

B.M. Harwani



Android™ na tablecie

Receptury

Najlepsze przepisy dla programistów platformy Android!

Tytuł oryginału: The Android Tablet Developer's Cookbook

Tłumaczenie: Lech Lachowski

ISBN: 978-83-246-8660-5

Authorized translation from the English language edition, entitled: THE ANDROID TABLET DEVELOPER'S COOKBOOK; ISBN 0321885309; by B.M. Harwani; published by Pearson Education, Inc, publishing as Addison Wesley.

Copyright © 2013 Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2014.

Google is a registered trademark of Google, Inc.

Android, Gmail, Google Currents, Google Maps, Google Play, and Nexus are trademarks of Google, Inc.

Amazon and Kindle Fire are registered trademarks of Amazon.com, Inc.

Java is a registered trademark of Oracle and/or its affiliates.

TOSHIBA is the trademark of Toshiba Corporation of Japan.

ASUS is a registered trademark of ASUSTeK Computer Inc.

Samsung, Galaxy, and Note are all trademarks of Samsung Electronics Co., Ltd.

Other names may be trademarks of their respective owners.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/antare>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem: <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/antare.zip>

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorze	11
Wstęp	13
Część I Techniki interfejsu użytkownika	21
Rozdział 1 Przegląd aplikacji na tablety z systemem Android	23
Receptura: wprowadzenie do tabletów z systemem Android	23
Receptura: różnice pomiędzy telefonami Android a tabletami Android	25
Receptura: zapewnianie kompatybilności aplikacji z telefonami i tabletami z systemem Android	26
Receptura: tworzenie urządzeń AVD	27
Receptura: struktura katalogów projektu Android	32
Receptura: konwersja aplikacji z telefonu Android w aplikację na tablet Android	37
Receptura: wymuszanie, aby aplikacja działała jedynie na tabletach ...	48
Receptura: aktywności	49
Receptura: cykl życia aktywności w systemie Android	49
Receptura: rozpoczynanie korzystania z intencji	53
Receptura: przekazywanie danych z jednej aktywności do drugiej	58
Podsumowanie	64
Rozdział 2 Fragmenty	67
Receptura: wprowadzenie do fragmentów	68
Receptura: cykl życia fragmentu	68
Receptura: tworzenie fragmentów pierwszego planu oraz różnice pomiędzy fragmentami pierwszego planu a fragmentami w tle	70
Receptura: dodawanie i usuwanie fragmentów w przypadku zmiany orientacji urządzenia	78
Receptura: rola klas FragmentManager i FragmentTransaction w obsłudze fragmentów	83
Receptura: tworzenie fragmentów dynamicznie w trakcie wykonywania aplikacji	86

	Receptura: implementowanie komunikacji pomiędzy fragmentami	92
	Receptura: wyświetlanie opcji za pomocą klasy ListFragment	98
	Receptura: wyświetlanie okien dialogowych za pomocą klasy DialogFragment	102
	Receptura: konfigurowanie preferencji użytkownika za pomocą klasy PreferenceFragment	109
	Podsumowanie	117
Rozdział 3	Paski akcji w działaniu	119
	Receptura: różnice pomiędzy menu i paskiem akcji	119
	Receptura: przełączanie widoczności paska akcji	120
	Receptura: komponenty paska akcji	121
	Receptura: wyświetlanie elementów akcji w pasku akcji	121
	Receptura: nawigowanie do strony głównej po wybraniu ikony aplikacji	126
	Receptura: wyświetlanie widoków akcji w pasku akcji	127
	Receptura: wyświetlanie podmenu w pasku akcji	132
	Receptura: tworzenie paska zadań z zakładkami	139
	Receptura: tworzenie paska akcji z rozwijaną listą	145
	Podsumowanie	149
Rozdział 4	Nowe widżety	151
	Receptura: wyświetlanie kalendarza w aplikacji Android	151
	Receptura: wyświetlanie i wybieranie liczb za pomocą widżetu NumberPicker	154
	Receptura: tworzenie stosu obrazów za pomocą widżetu StackView	160
	Receptura: wyświetlanie listy opcji za pomocą widżetu ListPopupWindow	165
	Receptura: sugerowanie opcji za pomocą widżetu PopupMenu	170
	Podsumowanie	172
Część II	Zarządzanie zawartością	175
Rozdział 5	Schówek systemowy oraz operacja przeciągnij i upuść	177
	Receptura: operacja <i>przeciągnij i upuść</i>	177
	Receptura: przeciąganie i upuszczanie tekstu	179
	Receptura: przeciąganie i upuszczanie obrazów	188
	Receptura: wycinanie, kopiowanie i wklejanie tekstu przy wykorzystaniu schowka systemowego	198
	Podsumowanie	202
Rozdział 6	Powiadomienia oraz intencje oczekujące	205
	Receptura: intencje oczekujące	205
	Receptura: rozgłaszanie intencji	207
	Receptura: system powiadomień systemu Android	214
	Receptura: tworzenie powiadomień	215

Receptura: wykorzystanie klasy Notification.Builder	216
Receptura: pozyskiwanie obiektu klasy NotificationManager	218
Receptura: tworzenie powiadomienia i wykorzystywanie intencji oczekującej w celu rozpoczęcia aktywności	218
Podsumowanie	222
Rozdział 7 Ładowarki	225
Receptura: ładowarki	225
Receptura: dostawca treści	226
Receptura: zastosowanie klasy CursorLoader w celu uzyskania dostępu do informacji przechowywanych przez dostawcę treści Contacts	228
Receptura: Tworzenie niestandardowego dostawcy treści	233
Receptura: wyświetlanie informacji z niestandardowego dostawcy treści	243
Receptura: aktualizowanie i usuwanie informacji przechowywanych w niestandardowym dostawcy treści	252
Podsumowanie	252
Część III Techniki multimedialne	255
Rozdział 8 Animacje	257
Receptura: typy animacji	257
Receptura: korzystanie z klasy ValueAnimator	259
Receptura: wykorzystanie klasy ObjectAnimator do animowania widoków	267
Receptura: uruchamianie wielu animacji za pomocą klasy AnimatorSet	273
Receptura: animacja poklatkowa	279
Receptura: animacja generująca klatki pośrednie	283
Korzystanie z klasy AlphaAnimation	287
Korzystanie z klasy TranslateAnimation	287
Korzystanie z klasy RotateAnimation	288
Korzystanie z klasy ScaleAnimation	289
Receptura: zastosowanie animacji układu	293
Receptura: gromadzenie i wyświetlanie sekwencji animacji za pomocą klasy AnimationSet	301
Podsumowanie	306
Rozdział 9 Sprzętowa akceleracja grafiki 2D	309
Receptura: akceleracja sprzętowa	309
Receptura: korzystanie z warstw widoku	313
Receptura: poprawa wydajności aplikacji opartych na grafice przy wykorzystaniu klasy SurfaceView	317
Receptura: zastosowanie transformacji z wykorzystaniem klasy TextureView	323
Podsumowanie	326

