

Sommaire

Préface

Partie I – Concepts de base

1. Tour d’horizon

Avantages et inconvénients de la programmation des smartphones

Contenu d’un programme Android

Fonctionnalités à votre disposition

Tour d’horizon... de ce livre

2. Partir du bon pied

Étape 1 : installation de Java

Étape 2 : installation du SDK Android

Étape 3 : installation d’ADT pour Eclipse

Étape 4 : installation d’Apache Ant

Configuration de l’émulateur

Configuration sur Windows, Mac OS X et Linux

3. Votre premier projet Android

Création d’un nouveau projet (Eclipse / ligne de commande)

Compilation, installation et exécution

4. Étude de votre premier projet

Structure d’un projet

Contenu de la racine

Analyse du manifeste

Fichiers et organisation

5. Quelques mots sur Eclipse

Présentation d'ADT

Travailler avec Eclipse

Importer un projet non-Eclipse

Utilisation de DDMS

Création et gestion d'un émulateur

Autres IDE

6. Amélioration de votre premier projet

Gestion de plusieurs tailles d'écran

Reconnaissance des versions Android

Réorganisation des ressources

Partie II – Activités et interface

7. Réécriture de votre premier projet

Concepts de l'activité

Dissection de l'activité

Propriétés et exemples

8. Layouts et organisation des vues

Tables, grilles, défilement

LinearLayout, TableLayout, ScrollView, GridLayout

9. Widgets de base

TextView, Button, EditText

Propriétés et comportements

10. Méthodes de saisie

Claviers physiques et logiciels

Configuration des entrées

Navigation dans les champs

11. Le framework des méthodes de saisie

Adaptation aux besoins

Communication avec le système

12. Widgets de sélection

Listes, menus, case à cocher, radiobutton

Modes de sélection et adaptation

13. Listes et adaptateurs

ListView

Gestion des données dans les listes

14. Navigation et gestion des écrans

Intents

Lancement d'activités et passage de données

15. Gestion des événements

Événements du cycle de vie des activités

Gestion de la rotation d'écran

16. Utilisation des menus

Menus d'options

Menus contextuels

Création XML et inflation

17. Affichage de messages surgissants

Toasts

AlertDialog

18. Gestion des événements du cycle de vie d'une activité

19. Gestion de la rotation

20. Utilisation des threads

21. Création de filtres d'intention

22. Lancement d'activités et de sous activités

- 23. Utilisation des ressources
- 24. Définition et utilisation des styles

Partie III – Honeycomb et Tablettes

25 Adaptation aux différentes tailles d'écran

Stratégies de présentation

Mise en page flexible

26 Interfaces pour tablettes

Barre d'action

Utilisation des Fragments

Partie IV – Données, réseaux et API

27. Accès aux fichiers

Lire et écrire des fichiers

Stockage externe

Gestion de StrictMode

28. Préférences

Utilisation des SharedPreferences

Configuration et stockage léger

29. SQLite

Création et utilisation d'une base locale

Requêtes et transactions

30. Bibliothèques Java

Utilisation de classes Java additionnelles

31. Communication réseau

Connexion Internet

Appels HTTP

Traitement JSON

Partie V – Services et arrière-plan

32.Services Android

Concepts et implémentation

33.Notifications avancées

Création et personnalisation

Partie VI – Fonctionnalités supplémentaires d'android

34. Permissions

Déclaration et gestion

35.Géolocalisation

Localisation GPS

Cartographie

36.Gestion des appels téléphoniques

Recevoir et traiter les appels

37.Outils de développement Android

Debug

DDMS et logging

Partie VII : Environnements alternatifs

Role des environnements alternatifs

HTML5

Phone Gap

Aitres environnements alternatifs

Partie VIII – Évolution d'Android

Gestion des terminaux

Index