

Podstawy programowania na platformę Android – lista zadań laboratoryjnych (W trakcie tworzenia!)

1 Wstęp

Ćwiczenia laboratoryjne będą od tej pory wykonywane w środowisku programistycznym Android Studio. Pozwala ono na projektowanie, pisanie i sprawdzanie własnych programów na jedną z najpopularniejszych platform systemowych an rynku mobilnym. Android Studio posiada bardzo zbliżone cechy do Eclipse z wtyczką ADT, ale jest dużo prostsze w obsłudze zwłaszcza dla początkujących programistów. Po więcej informacji można sięgnąć na stronie <https://developer.android.com/studio/index.html>.

1.1 Pomoc w projektowaniu

- <https://developer.android.com/index.html> - strona dla deweloperów.
- <https://www.materialpalette.com/> - strona wspomagająca generowanie kolorów tematów aplikacji.
- <https://romannurik.github.io/AndroidAssetStudio/> - strona wspomagająca generowanie ikon.
- <http://gradleplease.appspot.com/> - strona generuje kod, który jest wymagany do wpisania, gdy potrzebna jest zewnętrzna biblioteka.

2 Przypomnijka - zadanie do zrealizowania

Należy napisać aplikację *Przypomnijka* z aktywnością główną zawierającą:

- Odnośnik do dodawania nowego przypomnienia, powinna zawierać możliwość wpisania daty, tematu oraz notatki.
- Odnośnik do aktywności gdzie istnieje możliwość edycji lub usunięcia przypomnienia.
- Odnośnik do "archiwum" - wykonane przypomnienia powinny być zapisywane w pliku tekstowym z wszelkimi danymi(data,temat,notatka).
- Wyświetlanie powiadomień.

2.1 Wymagania

- Dostęp do pamięci dla wszystkich systemów Android.
- Etykiety powinny być pobierane z pliku string.xml.
- Wymagane użytkowanie metod związanych z cyklem życia aktywności.
- Korzystanie z funkcjonalności wykonywania działań w tle.

3 Wymagania wstępne

1. Znajomość cyklu życia aktywności.
2. Podstawowe elementy wyglądu aplikacji (przycisk, kontrolki, pola tekstowe).
3. Podstawy języka Java z zakresu obsługi plików, pętli, tablic, itp.
4. Umiejętność doborzenia odpowiednich uprawnień dla aplikacji.

5. Umiejętność użytkowania powiadomień typu Toast.
6. Używać mechanizmu powiadomień.
7. Używać klasy asynchronicznej.