

## G2 - Programmation Android

### Programmation d'applications pour la plateforme Android

#### Objectifs

- Découvrir l'architecture système d'Android
- Comprendre le SDK et le NDK Android
- Maîtriser l'architecture des applications Android
- Maîtriser les tâches de programmation principales avec Android
  - conception d'interfaces utilisateur
  - stockage et récupération de données
  - accès aux réseaux de communication
  - ...
- Intégration de votre application dans un système Android
  - appel des composants système
  - être appelé par d'autres composants

*Les exercices sont réalisés sur carte cible à base de processeurs NXP i.MX6 ou i.MX8*

*Nous utilisons la dernière version libre d'Android, telle que supportée par la carte.*

#### A qui s'adresse ce cours

- Ingénieurs qui doivent créer des programmes pour des plateformes Android

#### Prérequis

- Bonne connaissance de la programmation Java et de ses mécanismes avancés (voire notre cours [L4G - Java pour Android](#))

#### Matériel

- Un PC Linux ou Windows et un système cible sous Android par binôme
- Support de cours imprimé (en anglais)
- Documentation et solutions des exercices

#### Environnement du cours

- Cours théorique
  - Support de cours au format PDF (en anglais) et une version imprimée lors des sessions en présentiel
  - Cours dispensé via le système de visioconférence Teams (si à distance)
  - Le formateur répond aux questions des stagiaires en direct pendant la formation et fournit une assistance technique et pédagogique
- Activités pratiques
  - Les activités pratiques représentent de 40% à 50% de la durée du cours
  - Elles permettent de valider ou compléter les connaissances acquises pendant le cours théorique.
  - Exemples de code, exercices et solutions
  - Pour les formations à distance:
    - ▶ Un PC Linux en ligne par stagiaire pour les activités pratiques, avec tous les logiciels nécessaires préinstallés.
    - ▶ Le formateur a accès aux PC en ligne des stagiaires pour l'assistance technique et pédagogique
    - ▶ Certains travaux pratiques peuvent être réalisés entre les sessions et sont vérifiés par le formateur lors de la session suivante.

- Pour les formations en présentiel::
  - ▶ Un PC (Linux ou Windows) pour les activités pratiques avec, si approprié, une carte cible embarquée.
  - ▶ Un PC par binôme de stagiaires s'il y a plus de 6 stagiaires.
- Pour les formations sur site:
  - ▶ Un manuel d'installation est fourni pour permettre de préinstaller les logiciels nécessaires.
  - ▶ Le formateur vient avec les cartes cible nécessaires (et les remporte à la fin de la formation).
- Une machine virtuelle préconfigurée téléchargeable pour refaire les activités pratiques après le cours
- Au début de chaque session (demi-journée en présentiel) une période est réservée à une interaction avec les stagiaires pour s'assurer que le cours répond à leurs attentes et l'adapter si nécessaire

## Audience visée

- Tout ingénieur ou technicien en systèmes embarqués possédant les prérequis ci-dessus.

## Modalités d'évaluation

- Les prérequis indiqués ci-dessus sont évalués avant la formation par l'encadrement technique du stagiaire dans son entreprise, ou par le stagiaire lui-même dans le cas exceptionnel d'un stagiaire individuel.
- Les progrès des stagiaires sont évalués de deux façons différentes, suivant le cours:
  - Pour les cours se prêtant à des exercices pratiques, les résultats des exercices sont vérifiés par le formateur, qui aide si nécessaire les stagiaires à les réaliser en apportant des précisions supplémentaires.
  - Des quizz sont proposés en fin des sections ne comportant pas d'exercices pratiques pour vérifier que les stagiaires ont assimilé les points présentés
- En fin de formation, chaque stagiaire reçoit une attestation et un certificat attestant qu'il a suivi le cours avec succès.
  - En cas de problème dû à un manque de prérequis de la part du stagiaire, constaté lors de la formation, une formation différente ou complémentaire lui est proposée, en général pour conforter ses prérequis, en accord avec son responsable en entreprise le cas échéant.

## Plan

### Premier jour

## Introduction

- Histoire
- Vue d'ensemble
- L'architecture système d'Android
  - Les services Android
  - Les frameworks Android

## Architecture des applications Android

- Structure d'une application Android
- Composants des applications Android
  - Activité
  - Service
  - Récepteur de diffusion
  - Fournisseur de contenu
- Le fichier Manifest
  - Déclaration des composants applicatifs
  - Autorisations

*Exercice : Application Hello world*

## Activités et interface utilisateur

- Le cycle de vie des Activités
- Callbacks des activités

- onCreate
- onStart...
- Intentions et filtre d'intentions
- Invocation d'activité avec et sans résultat
  - startActivity
  - startActivityForResult
- Tâches (piles d'activités) et navigation entre activités
- Ressources
  - Chaînes de caractères
  - Images
  - Mise en page...
- Vues
  - boutons, étiquettes et champs d'édition
  - Instanciation d'une vue depuis une ressource
- Mise en page
  - Types de mise en page
  - Propriétés des composants liées à la mise en page
- Vues spécialisées
  - ListView
  - Accès aux données (classe et sous-classes d'adaptateur)

*Exercice : Application Notepad simplifiée*

## **Deuxième jour**

### **Interaction avec l'utilisateur**

- Saisies utilisateur
  - écran tactile et clavier
  - gestion du clavier logiciel
- Notifications à l'utilisateur
  - Boîte de dialogue
  - Barre d'état
  - Toast
  - Dialogue de recherche (SearchManager)
- Notifications et le NotificationManager
  - Notifications dans la barre d'état
  - Vibrations et flashes
- Notifications "push"

*Exercice : Amélioration de l'application Notepad*

- Adaptation de l'interface utilisateur
  - En fonction de la langue
  - En fonction des caractéristiques de l'écran (dimensions, orientation ...)

