

Mobile_Application_Development_lab

Lab Notes von Philipp Wolfmajer & Matthias Schreiner

22.02.2019 - Lab 1

- Überblick über Android allgemein
- Entwicklungsumgebung eingerichtet (Android Studio)
- AndroidManifest.xml angesehen
- Graddle Module:app (betrifft nur aktuelle Modul)
 - applicationid ist wichtig für den Play Store, bei Änderung bedeutet das -> neue App
 - dependencies
- Projektweites Graddle File
 - wenn z.B. neues Android Wear App dazu entwickelt wurde
- unterschiedliche Events die eine App haben kann (onCreate, etc.)
- Activities sind Ansichten der App
- Intent -> sind Nachrichten die andere Activities aufrufen
 - Intent mit Result verwendet beim Aufruf immer einen Request Code damit man das Resultat zuordnen kann (z.B. Pfad zu einem Bild)
- Actions -> Android kümmert sich um das App das eine Aktion ausführt (z.B. ACTION_CALL)

01.03.2019 - Lab 2 Online

- Starten mit AirKoality APP
 - Leere App von Grund erstellen (keine Vorlage gewählt)
- Importieren der notwendigen Ressourcen von der e-learning Plattform
- Anlegen und implementieren folgender Klassen
 - MainActivity.java
 - SplashActivity.java – Ladebildschirm mit Verzögerung (delay)
- Anlegen und implementieren folgender Ressourcen
 - activity_main.xml
 - activity_splash.xml
- Editieren der Farben, Strings und Styles in den jeweiligen Files unter /res/values/
- Hinzufügen der Activities in der AndroidManifest.xml Datei
- strings.xml kennengelernt um Texte einer App zentral verwalten zu können

08.03.2019 - Lab 3

Context -> weiß was in der App gerade "abgeht" (Java Objekt)

- Activity oder Application
- Immer Context der aktuellen Activity verwenden

Best Practise kennengelernt um große Listen darzustellen

Liste bekommt einen Adapter und stellt dann nur Listenelemente dar, die gerade am Bildschirm angezeigt werden.

Card View Layout ausprobiert

Toast Messages implementiert -> Pop up Nachrichten im unteren Bereich des Bildschirms