

Spis treści

O autorach (15)

Wstęp (17)

- o Co nowego w tym wydaniu (17)
- o Dla kogo przeznaczona jest ta książka (18)
- o Jak ta książka jest zorganizowana (18)
- o Kody źródłowe przykładowych aplikacji (19)

CZĘŚĆ I. PODSTAWOWE ZAGADNIENIA ZWIĄZANE Z SYSTEMEM ANDROID (21)

Godzina 1. Wprowadzenie do systemu Android (23)

- o Podstawowe pojęcia związane z systemem Android (23)
- o Podstawowe pojęcia związane z tworzeniem aplikacji (26)
- o Rozpoczynamy pracę z pakietem Android Studio (32)
- o Podsumowanie (36)
- o Pytania i odpowiedzi (36)
- o Warsztaty (37)
- o Ćwiczenia (37)

Godzina 2. Intencje (39)

- o Zastosowanie intencji do uruchamiania aktywności (39)
- o Zastosowanie intencji niejawnych (51)
- o Obsługa intencji niejawnych (57)
- o Podsumowanie (59)
- o Pytania i odpowiedzi (59)
- o Warsztaty (60)
- o Ćwiczenia (60)

Godzina 3. Zasoby aplikacji (61)

- o Zasoby w Twoim projekcie (61)
- o Zastosowanie wspólnych zasobów aplikacji (65)
- o Korzystanie z alternatywnych zasobów aplikacji (74)
- o Internacjonalizacja aplikacji - korzystanie z zasobów dla innych wersji językowych (76)
- o Podsumowanie (78)
- o Pytania i odpowiedzi (79)
- o Warsztaty (79)
- o Ćwiczenia (79)

Godzina 4. Aktywności i fragmenty (81)

- o Praca z aktywnościami (81)
- o Cykl życia aktywności (93)

- o Wprowadzenie do fragmentów (97)
- o Podsumowanie (102)
- o Pytania i odpowiedzi (102)
- o Warsztaty (103)
- o Ćwiczenia (103)

Godzina 5. Responsywność aplikacji - działanie w tle (105)

- o Praca w tle (105)
- o Zastosowanie zadań asynchronicznych AsyncTask (109)
- o Usługi Service oraz IntentService (112)
- o Podsumowanie (121)
- o Pytania i odpowiedzi (121)
- o Warsztaty (122)
- o Ćwiczenia (122)

CZĘŚĆ II. TWORZENIE INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA (123)

Godzina 6. Korzystanie z podstawowych formantów interfejsu użytkownika (125)

- o Korzystanie z palety formantów Android Studio (125)
- o Obsługiwanie danych wprowadzanych przez użytkownika (127)
- o Zastosowanie przycisków do uruchamiania akcji (132)
- o Podsumowanie (138)
- o Pytania i odpowiedzi (138)
- o Warsztaty (138)
- o Ćwiczenia (139)

Godzina 7. Tworzenie układów interfejsów użytkownika (141)

- o Rozpoczynamy pracę z układami interfejsów użytkownika (141)
- o RelativeLayout dla zaawansowanych (145)
- o Wspólne atrybuty (149)
- o Inne rodzaje układów (150)
- o Podsumowanie (153)
- o Pytania i odpowiedzi (153)
- o Warsztaty (153)
- o Ćwiczenia (154)

Godzina 8. Kontenery ListView i adaptery (155)

- o Rozpoczynamy pracę z kontenerami ListView (155)
- o Rozszerzanie klasy BaseAdapter (160)
- o Zastosowanie wzorca ViewHolder (167)
- o Podsumowanie (172)
- o Pytania i odpowiedzi (172)
- o Warsztaty (172)
- o Ćwiczenia (173)

Godzina 9. Interfejs Material Design (175)

- o Ewolucja w projektowaniu aplikacji (175)
- o Wprowadzenie do interfejsu Material Design (177)
- o Implementacja interfejsów Material Design (182)
- o Podsumowanie (197)
- o Pytania i odpowiedzi (197)
- o Warsztaty (197)
- o Ćwiczenia (198)

Godzina 10. Inne widoki i formanty (199)

- o Formanty przeznaczone do pobierania informacji (199)
- o Wyświetlanie postępu realizacji zadania (204)
- o Wyświetlanie danych (208)
- o Inne widoki (212)
- o Podsumowanie (215)
- o Pytania i odpowiedzi (215)
- o Warsztaty (216)
- o Ćwiczenia (216)

Godzina 11. Widoki ImageView i bitmapy (217)

- o Praca z widokami ImageView (217)
- o Praca z obiektami klasy Bitmap i klasy Canvas (224)
- o Zastosowanie biblioteki Picasso (230)
- o Podsumowanie (232)
- o Pytania i odpowiedzi (232)
- o Warsztaty (232)
- o Ćwiczenia (233)

Godzina 12. Widoki VideoView i odtwarzanie mediów (235)

- o Odtwarzanie plików wideo (235)
- o Obsługa zdarzeń widoku VideoView (239)
- o Odtwarzanie plików audio za pomocą obiektów MediaPlayer (243)
- o Inne klasy związane z obsługą multimedii (245)
- o Podsumowanie (245)
- o Pytania i odpowiedzi (246)
- o Warsztaty (246)
- o Ćwiczenia (247)