Rozdział 10 Tworzenie i renderowanie grafiki	327
Receptura: interfejsy API wymagane dla grafiki	327
Receptura: tworzenie i renderowanie prostokąta przy użyciu OpenGL	328
Receptura: zastosowanie kolorów wieloodcieniowych	334
Receptura: rotacja grafiki	337
Receptura: skalowanie grafiki	342
Receptura: przesuwanie grafiki	346
Podsumowanie	349
Rozdział 11 Przechwytywanie audio, wideo i obrazów	351
Receptura: przechwytywanie obrazu z wykorzystaniem wbudowanej intencji	351
Receptura: przechwytywanie obrazu za pomocą kodu Java	356
Receptura: nagrywanie audio z wykorzystaniem wbudowanej intencji	362
Receptura: klasa CamcorderProfile	365
Receptura: klasa MediaRecorder i jej metody	372
Receptura: nagrywanie audio z wykorzystaniem kodu Java	373
Receptura: nagrywanie wideo za pomocą wbudowanej intencji	379
Receptura: nagrywanie wideo z użyciem kodu Java	382
Podsumowanie	389
Część IV Interfejs sieciowy i sprzętowy	391
Rozdział 12 Łączność bezprzewodowa	393
Receptura: wiązanie ze sobą dwóch urządzeń Bluetooth	393
Receptura: ręczne przesyłanie plików z jednego urządzenia na drugie z wykorzystaniem technologii Bluetooth	397
Receptura: łączenie w parę urządzenia Bluetooth z komputerem z systemem Windows	399
Receptura: włączanie lokalnego urządzenia Bluetooth	400
Receptura: wyświetlanie listy powiązanych urządzeń	405
Receptura: przesyłanie plików za pomocą technologii Bluetooth	410
Receptura: standard Wi-Fi	412
Receptura: włączanie i wyłączanie Wi-Fi	414
Receptura: Wi-Fi Direct	418
Podsumowanie	423
Rozdział 13 Rdzenie i wątki	425
Receptura: użyteczność architektury procesorów wielordzeniowych	425
Receptura: użyteczność procesów odzyskiwania pamięci	426
Receptura: wątki	429
Receptura: używanie wielu wątków	432
Receptura: korzystanie z klasy AsyncTask	437
Podsumowanie	442

Rozdział 14 Klawiatury i sensory	443
Receptura: zmiana klawiatury i metody wprowadzania danych w systemie Android	443
Receptura: sensory	445
Receptura: lista sensorów obsługiwanych przez urządzenie	448
Receptura: korzystanie z akcelerometru	450
Receptura: korzystanie z czujnika zbliżeniowego	455
Receptura: korzystanie z żyroskopu	458
Podsumowanie	461
Część V Eksploracja sieci WWW	463
Rozdział 15 JSON	465
Receptura: JSON	465
Receptura: wykorzystywanie obiektu JSONObject do przechowywania informacji	468
Receptura: zagnieżdżanie obiektów JSONObject	471
Receptura: korzystanie z tablicy JSONArray	473
Receptura: korzystanie z klas JsonReader oraz JsonWriter	478
Receptura: wykorzystywanie usług sieciowych JSON w aplikacjach Android	483
Podsumowanie	488
Rozdział 16 Klasa WebView	489
Receptura: klasa WebView i jej metody	489
Receptura: wyświetlanie stron WWW za pomocą kontrolki WebView	491
Receptura: korzystanie z klasy WebViewClient	496
Receptura: korzystanie z klasy WebViewFragment	499
Podsumowanie	507
Część VI Zaawansowane techniki systemu Android	509
Rozdział 17 Obsługa małych ekranów	511
Receptura: czynniki decydujące o obsłudze różnych ekranów i gęstości	511
Receptura: zapewnianie obsługi dla różnych wersji platformy	513
Receptura: wykorzystanie pakietu Android Support Library do zapewnienia obsługi starszych wersji systemu	518
Receptura: dostosowywanie aplikacji do orientacji ekranu za pomocą kotwiczenia kontrolek	524
Receptura: obsługa orientacji ekranu przy użyciu alternatywnych układów	528
Podsumowanie	532

Rozdział 18 Widżety ekranu głównego	535
Receptura: widżety aplikacji oraz widżety ekranu głównego	535
Receptura: metody cyklu życia widżetu aplikacji	538
Receptura: tworzenie widżetów ekranu głównego	539
Receptura: aktualizowanie widżetu ekranu głównego za pomocą kontrolki Button	547
Receptura: zastosowanie klasy AlarmManager do częstej aktualizacji widżetu ekranu głównego	551
Podsumowanie	554
Rozdział 19 Android Beam	555
Receptura: standard NFC	555
Receptura: znaczniki NFC	556
Receptura: struktura wykorzystywana do wymiany informacji za pomocą znaczników NFC	557
Receptura: odczytywanie danych ze znaczników NFC	560
Receptura: zapisywanie danych do znacznika NFC	566
Receptura: korzystanie z funkcji Android Beam	570
Receptura: przesyłanie danych za pomocą funkcji Android Beam	571
Podsumowanie	575
Rozdział 20 Analityka i śledzenie aplikacji	577
Receptura: analizowanie i śledzenie aplikacji	577
Receptura: wykorzystanie biblioteki EasyTracker do śledzenia aplikacji Android	578
Receptura: wykorzystanie narzędzia GoogleAnalytics do śledzenia aplikacji Android	587
Podsumowanie	589
Skorowidz	591

Nowe widżety

W tym rozdziale poznasz nowe widżety, które są dostępne od API poziomu 11. Nauczysz się wyświetlać w aplikacji Android kalendarz za pomocą widżetu `CalendarView` oraz zakres liczb przy użyciu widżetu `NumberPicker`. Dowiesz się także, jak wyświetlać stos obrazów, wykorzystując widżet `StackView`. Na koniec nauczysz się wyświetlać listę opcji, stosując widżet `ListPopupWindow`, oraz sugestie za pomocą widżetu `PopupMenu`.

Receptura: wyświetlanie kalendarza w aplikacji Android

Aby wyświetlić kalendarz w aplikacji Android, skorzystasz z widżetu `CalendarView`. Jest to konfigurowalny widżet, który wyświetla i wybiera daty. Domyślnie wyświetlany jest kalendarz na bieżący miesiąc, ale możesz przewinąć do konkretnej daty. Kiedy chcesz wybrać datę, po prostu ją kliknij.

Aby zapoznać się z kalendarzem, utwórz projekt Android o nazwie *CalendarViewApp*. Aplikacja domyślnie będzie wyświetlać kalendarz na bieżący miesiąc. Użytkownik może przewinąć kalendarz, aby zobaczyć daty z innego, wybranego miesiąca. Wybrana data będzie wyświetlana za pomocą komunikatu `Toast`. Aplikacja będzie również zawierać kontrolkę `Button`; po jej kliknięciu pokaże się okno dialogowe *DatePickerDialog*, umożliwiające użytkownikowi wyświetlenie kalendarza na wybrany miesiąc.

Ponieważ w Twojej aplikacji potrzebne są zarówno przycisk, jak i kalendarz, musisz w pliku układu aktywności zdefiniować kontrolkę `Button` oraz widżet `CalendarView`. Po zdefiniowaniu tych dwóch elementów plik układu aktywności *activity_calendar_view_app.xml* będzie wyglądał tak, jak przedstawiono w listingu 4.1.

