.3. Definiowanie zasobów alternatywnych (podfoldery /res)

14.4. Zasady budowy różnego typu ikon dla systemu Android

15. Przegląd elementów interfejsu użytkownika oraz projektowanie układów

15.1. Elementy interfejsu GUI

15.2. Projektowanie układów – Layouts

15.2.1. Właściwości kontrolki w układach

15.2.2. Układ liniowy (LinearLayout)

15.2.3. Układ względny (RelativeLayout)

15.2.4. Układ tabelaryczny (TableLayout)

15.2.5. Układ kratownicowy (GridLayout)

15.2.6. Układ z ramką (FrameLayout)

15.2.7. Łączenie układów

15.3. Identyfikacja i obsługa gestów

15.4. Adaptery danych

16. Spis rysunków, tabel i przykładów

Podstawowe zasoby internetowe