Godzina 13. Nawigowanie w aplikacji (249)

- o Zastosowanie paska ActionBar (249)
- o Zastosowanie paska Toolbar (256)
- o Zastosowanie wysuwanych paneli menu (261)
- o Podsumowanie (271)
- o Pytania i odpowiedzi (271)
- o Warsztaty (272)
- o Ćwiczenia (272)

CZĘŚĆ III. PRACA Z DANYMI (273)

Godzina 14. Korzystanie z systemu plików (275)

- o Omówienie systemu plików (275)
- o Zapisywanie prywatnych danych aplikacji (279)
- o Zapisywanie danych w katalogach publicznych (283)
- o Podsumowanie (285)
- o Pytania i odpowiedzi (286)
- o Warsztaty (286)
- o Ćwiczenia (286)

Godzina 15. Zastosowanie klasy SharedPreferences (287)

- o Zastosowanie klasy SharedPreferences do przechowywania danych (287)
- o Zapisywanie preferencji użytkownika (291)
- o Podsumowanie (301)
- o Pytania i odpowiedzi (301)
- o Warsztaty (301)
- o Ćwiczenia (302)

Godzina 16. Zapisywanie danych w bazie SQLite (303)

- o Tworzenie baz danych z tabelami (303)
- o Zarządzanie danymi przy użyciu klasy SQLiteOpenHelper (305)
- o Dodawanie, usuwanie i aktualizacja danych (308)
- o Zapytania danych i zastosowanie kursorów (310)
- o Korzystanie z baz danych w aplikacjach (312)
- o Podsumowanie (316)
- o Pytania i odpowiedzi (317)
- o Warsztaty (317)
- o Ćwiczenia (317)

Godzina 17. Dostęp do chmury: praca ze zdalnym interfejsem API (319)

- o Pobieranie zdalnych danych (320)
- o Pobieranie i parsowanie danych zapisanych w formacie JSON (325)
- o Wszystko razem, czyli tworzymy prostą aplikację (330)
- o Sprawdzanie połączenia sieciowego (334)
- o Podsumowanie (338)
- o Pytania i odpowiedzi (338)
- o Warsztaty (338)
- o Ćwiczenia (339)

Godzina 18. Wprowadzenie do pracy z dostawcami treści (341)

- o Wprowadzenie do pracy z dostawcami treści (341)
- o Wszystko o kalendarzu (342)
- o Pobieranie danych z kalendarza za pośrednictwem dostawcy treści (344)
- o Podsumowanie (352)

- o Pytania i odpowiedzi (352)
- o Warsztaty (352)
- o Ćwiczenia (352)

Godzina 19. Tworzenie dostawców treści (353)

- o Tworzenie URI dla pobierania danych (353)
- o Zastosowanie adaptera PieDbAdapter (354)
- o Tworzenie dostawcy treści (354)
- o Zastosowanie dostawcy treści MyContentProvider w aplikacji (362)
- o Podsumowanie (364)
- o Pytania i odpowiedzi (364)
- o Warsztaty (365)
- o Ćwiczenia (365)

Godzina 20. Loadery i adaptory CursorAdapter (367)

- o Jak działają loadery? (367)
- o Klasy loaderów (368)
- o Stany loadera (369)
- o Tworzenie adapterów klasy CursorAdapter (374)
- o Pozostała część aplikacji (377)
- o Podsumowanie (378)
- o Pytania i odpowiedzi (378)
- o Warsztaty (378)
- o Ćwiczenia (379)

CZĘŚĆ IV. IDZIEMY DALEJ (381)

Godzina 21. Używanie powiadomień (383)

- o Wprowadzenie do powiadomień (383)
- o Tworzenie powiadomień i zarządzanie nimi (385)
- o Dostosowywanie powiadomień (390)
- o Podsumowanie (392)
- o Pytania i odpowiedzi (392)
- o Warsztaty (392)
- o Ćwiczenia (393)

Godzina 22. Aplikacje dla Android TV i urządzeń typu Android Wear (395)

- o Android jako platforma (395)
- o Projektowanie aplikacji dla urządzeń Android Wear (396)
- o Tworzenie aplikacji dla Android TV (403)
- o Podsumowanie (407)
- o Pytania i odpowiedzi (407)
- o Warsztaty (408)
- o Ćwiczenia (408)

Godzina 23. Inne komponenty platformy Android (409)

- o Używanie usług Google Play (409)
- o Używanie usług Google Play Services do lokalizacji (412)
- o Używanie bibliotek open source i zewnętrznych pakietów SDK (417)
- o Zagłębiamy głębiej do systemu Android (418)
- o Podsumowanie (423)
- o Pytania i odpowiedzi (423)
- o Warsztaty (423)
- o Ćwiczenia (424)

Godzina 24. Publikowanie aplikacji (425)

- o Przygotowanie aplikacji do opublikowania (425)
- o Udostępnianie aplikacji światu (433)
- o Zarabianie na aplikacjach (435)
- o Podsumowanie (436)
- o Pytania i odpowiedzi (436)
- o Warsztaty (436)
- o Ćwiczenia (437)

Skorowidz (439)