Listing 4.1. Kod wpisany w pliku aktywności *activity_calendar_view_app.xml*

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
```

```

        android:layout_height="match_parent" >
        <Button android:id="@+id/date_picker_button"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Otwórz kontrolkę daty"
            android:textSize="@dimen/text_size" />
        <CalendarView
            android:id="@+id/calendar_view"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent" />
    </LinearLayout>

```

Dla celów dostępu i identyfikacji w kodzie Java kontrolkom `Button` i `CalendarView` zostały przypisane odpowiednio identyfikatory `date_picker_button` i `calendar_view`. Teraz musisz napisać kod Java, który będzie:

- wyświetlał widżet `CalendarView` zdefiniowany w pliku układu aktywności,
- wiązał nasłuchiwanca zdarzeń `setOnClickListener` z kontrolką `Button` w celu wyświetlenia okna dialogowego `DatePickerDialog`,
- wiązał nasłuchiwanca `OnDateSetListener` z oknem dialogowym `DatePickerDialog`, by możliwe było wyświetlenie kalendarza dla wybranej daty za pomocą widżetu `CalendarView`,
- wiązał nasłuchiwanca zdarzeń z widżetem `CalendarView`, żeby wyświetlać na ekranie wybraną datę.

Aby zrealizować poniższe zadania, wpisz w pliku aktywności Java `CalendarViewAppActivity.java` kod przedstawiony w listingu 4.2.

Listing 4.2. Kod wpisany w pliku aktywności Java `CalendarViewAppActivity.java`

```

package com.androidtablet.calendarviewapp;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.widget.CalendarView;
import android.widget.CalendarView.OnDateChangeListener;
import android.widget.Toast;
import java.util.Calendar;
import android.app.DatePickerDialog;
import android.widget.DatePicker;
import android.widget.Button;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;

public class CalendarViewAppActivity extends Activity {
    private CalendarView calendarView;
    private int yr, mon, dy;
    private Calendar selectedDate;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

```

```
setContentView(R.layout.activity_calendar_view_app);
Calendar c = Calendar.getInstance();
yr = c.get(Calendar.YEAR);
mon = c.get(Calendar.MONTH);
dy = c.get(Calendar.DAY_OF_MONTH);
Button datePickerButton = (Button) findViewById(
    R.id.date_picker_button);
calendarView = (CalendarView) findViewById(
    R.id.calendar_view);
datePickerButton.setOnClickListener(new
    OnClickListener() {
        public void onClick(View v) {
            new DatePickerDialog(CalendarViewAppActivity.
                this, dateListener, yr, mon, dy).show();
        }
    });
calendarView.setOnDateChangeListener(new
    OnDateChangeListener() {
        @Override
        public void onSelectedDayChange(CalendarView view,
            int year, int month, int dayOfMonth) {
            Toast.makeText(getApplicationContext(), "Wybrałeś datę
                "+dayOfMonth+"."++(month+1)+"."++ year, Toast.LENGTH_SHORT). show();
        }
    });
}
private DatePickerDialog.OnDateSetListener dateListener =
    new DatePickerDialog.OnDateSetListener() {
        public void onDateSet(DatePicker view, int year, int
            monthOfYear, int dayOfMonth){
            selectedDate=Calendar.getInstance();
            yr=year;
            mon=monthOfYear;
            dy=dayOfMonth;
            selectedDate.set(yr, mon, dy);
            calendarView.setDate(selectedDate.getTimeInMillis());
        }
    }
};
}
```

Jak możesz zauważyć w powyższym kodzie, dostęp do widżetu `CalendarView` uzyskiwany jest z pliku układu, a sam widżet mapowany jest na obiekt `calendarView` klasy `CalendarView`. Ponadto dostęp do kontrolki `Button` o identyfikatorze `date_picker_button` jest uzyskiwany z pliku układu, a sama kontrolka mapowana na obiekt `datePickerButton` klasy `Button`. Nasłuchiwaniec `setOnClickListener` został skojarzony z kontrolką `Button`, a jego metoda wywołania zwrotnego `onClick` jest wykonywana po kliknięciu tej kontrolki. W metodzie wywołania zwrotnego `onClick` wywoływane jest okno dialogowe `DatePickerDialog` w celu wyświetlenia bieżącej daty.

Nasłuchiwaniec `OnDateSetListener` jest powiązany z oknem dialogowym kontrolki daty (ang. *Date Picker*), więc kiedy jakaś data zostanie wybrana w tym oknie dialogowym, widżet `CalendarView` będzie wyświetlał kalendarz na dany miesiąc i rok.

Nasłuchiwaniec `setOnDateChangeListener` jest powiązany z widżetem `CalendarView`. Kiedy jakaś data zostaje wybrana lub zmieniona w tym widżecie, wywoływana jest metoda wywołania zwrotnego `onSelectedDayChange()`. Wykorzystując tę metodę, wyświetlasz wybraną datę za pomocą komunikatu `Toast`. Należy pamiętać, że miesiące liczone są od 0, więc przed wyświetleniem wartości danego miesiąca należy dodać do jego liczby 1.

Po uruchomieniu tej aplikacji zobaczysz, że widżet `CalendarView` wyświetla kalendarz na bieżący miesiąc (patrz rysunek 4.1, górny obrazek). Aby wyświetlić kalendarz na żądany miesiąc, wybierz przycisk *Otwórz kontrolkę daty*, który otwiera okno dialogowe `DatePickerDialog`. W tym oknie dialogowym możesz wybierać datę z kalendarza (patrz rysunek 4.1, środkowy obrazek). Po wybraniu daty i kliknięciu *Gotowe* wyświetlony zostanie kalendarz dla tej daty. Data wybrana z widżetu `CalendarView` jest wyświetlana za pomocą komunikatu `Toast`, co pokazano na rysunku 4.1 (dolny obrazek).

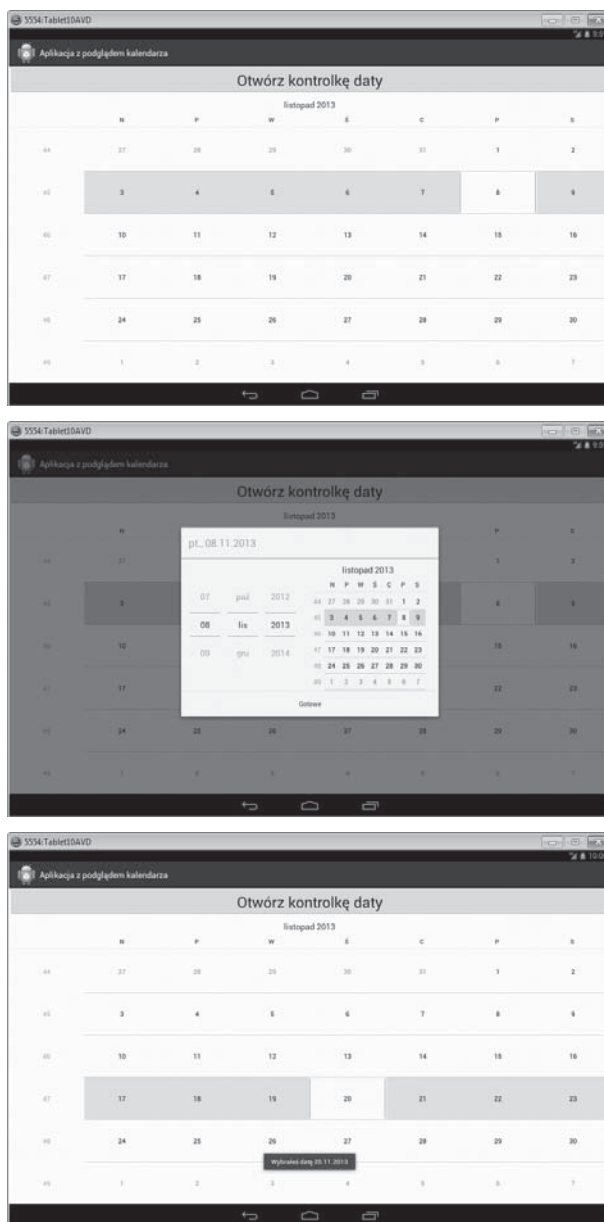
Receptura: wyświetlanie i wybieranie liczb za pomocą widżetu `NumberPicker`

Podczas czytania tej receptury nauczysz się wyświetlać widżet `NumberPicker`, który pokazuje liczby z określonego przedziału. Liczba wybrana z widżetu `NumberPicker` jest wyświetlana za pomocą kontrolki `TextView`. Utwórz nowy projekt Android o nazwie `NumberPickerApp`.

W tej aplikacji będziesz chciał po prostu wyświetlić kontrolkę `TextView` i widżet `NumberPicker`. Widżet `NumberPicker` będzie wyświetlał liczby z określonego przedziału, a kontrolka `TextView` — liczbę wybraną z widżetu `NumberPicker`. Aby zdefiniować kontrolkę `TextView` i widżet `NumberPicker`, wpisz w pliku układu aktywności `activity_number_picker_app.xml` kod przedstawiony w listingu 4.3.

Listing 4.3. Kod wpisany w pliku układu aktywności `activity_number_picker_app.xml`