*Exercice : Application Hello World bilingue (Anglais-Français)*

### **Test et debug**

- Utilisation du debugger depuis Eclipse
- Logs
- Test unitaire

### **Éléments avancés d'interface utilisateur**

- Interface utilisateur et le multitâche
  - Accès aux vues depuis une autre tâche

*Exercice : Création d'une interface multi-tâche avec des boutons et des barres de progression*

- Création de contrôle personnalisé
  - En dérivant la classe View
  - En dérivant une vue existante
- Dessin 2D

- Canevas et formes
- Dessin à partir de la tâche principale
- Dessin depuis une autre tâche
- Animations

*Exercice : Déplacement d'une image à l'écran*

## Troisième jour

### Les Fragments

- Qu'est-ce qu'un fragment
- Le cycle de vie des fragments
  - Interaction avec le cycle de vie de l'activité
  - Les callbacks spécifiques du cycle de vie des fragments
- Fragments et orientation de l'écran
  - Utilisation de fragments pour s'adapter aux différentes tailles d'écran
  - Réaction à des changements d'orientation
- Les différents fragments spécialisés
  - Fragments listes
  - Fragments de dialogue

*Exercice : Utilisation de fragments pour adapter l'application Notepad à des tailles d'écrans variables*

### Le NDK Android

- Le NDK Android
  - Définir des méthodes Java en C++
  - JNI pour Android
  - Utilisation de SWIG
- Intégration de code natif dans un package
  - Utilisation du NDK depuis Eclipse
  - Debug de code natif

### OpenGL/ES

- OpenGL et OpenGL/ES
  - Les différentes versions d'OpenGL/ES
  - Utilisation d'OpenGL/ES en Java
  - Utilisation depuis le NDK
- Concepts de base
  - Vertex et Triangles
  - Transformations
  - Tracé
- OpenGL/ES 1.1
  - Le Pipeline OpenGL/ES 1.1
  - Projection et point de vue de la Camera
- OpenGL/ES 2.0
  - Le pipeline programmable OpenGL/ES 2.0
  - Les shaders de Vertex
  - Les shaders de Fragment
  - Application de transformations
- Le setup d'OpenGL dans une application Android

*Exercice : Création d'une vue 3D animée en OpenGL/ES (depuis Java et à travers le NDK)*

### RenderScript

- La couche RenderScript dans Android
  - L'API du framework renderscript
  - La couche de réflexivité donnant accès au code renderscript depuis Java
- Le code RenderScript

- Le langage C renderScript
- Le moteur de calcul renderScript
- Le moteur graphique (obsolete)

*Exercice : Utilisation de Renderscript pour transformer une image couleur en noir et blanc*

## Quatrième Jour

### Services

- Déclaration de service
- Démarrage et arrêt d'un service
- Les RPC
  - Définition and implémentation d'une interface AIDL
  - Lien à un service et invocation de RPC
- Le Binder d'Android

*Exercice : Création d'un service applicatif*

- Les services système
  - Qu'est-ce qu'un service système
  - Services statiques ou dépendants du contexte
  - Structure d'un service système
  - Le process ServiceManager
- Gestion d'alimentation par les applications

*Exercice : Utilisation du PowerManager pour empêcher la mise en veille*

### Multimedia

- Playback audio et video (La classe MediaPlayer)
- Capture Audio et video (La classe MediaRecorder)

*Exercice : Implementation d'un service de playback mp3*

### Les BroadcastReceivers

- Installation d'un récepteur d'événements
  - Création statique
  - Instanciation dynamique et enregistrement
- Diffusion d'Intents
  - Diffusion normale
  - Diffusion ordonnée
- Utilisation de PendingIntent avec des BroadcastReceivers
- Les événements système

*Exercice : Implementation d'un BroadcastReceiver applicatif*

### Réseau

- Gestion des Connexions
- Sockets
- Requêtes HTTP
- Le contrôle WebView
- Les services Web

*Exercice : Communications sur socket*

*Exercice : Affichage d'une page web avec WebView*

*Exercice : Utilisation d'un service web*

## Cinquième jour

### Gestion de données

- Stockage

- Préférences partagées
- Stockage interne
- Stockage externe
- SQLite
- Fournisseur de contenu
  - Communication avec un fournisseur de contenu
  - Création d'un fournisseur de contenu

*Exercice : Stockage de fichiers MP3 et des informations associées dans une table SQLite*

*Exercice : Implémentation d'un fournisseur de contenu et d'un client pour accéder aux fichiers MP3*

## Interaction avec la plateforme

- Gestion des contacts
- Envoi et réception d'e-mails
- Emission d'un appel
- Prise de photos et de vidéos
- Les principaux événements du système
- Récepteur de diffusion

*Exercice : Application pour prendre une photo et l'envoyer à un contact*

## Les capteurs Android

- Capteurs Android
  - Les types de capteurs
  - Le SensorManager
  - Accès aux capteurs
- Architecture du framework
  - Découverte des capteurs
  - Calibration des capteurs

*Exercice : Lecture et affichage des valeurs d'un capteur*

## Bluetooth

- Configuration
- Device search
- Services management (SDP)
- RFCOMM sockets

*Exercice : Bluetooth chat*

## Services de localisation et API Google Map

- Localisation
  - Le framework de localisation GSM, WIFI et GPS
  - La classe LocationManager
- Intégration de l'API Google Map dans une application
  - La classe MapView

*Exercice : Utilisation de MapView et affichage d'images sur la carte pour des points d'intérêt*

## Renseignements pratiques

**Durée : 5 jours**

**Prix : 2660 € HT**