?

Alkalmazásfejlesztés Android Studio rendszerben (Fehér Krisztián)





152 oldal, B/5, 2018., ISBN 978-615-5477-61-4

Értékelés: Még nincs értékelve
Ár
Fogyasztói ár2350,00 Ft

Kedvezmény-140,00 Ft

Tegye fel kérdését a termékr?l

Leírás

Az Android rendszer programozásával ismerked?k számára készült könyvünk segítségével egyszer?en megtanulhatja, hogyan készítsen saját maga is Androidos alkalmazásokat. Az Android Studio telepítése és beállítása mellett segítséget nyújtunk a fejleszt?eszköz legalapvet?bb, hétköznapi funkcióinak használatához, belép?t nyújtva a Java nyelven végzett Androidos programozásba. Bemutatjuk a legalapvet?bb fogásokat, melyeket a kés?bbiekben tovább tudunk majd b?víteni. Lefedjük az alkalmazások megtervezését, programozását és publikálását is, olyan témaköröket tekintve át, melyekkel mindenképpen találkozni fog az olvasó. Megismertetünk olyan programozási témákat, melyek a mobilfejlesztéssel ismerked? olvasókban is biztosan felmerülnek: vezérl?elemek használata, vektorgrafika programozása, bitképek megjelenítése, fájlkezelés, GPS vev? használata, internetes funkciók, stb. Könyvünkben csak a lényegre szorítkozunk, az azonnali kipróbálhatóságot és a megértést támogatva. Így akár 1-2 nap alatt belerázódhatunk az Androidos fejlesztésbe és gyorsan megérthetjük egy-egy technika programozását. A példák teljes forráskódja le is tölthet?, így az egyéni gyakorlás is nagymértékben leegyszer?södik. A legfontosabbnak azt tartottuk, hogy az olvasó könnyen feldolgozhassa a fejezeteket és a forráskódokat azonnal kipróbálva folyamatosan sikerélményben legyen része. Mindennek pedig kiváló eszköze az Android studio, mivel számos el?nye van a régebbi fejleszt?eszközhöz képest és ezen környezetben sokkal gyorsabb és egyszer?bb az alkalmazások készítése is.

A könyv melléklete letölthet? innen: http://www.bbs.hu/letoltes/as.zip

Elektronikus formában megvásárolható itt. (880 Ft.)

Tartalomjegyzék:

El?szó 6

1. Az Androidról madártávlatból 9

1.1. Mi az Android? 9

1.2. Hivatalos Android weboldalak 10

1.2.1. Általános információk 10

1.2.2. Fejleszt?i oldalak 11

1.2.3. Technikai leírások fejleszt?knek 12

2. Az Android Studio els? futtatása 14

2.1. Letöltés 14

2.2. Rendszerkövetelmények 14

2.3. Telepítés 15

2.4. Els? konfigurálás 17

2.5. Android Studio indítóképerny? 18

2.6. Android SDK telepítése 19

2.7. Kipróbálás 21

2.7.1. Új projekt létrehozása 21

2.7.2. Android emulátor konfigurálása 24

2.7.3. Emulált alkalmazásfuttatás 27

2.7.4. Gradle fordítási hiba kezelése 28

2.7.5. Futtatás valódi eszközön 28

2.8. Alkalmazások publikálása 34

2.8.1. Fejleszt?i tanúsítvány készítése 34

2.8.2. Telepít?csomag összeállítása 35

2.8.3. Alkalmazásáruházak 36

2.8.4. Értékelések kezelése 37

3. Az Android Studio kezel?felülete 38

3.1. Az Android Studio felületének f? részei 38

3.2. Menü- és ikonsor 39

3.3. Projektnézetek 40

3.4. El?nézeti panel 40

3.4.1. Grafikus komponensek alapvet? kezelése 42

3.5. Alkalmazások elindítása emulátorral 44

3.5.1. Hibakeres? (debug) alkalmazásfuttatás 44

3.6. Az Android emulátor futási beállításai 45

3.7. Az Android Device Monitor 47

4. Androidos Java gyorstalpaló 49

4.1. Az Android és a Java 49

4.2. Adattípusok, változók 50

4.2.1. Java adattípusok 50

4.2.2. Tömbök 50

4.3. Utasítások, utasításblokkok 51

4.4. Megjegyzések a kódban 51

4.5. Elágazási szerkezetek 52

4.6. Ciklusok 52

4.7. Osztályok, metódusok 53

4.7.1. Hozzáférések szabályozása 54

4.7.2. Csomagok 54

4.7.3. Metódusok létrehozása 56

4.7.4. Metódusok felülírása 56

5. Androidos alapfogalmak, általános konfiguráció 57

5.1. API level 57

5.2. Minimális Android verzió beállítása 57

5.3. Activity 58

5.4. View, Widget 59

5.5. Manifest, alkalmazásengedélyek 59

5.6. Verzió beállítása 60

5.7. Egyedi alkalmazásikonok használata 60

5.8. Alkalmazás bezárása programból 61

6. Példák vezérl?elemek használatára 63

6.1. Szöveges megjelenít? - TextView 63

6.2. Nyomógomb - Button 69

6.3. Szöveges bevitel - EditText 73

6.4. Szöveges lista - ListView 77

7. Id?zít?k használata 84

7.1. Példaalkalmazás 84

8. Képerny?érintés lekérdezése 89

8.1. Példaalkalmazás 89

9. Bitkép megjelenítése 93

9.1. Példaalkalmazás 93

9.2. Bitkép kezelése programból 98

9.2.1. Pozíció módosítása, lekérdezése 99

9.2.2. Átméretezés 99

10. Grafika használata 100

10.1. Az Androidos Canvas használata 100

10.2. Alapvet? rajzmetódusok 101

10.2.1. Képerny? méretének lekérdezése 101

10.2.2. Képerny?tájolás beállítása 101

10.2.3. Képmin?ség beállítása 102

10.2.4. ARGB színkódolás 102

10.2.5. Képerny? törlése színnel 102

10.2.6. Képerny? újrarajzolásának kényszerítése 102

10.2.7. Rajzolás színének beállítása 102

10.2.8. Pont kirajzolása 103

10.2.9. Vonal kirajzolása 103

10.2.10. Vonalvastagság beállítása 103

10.2.11. Kör kirajzolása 103

10.2.12. Négyzet kirajzolása 103

10.2.13. Poligon rajzolása 104

10.2.14. Szöveg kirajzolása 104

10.3. Példa - vektoros rajzolás 105

10.4. Példa - animáció 109

11. Internetes er?források használata 113

11.1. Példa - PHP szkript kimenetének lekérése 113

12. Fájlkezelés 121