```
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_centerHorizontal="true"
        android:text="Wybierz liczbę z widżetu NumberPicker"
        android:id="@+id/numberview"
        android:textSize="@dimen/text_size"
        android:textStyle="bold" />
    <NumberPicker android:id="@+id/numberpicker"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />
</LinearLayout>
```



Rysunek 4.1. Widżet CalendarView wyświetlający kalendarz na bieżący miesiąc (górny obrazek). Okno dialogowe DatePickerDialog otwarte po kliknięciu przycisku Otwórz kontrolkę daty (środkowy obrazek). Widżet CalendarView wyświetlający kalendarz dla daty wybranej z DatePicker (dolny obrazek)

Jak widać, kontrolka `TextView`, do której przypisany został identyfikator `numberview`, jest inicjowana w celu wyświetlenia tekstu `Wybierz liczbę` z widżetu `NumberPicker`. Tekst wyświetlany za pomocą kontrolki `TextView` będzie prezentowany pogrubioną czcionką o rozmiarze zdefiniowanym w zasobie wymiarów `text_size`. W celu uzyskania dostępu do kodu Java i identyfikacji tego kodu widżetowi `NumberPicker` należy przypisać identyfikator `numberpicker`.

W głównym pliku aktywności Java musisz wpisać kod, który będzie wykonywał następujące zadania.

- Będzie uzyskiwał dostęp do kontrolki `TextView` i widżetu `NumberPicker` z pliku układu i mapował je na odpowiednie obiekty.
- Będzie ustawiał maksymalne i minimalne wartości liczbowe, które mają być wyświetlane za pomocą widżetu `NumberPicker`.
- Będzie powiązywał z widżetem `NumberPicker` nasłuchiwaniec zdarzeń, który ma nasłuchiwać, czy zmienia się bieżąca wartość w tym widżecie.
- Będzie wyświetlał za pomocą kontrolki `TextView` liczbę wybraną z widżetu `NumberPicker`.

Aby wykonać powyższe zadania, wpisz w pliku aktywności Java `NumberPickerAppActivity.java` kod przedstawiony w listingu 4.4.

Listing 4.4. Kod wpisany w pliku aktywności Java `NumberPickerAppActivity.java`

```
package com.androidtablet.numberpickerapp;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.widget.NumberPicker;
import android.widget.TextView;

public class NumberPickerAppActivity extends Activity {
    TextView numberView;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_number_picker_app);
        numberView = (TextView) findViewById(R.id.numberview);
        NumberPicker numberPicker = (NumberPicker) findViewById(R.id.numberpicker);
        numberPicker.setMaxValue(100); #1
        numberPicker.setMinValue(0); #2
        numberPicker.setWrapSelectorWheel(true);
        numberPicker.setOnValueChangedListener( new NumberPicker.
            OnValueChangedListener() {
                @Override
                public void onValueChange(NumberPicker picker, int
                    oldVal, int newVal) {
                    numberView.setText("Wybrałeś liczbę "+
                        newVal);
                }
            }
        );
    }
}
```

```
    });  
  }  
}
```

Jak możesz zauważyć, z pliku układu uzyskiwany jest dostęp do kontrolki `TextView` o identyfikatorze `numberview`, a sama kontrolka jest mapowana na obiekt `TextView` o nazwie `numberView`. Analogicznie z pliku układu uzyskiwany jest dostęp do widżetu `NumberPicker` o identyfikatorze `numberpicker`, a sam widżet jest mapowany na obiekt `NumberPicker` o nazwie `numberPicker`. Minimalne i maksymalne wartości, które mają być wyświetlane za pomocą widżetu `NumberPicker`, zostały ustawione odpowiednio na 0 i 100.

Metoda `setWrapSelectorWheel()` ma ustawioną wartość `true`, aby kółko selektora obejmowało minimalne i maksymalne wartości, które są wyświetlane za pomocą widżetu `NumberPicker`. Kiedy zakres wartości (czyli wartość maksymalna – wartość minimalna) wyświetlany za pomocą widżetu `NumberPicker` jest większy niż wartość liczbowa wyświetlana w kółku selektora, obejmowanie zakresu jest włączone domyślnie. (Kółko selektora obejmuje maksymalne i minimalne wartości domyślnie).

Nasłuchiwaniec `setOnValueChangedListener` jest powiązany z widżetem `NumberPicker`. Kiedy w tym widżecie zmienia się bieżąca wartość, wywoływana jest metoda wywołania zwrotnego `onValueChange`. W tej metodzie za pomocą kontrolki `TextView` wyświetlana jest nowo wybrana liczba z widżetu `NumberPicker`.

Po uruchomieniu danej aplikacji kontrolka `TextView` będzie wyświetlać użytkownikowi komunikat tekstowy o treści `Wybierz liczbę` z widżetu `NumberPicker`. Widżet ten pokazuje przypisaną wartość minimalną w możliwej do edycji formie. Im mniejsza wartość pokazana powyżej, tym większą wartość widać poniżej (patrz rysunek 4.2, górny obrazek). Możesz zmienić liczbę, przewijając w górę lub w dół i klikając mniejszą lub większą wartość pokazaną powyżej lub poniżej. Kiedy klikniesz wybraną liczbę, jest ona wyświetlana za pomocą kontrolki `TextView`, tak jak pokazano na rysunku 4.2 (dolny obrazek).

Za pomocą widżetu `NumberPicker` możesz wyświetlić dowolny zakres wartości. W celu wyświetlenia np. wartości nieparzystych z zakresu od 1 do 19, możesz zamienić w listingu 4.4 instrukcje #1 i #2 na następujący kod:

