

Wstęp (5)

Rozdział 1. Instalowanie środowiska programistycznego (9)

- Instalowanie Javy (10)
- Instalacja środowiska Android Studio (11)
- Pierwsze uruchomienie Android Studio (13)
- Emulatory urządzeń (15)
- Prawdziwe urządzenia (18)

Rozdział 2. Pierwsza aplikacja (21)

- Kreator nowej aplikacji (21)
- Nowa aplikacja (24)

Rozdział 3. Wygląd pierwszej aplikacji (33)

- Katalog res - zasoby aplikacji (33)
- Edycja wyglądu aplikacji (34)
- Layouty, czyli wyglądy aplikacji (38)
 - o RelativeLayout - jeden obiekt jest położony tam, gdzie trzeba, a pozostałe są dowiązane do niego (38)
 - o LinearLayout - obiekty ułożone obok siebie (40)
 - o TableLayout - obiekty ułożone w oczkach sieci (41)

Rozdział 4. Graficzne zasoby aplikacji (49)

- Ikona główna aplikacji (49)
- Obrazki i struktura katalogów drawable (51)
- Bitmap, czyli mapa bitowa (54)
- Mapa bitowa opakowana w atrybuty XML (58)
- Wiele map bitowych w jednym opakowaniu XML (63)

Rozdział 5. Więcej o wyglądzie aplikacji (69)

- ScrollView - gdy ekran jest za mały (69)
- Kolory (74)
- Shapes - kształty (76)

Rozdział 6. Programowanie czas zacząć! (87)

- Przycisk Koniec (87)
- Zegarek dla ubogich (92)
- Plansza do gry w kółko i krzyżyk, a przy okazji definiowanie stylów (97)

Rozdział 7. Efekty specjalne (107)

- Przygotowanie animacji (108)
- Przygotowanie interfejsu użytkownika (112)
- Uruchomienie animacji (114)
- Animacja innych komponentów (118)

- Łączenie animacji (120)
- Animacja poklatkowa map bitowych (122)

Rozdział 8. Własne komponenty graficzne (129)

- Komponenty rozszerzają bazowy superkomponent View (130)
- Przegląd możliwości graficznych (140)

Rozdział 9. Mapy bitowe (153)

- Mapa bitowa zaczerpnięta z zasobów aplikacji (153)
- Rysowanie na mapie bitowej zaczerpniętej z zasobów aplikacji (160)
- Przekształcenie mapy bitowej techniką piksel po pikselu (163)
- Uzyskanie nowej, czystej mapy bitowej (165)

Rozdział 10. Wątek w drugim planie (177)

- Klasa AsyncTask i rysowanie w drugim planie (177)
- Ściąganie danych z internetu (191)

Rozdział 11. Więcej ekranów dla aplikacji (201)

- Okno główne i okna poboczne (201)
- Action Bar jako centrum zarządzania aktywnościami aplikacji (213)

Skorowidz (225)