

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