```
String[] stringArray = new String[10];  
int n=1;  
for(int i=0; i<10; i++){  
    stringArray[i] = Integer.toString(n);  
    n+=2;  
}  
numberPicker.setMaxValue(stringArray.length-1);  
numberPicker.setMinValue(0);  
numberPicker.setDisplayedValues(stringArray);
```



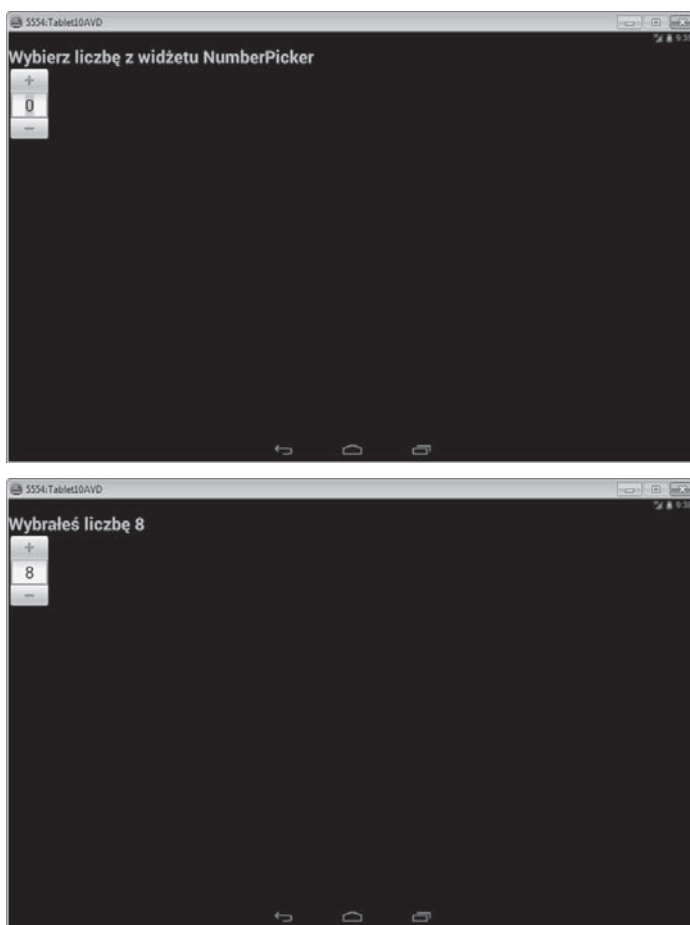
Rysunek 4.2. Widżet NumberPicker wyświetlający liczby od ustalonej wartości minimalnej (górny obrazek) oraz wybrana liczba wyświetlona za pomocą kontrolki TextView (dolny obrazek)

Jak widać, zdefiniowana została tablica `String` o nazwie `stringArray`, w której przechowywane są wartości 1, 3, 5... 19. Wartość `min` widżetu `NumberPicker` jest ustawiona na 0. Wartość `max` tego widżetu ma być równa długości `stringArray` - 1, ponieważ chcesz wyświetlić wszystkie elementy tablicy `stringArray`. Następnie za pomocą metody `setDisplayValues()` wartości z tablicy `stringArray` wyświetlane są przez widżet `NumberPicker`.

Ponieważ bieżący motyw w danej aplikacji Android wywodzi się z motywu `Theme_Holo` lub `Theme_Holo_Light`, widżet `NumberPicker` wygląda tak, jak pokazano na rysunku 4.2 (czyli bieżąca wartość może być edytowana za pomocą mniejszej lub większej wartości wyświetlonej odpowiednio powyżej i poniżej widżetu `NumberPicker`). Jeśli zmienisz motyw swojej aplikacji, możesz zmienić wygląd widżetu `NumberPicker`. Przykładowo poniższe instrukcje zastosowane w pliku `AndroidManifest.xml` spowodują, że bieżący motyw aplikacji wywodził się będzie z motywu `Theme`.

```
<application
    android:icon="@drawable/ic_launcher"
    android:label="@string/app_name"
    android:theme="@android:style/Theme.Black.NoTitleBar" >
```


Przedstawione instrukcje zmieniają motyw aplikacji na `Theme.Black.NoTitleBar` i dlatego zmianie ulegnie wygląd widżetu `NumberPicker`. Innymi słowy, widżet `NumberPicker` wyświetli w edytowalnej postaci bieżącą wartość wraz z przyciskami zwiększania i zmniejszania wartości odpowiednio powyżej i poniżej (patrz rysunek 4.3, górny obrazek). Zmieniona wartość bieżąca zostanie wyświetlona za pomocą kontrolki `TextView`, tak jak pokazano na rysunku 4.3 (dolny obrazek).



Rysunek 4.3. Po zmianie motywu aplikacji widżet `NumberPicker` z czarnym tłem, przyciskami zwiększenia i zmniejszania wartości (górny obrazek) oraz wybrana liczba wyświetlona za pomocą kontrolki `TextView` (dolny obrazek)

Receptura: tworzenie stosu obrazów za pomocą widżetu StackView

Widżet `StackView` pomaga aranżować elementy w formie stosu kart, w którym znajdująca się na wierzchu karta może zostać przełożona i odsłoni kartę leżącą pod nią. W stos, poza obrazami, możesz układać również obiekty składające się tekstu i innych danych.

Czytając tę recepturę, nauczysz się układać w stos obrazu w widżecie `StackView`. Utwórz projekt Android o nazwie `StackViewApp`. Jedyną kontrolką do zdefiniowania w pliku układu aktywności jest widżet `StackView`. Po zdefiniowaniu tego widżetu plik układu aktywności `activity_stack_view_app.xml` będzie wyglądał tak, jak pokazano w listingu 4.5.

Listing 4.5. Kod wpisany w pliku układu aktywności `activity_stack_view_app.xml`

```
<FrameLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
  android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="match_parent" >
  <StackView
    android:id="@+id/stackview"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:animateLayoutChanges="true">
  </StackView>
</FrameLayout>
```

Dla celów identyfikacji i uzyskiwania dostępu do widżetu `StackView` w kodzie Java widżetowi przydzielony został identyfikator `stackview`. Wartość atrybutu `android:animateLayoutChanges` została ustawiona na `true`, więc zmiany pojawiające się w układzie nie będą przeszkadzały w uruchomieniu klasy `LayoutTransition`.

Aby reprezentować element stosu, który chcesz układać w widżecie `StackView`, musisz w folderze `res/layout` zdefiniować plik XML. Kliknij prawym przyciskiem myszy folder `res/layout` w oknie `Package Explorer` i dodaj plik XML o nazwie `item.xml`. Ponieważ chcesz układać w stos jedynie obrazu, w pliku `item.xml` zdefiniowana zostanie tylko kontrolka `ImageView`. Po zdefiniowaniu tej kontrolki będzie wyglądał tak, jak przedstawiono w listingu 4.6.

Listing 4.6. Kod wpisany w pliku `item.xml`

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FrameLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="match_parent" >
  <ImageView
    android:id="@+id/imageview"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
        android:layout_height="match_parent"
        android:src="@drawable/ic_launcher" />
</FrameLayout>
```

Możesz zauważyć, że kontrolka `ImageView`, której przypisano identyfikator `imageView`, jest inicjowana w celu wyświetlenia pliku `ic_launcher.png`. Ogólnie rzecz biorąc, chcesz wyświetlić pięć obrazów za pomocą kontrolki `StackView`. Te pięć obrazów to tutaj pliki o nazwach `prod1.png`, `prod2.png`, `prod3.png`, `prod4.png` oraz `prod5.png`; skopiuj je do folderów `res/drawable`. Nadszedł czas, aby w pliku aktywności Java wpisać kod, który będzie:

- uzyskiwał dostęp do widżetu `StackView` z pliku układu i mapował ten widżet na obiekt `StackView`,
- definiował tablicę zawierającą identyfikatory zasobów dla obrazów, które skopiowałeś do folderów `res/drawable`. Tablica będzie działać jako źródło danych, dostarczając obrazy, które chcesz wyświetlać,
- definiował niestandardowy adapter o nazwie `ImageAdapter` rozszerzający klasę abstrakcyjną `BaseAdapter` w celu zdefiniowania zawartości, która ma być wyświetlona za pomocą kontrolki `StackView`,
- wyświetlał zawartość adaptera (obrazy) za pomocą `StackView`; wykorzystując metodę `setAdapter()`, będzie ustawiał adapter `ImageAdapter` dla obiektu `StackView`.

