

Spis treści

Wstęp (7)

Dlaczego Android Studio? (7)

Rozdział 1. Poznajemy Android Studio (9)

1.1. Instalacja środowiska Android Studio (9)

1.2. Pierwsze uruchomienie i pierwszy projekt środowiska Android Studio (15)

1.3. Konfiguracja emulatora AVD (20)

1.4. Konfiguracja urządzenia fizycznego (26)

1.5. Pierwsze uruchomienie aplikacji (32)

1.6. Opis środowiska Android Studio (34)

1.6.1. Podstawowe elementy okna głównego (35)

1.6.2. Opis dostępnych okien narzędziowych (36)

1.7. Opis okna edytora kodu (39)

1.7.1. Podstawowe elementy edytora kodu (39)

1.7.2. Lokalizacja błędów w kodzie programu (42)

1.7.3. Funkcja lupy (42)

1.7.4. Podział okna edycyjnego (42)

1.7.5. Uzupełnianie kodu (44)

1.7.6. Uzupełnianie składni (45)

1.7.7. Generowanie kodu (46)

1.7.8. Informacje o parametrach metod (47)

1.7.9. Podgląd dokumentacji (47)

1.7.10. Zwijanie i rozwijanie kodu (48)

1.7.11. Formatowanie kodu (49)

Rozdział 2. Podstawy tworzenia interfejsu użytkownika (51)

2.1. Edytor układów (51)

2.2. Praca z układami (54)

2.2.1. Układ LinearLayout (Horizontal) (55)

2.2.2. Układ LinearLayout (Vertical) (63)

2.2.3. Układ RelativeLayout (70)

2.2.4. Układ TableLayout (76)

2.2.5. Układ GridLayout (80)

2.2.6. Układ FrameLayout (83)

2.2.7. Zagnieżdżanie układów (84)

2.2.8. Komponent ScrollView (86)

2.3. Komponenty interfejsu użytkownika (87)

2.3.1. Kategoria Widgets (88)

Rozdział 3. Style i tematy (101)

3.1. Style (101)

3.2. Dziedziczenie stylów (105)

3.3. Tematy (107)

3.4. Obrazy typu Nine-patch (109)

3.5. Selektory (112)

3.6. Kształty (115)

Rozdział 4. Aktywności i fragmenty (123)

4.1. Aktywności (123)

4.2. Okna dialogowe (130)

4.2.1. Okna dialogowe postępu (130)

4.2.2. Informacyjne okna dialogowe (138)

4.3. Intencje (144)

4.3.1. Intencje jawne (146)

4.3.2. Intencje domniemane (157)

4.4. Fragmenty (171)

Rozdział 5. Powiadomienia (183)

5.1. Powiadomienia proste (183)

5.2. Powiadomienia zawierające akcje (188)

5.3. Powiadomienia z rozszerzonym widokiem (190)

5.4. Priorytety powiadomień (193)

5.5. Grupowanie powiadomień (197)

5.6. Powiadomienia z odpowiedzią (200)

Rozdział 6. Praca z komponentami interfejsu użytkownika (207)

6.1. Zachowywanie stanu aktywności (207)

6.2. Obsługa zmian konfiguracji (215)

6.2.1. Zmiana orientacji ekranu (215)

6.2.2. Pozostałe zmiany konfiguracyjne (220)

6.3. Oprogramowywanie kontrolerek interfejsu użytkownika (221)

6.3.1. Kontrolka autoCompleteTextView (221)

6.3.2. Kontrolka listView (225)

6.3.3. Kontrolka spinner (237)

6.3.4. Klasy ListActivity i ListFragment (241)

6.3.5. Klasa DialogFragment (251)

6.3.6. Klasy TimePicker i DatePicker (264)

6.3.7. Klasa SeekBar (275)

6.3.8. Klasa RatingBar (279)

Rozdział 7. Obrazy i animacje (283)

7.1. Praca z obrazami (283)

7.1.1. Klasa GridView (283)

7.1.2. Klasa HorizontalScrollView (290)

7.1.3. Klasa ImageSwitcher (297)

7.1.4. Obrazy w kontrolce ListView (302)

7.2. Rysowanie kształtów (308)

7.2.1. Klasa Canvas (308)

7.2.2. Rysowanie wewnątrz kontrolki (318)

7.2.3. Klasa Shader (324)

7.3. Animacje (334)

7.3.1. Animacja poklatkowa (334)

7.3.2. Animowanie kontrolki (339)

Rozdział 8. Zapisywanie i odczytywanie danych (351)

8.1. Zapisywanie wartości typów prostych (351)

8.2. Zapisywanie danych do pliku (356)

8.3. Dostęp do listy kontaktów (361)

8.4. Korzystanie z bazy danych (371)

Dodatek A. Usprawnienia w pisaniu kodu (377)

A.1. Skróty klawiaturowe (377)

A.2. Szablony (385)

Skorowidz (393)