Aby wykonać wymienione zadania, w pliku aktywności Java `StackViewAppActivity.java` wpisz kod przedstawiony w listingu 4.7.

Listing 4.7. Kod wpisany w pliku aktywności Java `StackViewAppActivity.java`

```
package com.androidtablet.stackviewapp;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.StackView;
import android.widget.BaseAdapter;

public class StackViewAppActivity extends Activity {
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_stack_view_app);
        StackView stackView = (StackView)this.findViewById(
            R.id.stackview);
        stackView.setAdapter(new ImageAdapter(this));
    }

    public class ImageAdapter extends BaseAdapter {
        private Context context;
```

```

Integer[] images = {
    R.drawable.prod1,
    R.drawable.prod2,
    R.drawable.prod3,
    R.drawable.prod4,
    R.drawable.prod5
};
public ImageAdapter(Context c) {
    contxt = c;
}

public int getCount() {
    return images.length;
}

public Object getItem(int position) {
    return position;
}

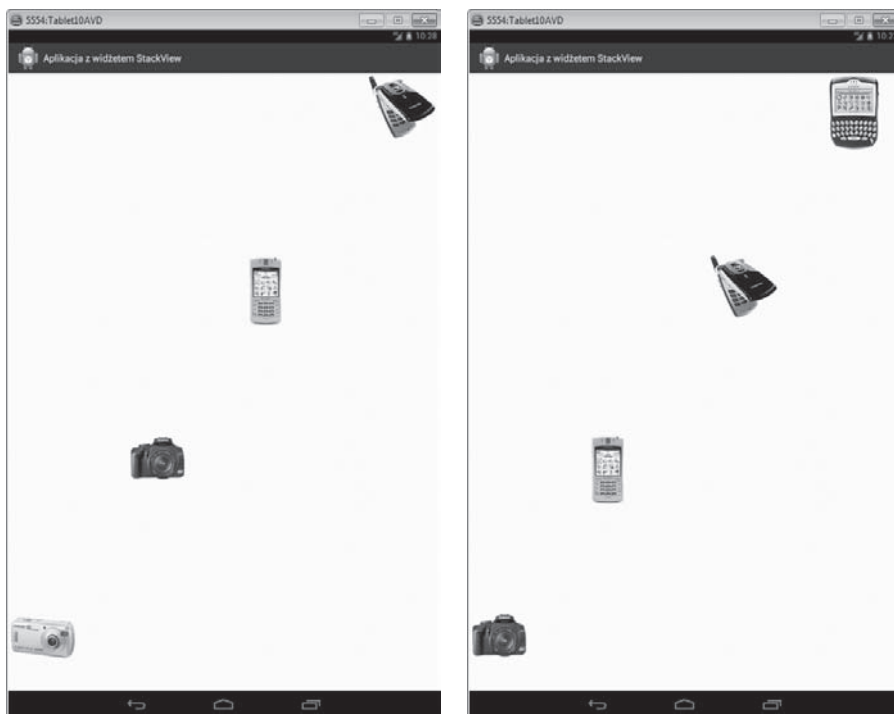
public long getItemId(int position) {
    return position;
}

public View getView(int position, View view, ViewGroup
parent) {
    if (view == null) {
        LayoutInflater vi = (LayoutInflater)
            getBaseContext().getSystemService(
                Context.LAYOUT_INFLATER_SERVICE);
        view = vi.inflate(R.layout.item, null, false);
    }
    ImageView imageView = (ImageView) view.findViewById(
        R.id.imageView);
    imageView.setImageResource(images[position]);
    return view;
}
}
}

```

Adapter `ImageAdapter` jest przypisany do kontrolki `StackView`, aby mogła ona uzyskiwać dostęp do metod tego adaptera w celu wyświetlania zawartości (obrazów). Metody adaptera — `getCount()`, `getItem()` oraz `getItemId()` — są wykorzystywane do określenia liczby obrazów, które mają być wyświetlone, oraz unikatowego identyfikatora konkretnego obrazu. Metoda `getView()` jest stosowana do pobrania właściwego widoku lub obrazu w określonej pozycji. Uzyskiwany jest dostęp do kontrolki `ImageView` zdefiniowanej w pliku *item.xml*, a kontrolka ta wykorzystywana do wyświetlenia obrazów za pomocą `StackView`.

Po uruchomieniu tej aplikacji zobaczysz stos elementów, tu obrazów (patrz rysunek 4.4, lewy obrazek). Kiedy przełożysz obrazek znajdujący się na froncie, obrazki znajdujące się dalej przesuną się ku przodowi, tak jak pokazano na rysunku 4.4 (prawy obrazek).



Rysunek 4.4. Widżet StackView wyświetlający obrazy (lewy obrazek) oraz ukryte obrazy wyświetlone z przodu po przełożeniu frontowych obrazów (prawy obrazek)

Po uruchomieniu tej aplikacji na telefonie rozmiar obrazów może być odpowiedni. Jednak na ekranie tabletu obrazy będą bardzo małe. Aby skalować obrazy zgodnie z rozmiarem ekranu urządzenia, musisz zmodyfikować plik *item.xml*. Otwórz plik *item.xml* znajdujący się w folderze *res/layout* i zmodyfikuj go według listingu 4.8. Zmodyfikowane zostały jedynie fragmenty kodu zaznaczone pogrubioną czcionką. Reszta pozostaje taka sama jak w listingu 4.6.

Listing 4.8. Kod wpisany w pliku *item.xml*

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FrameLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >
    <ImageView
        android:id="@+id/imageview"
        android:layout_width="@dimen/image_width"
        android:layout_height="@dimen/image_height"
        android:src="@drawable/ic_launcher" />
</FrameLayout>
```

Obraz (lub obrazy), który będzie wyświetlany za pomocą widżetu `StackView`, ma przypisaną szerokość i wysokość za pomocą zasobów wymiarów odpowiednio `image_width` i `image_height`.

Aby zdefiniować zasoby wymiarów `image_width` i `image_height`, otwórz plik `dimens.xml` znajdujący się w folderze `res/values`. Zakładamy, że plik wymiarów `dimens.xml` istnieje już w folderze `res/values` Twojej aplikacji. Zakładamy również, że zistnieją w folderze `res` dwa foldery o nazwach `values-sw600dp` i `values-sw720dp` i oba te foldery zawierają plik wymiarów o nazwie `dimens.xml`.

Aby zdefiniować szerokość i wysokość dla aplikacji uruchamianej na telefonie, otwórz plik `dimens.xml` znajdujący się w folderze `res/values` i wpisz w nim następujący kod.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <dimen name="image_width">100dp</dimen>
  <dimen name="image_height">200dp</dimen>
</resources>
```

Jak możesz zauważyć, na telefonie widżet `StackView` będzie wyświetlał obrazy o szerokości i wysokości odpowiednio 100 dp i 200 dp.

Następnie w celu zdefiniowania szerokości i wysokości dla obrazów w aplikacji uruchamianej na 7-calowym tablecie otwórz plik wymiarów `dimens.xml` znajdujący się w folderze `res/values-sw600dp` i wpisz w nim następujący kod.

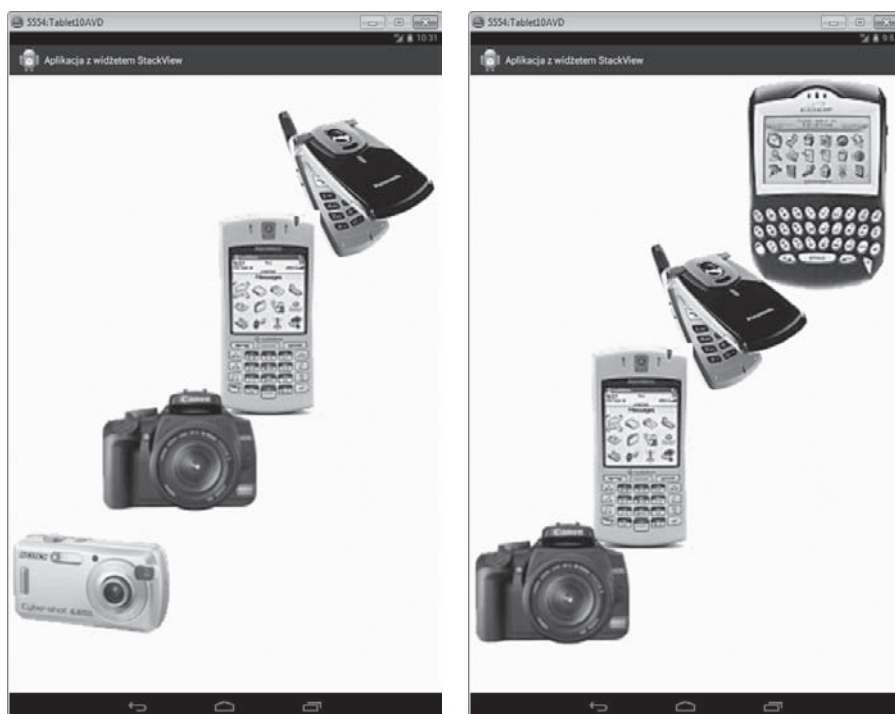
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <dimen name="image_width">200dp</dimen>
  <dimen name="image_height">300dp</dimen>
</resources>
```

Powyższy kod będzie przydzielał szerokość 200 dp oraz wysokość 300 dp obrazom wyświetlanym za pomocą widżetu `StackView` na 7-calowych tabletach. W celu zdefiniowania wymiarów obrazów dla 10-calowych tabletów otwórz plik wymiarów `dimens.xml` znajdujący się w folderze `res/values-sw720dp` i wpisz w nim następujący kod.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <dimen name="image_width">300dp</dimen>
  <dimen name="image_height">400dp</dimen>
</resources>
```

Powyższy kod sprawi, że w aplikacji uruchamianej na 10-calowych tabletach obrazy w widżecie `StackView` będą miały szerokość 300 dp i wysokość 400 dp.

Po uruchomieniu tej aplikacji na 10-calowym tablecie widżet `StackView` będzie wyglądał tak, jak pokazano na rysunku 4.5 (lewy obrazek). Porównując rysunek 4.5 z rysunkiem 4.4 (górny obrazek), możesz zauważyć, że na tablecie obrazy są większe i wyraźniejsze. Kiedy przełożysz frontowy obrazek, obrazy znajdujące się z tyłu przesuną się do przodu, co zostało pokazane na rysunku 4.5 (prawy obrazek).



Rysunek 4.5. Widżet StackView wyświetlający powiększone obrazy (po lewej). Obrazy z tyłu przesuwają się do przodu, kiedy przekładasz frontowy obraz (po prawej)

Receptura: wyświetlanie listy opcji za pomocą widżetu ListPopupWindow

Możesz użyć widżetu `ListPopupWindow`, aby zakotwiczyć go w widoku hosta i wyświetlić listę opcji. Po przeczytaniu tej receptury będziesz umiał zakotwiczyć widżet `ListPopupWindow` w kontrolce `EditText`. Kiedy użytkownik kliknie kontrolkę `EditText`, pojawi się widżet `ListPopupWindow` wyświetlający listę opcji. Po wybraniu przez użytkownika opcji z `ListPopupWindow` opcja ta zostanie przypisana do kontrolki `EditText`. Utwórz nowy projekt Android o nazwie *ListPopupWindowApp*.

Skoro chcesz zakotwiczyć widżet `ListPopupWindow` w kontrolce `EditText`, zdefiniuj tę kontrolkę w pliku układu. Po jej zdefiniowaniu plik układu aktywności *activity_list_popup_window_app.xml* będzie wyglądał tak, jak przedstawiono w listingu 4.9.

Listing 4.9. Kod wpisany w pliku układu aktywności *activity_list_popup_window_app.xml*

```
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
```

```

        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">
        <EditText
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:id="@+id/product_name"
            android:hint="Wprowadź nazwę produktu"
            android:textSize="@dimen/text_size" />
    </LinearLayout>

```

Jak możesz zauważyć, kontrolce `EditText` został przypisany identyfikator `product_name`. W tej aplikacji będziesz w kontrolce `EditText` prosił użytkownika o wpisanie nazwy produktu. W kontrolce wyświetlany jest tekst `Wprowadź nazwę produktu`. Tekst ten będzie prezentowany czcionką o rozmiarze zdefiniowanym w zasobie wymiarów `text_size`.

Domyślny rozmiar elementów listy wyświetlanych w kontrolce `ListView` jest odpowiedni dla telefonów, ale za mały dla tabletów. Aby zmienić rozmiar elementów listy kontrolki `ListView` zgodnie z rozmiarem ekranu danego urządzenia, dodaj w pliku `res/layout` jeszcze jeden plik XML o nazwie `list_item.xml`. W tym pliku wpisz kod przedstawiony w listingu 4.10.

Listing 4.10. Kod wpisany w pliku `list_item.xml`

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<TextView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:padding="6dp"
    android:textSize="@dimen/text_size"
    android:textStyle="bold" />

```

Zgodnie z powyższym kodem elementy listy kontrolki `ListView` zostaną oddzielone spacjami o szerokości 6 dp i będą wyświetlane pogrubioną czcionką o rozmiarze zdefiniowanym w zasobie wymiarów `text_size`.

Następnie musisz napisać kod Java, który wykona następujące zadania.

- Będzie uzyskiwał dostęp do kontrolki `EditText` z pliku układu i mapował ją na obiekt `EditText`.
- Będzie definiował obiekt widżetu `ListPopupWindow`.
- Będzie definiował adapter `ArrayAdapter` i wiązał go z listą produktów, które chcesz wyświetlić za pomocą widżetu `ListPopupWindow`.
- Będzie kojarzył adapter `ArrayAdapter` z widżetem `ListPopupWindow` w celu wyświetlenia listy produktów zdefiniowanej w tym adapterze.
- Będzie ustawiał wysokość i szerokość widżetu `ListPopupWindow`.

- Będzie przypisywał naturę modalną do widżetu ListPopupWindow (co oznacza, że kontrolka nie będzie wracać do elementu wywołującego, dopóki widżet ListPopupWindow nie zostanie zwolniony). Widżet ListPopupWindow może zostać zwolniony przez wybranie produktu z ListPopupWindow lub kliknięcie dowolnego obszaru poza widżetem ListPopupWindow.
- Będzie kotwiczył ListPopupWindow w kontrolce EditText.
- Będzie wiązał nasłuchiwanca setOnItemClickListener z kontrolką EditText, aby po kliknięciu tej kontrolki otwierał widżet ListPopupWindow pokazujący listę produktów.
- Będzie ustawiał klasę aktywności w taki sposób, aby implementowała nasłuchiwanca onItemClick. Wybrana z ListPopupWindow opcja ma być przydzielana do kontrolki EditText.

Aby wykonać wymienione zadania, wpisz w głównym pliku aktywności Java *ListPopupWindowAppActivity.java* kod przedstawiony w listingu 4.11.

Listing 4.11. Kod wpisany w pliku aktywności Java ListPopupWindowAppActivity.java

```
package com.androidtablet.listpopupwindowapp;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.widget.ListPopupWindow;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.AdapterView.OnItemSelectedListener;
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
import android.widget.AdapterView.OnItemSelectedListener;

public class ListPopupWindowAppActivity extends Activity
    implements OnItemClickListener {
    EditText productName;
    ListPopupWindow listPopupWindow;
    String[] products={"Aparat", "Laptop", "Zegarek", "Smartfon", "Telewizor"};

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_list_popup_window_app);
        productName = (EditText) findViewById(
            R.id.product_name);
        listPopupWindow = new ListPopupWindow(
            ListPopupWindowAppActivity.this);
        listPopupWindow.setAdapter(new ArrayAdapter(
            ListPopupWindowAppActivity.this,
            R.layout.list_item, products));
        listPopupWindow.setAnchorView(productName);
        listPopupWindow.setWidth(300);
    }
}
```

```

        listPopupWindow.setHeight(400);
        listPopupWindow.setModal(true);
        listPopupWindow.setOnItemClickListener(
            ListPopupWindowAppActivity.this);
        productName.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                listPopupWindow.show();
            }
        });
    }

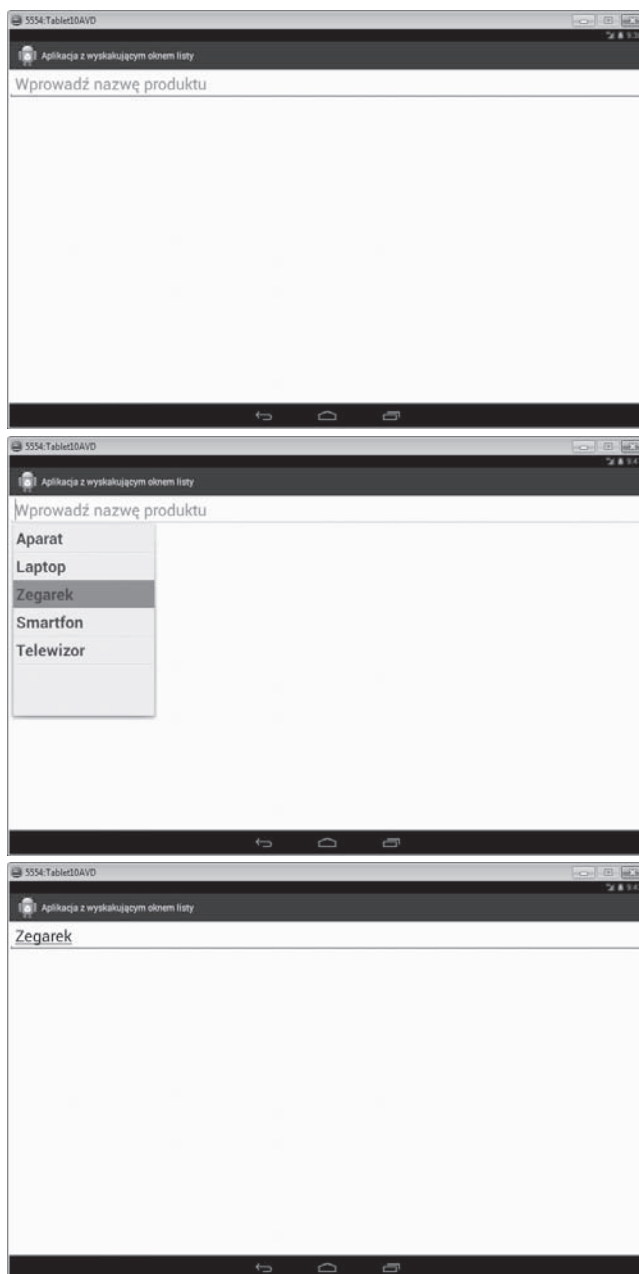
    @Override
    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view,
        int position, long id) {
        productName.setText(products[position]);
        listPopupWindow.dismiss();
    }
}

```

Jak możesz zauważyć, w powyższym kodzie użyty został adapter `ArrayAdapter`, który działa jak źródło danych dla widżetu `ListPopupWindow`. Adapter `ArrayAdapter` wykorzystuje kontrolkę `TextView` do reprezentowania w widoku widoków potomnych (czyli wyświetla elementy tablicy `products` za pomocą kontrolki `TextView`). Wykorzystany wcześniej konstruktor `ArrayAdapter` składa się z niżej wymienionych elementów.

- `ListPopupWindowAppActivity.this` — bieżący kontekst.
- `R.layout.list_item` — wskazuje kontrolkę `TextView`, którą zdefiniowałeś w pliku `list_item.xml`. Kontrolka `TextView` będzie wykorzystana do wyświetlenia każdego z elementów w widżecie `ListPopupWindow`. Elementy tablicy `products` są pakowane w widok przed tym, zanim zostaną przypisane do danego widżetu w celu wyświetlenia. Dlatego też `R.layout.list_item` po prostu zamienia ciągi zdefiniowane w tablicy `products` w kontrolkę `TextView` w celu wyświetlenia w widżecie `ListPopupWindow`.
- `products` — działa jako źródło danych.

Po uruchomieniu tej aplikacji otrzymujesz kontrolkę `EditText` z komunikatem Wprowadź nazwę produktu (patrz rysunek 4.6, górny obrazek). Kliknij tę kontrolkę, a wyświetlony zostanie widżet `ListPopupWindow` z listą produktów (patrz rysunek 4.6, środkowy obrazek). Produkt wybrany z `ListPopupWindow` pojawi się w kontrolce `EditText` (patrz rysunek 4.6, dolny obrazek).



Rysunek 4.6. Kontrolka EditText z prośbą o podanie nazwy produktu (górnny obrazek). Pokazujący dostępne opcje widżet ListPopupWindow, który został wyświetlony po kliknięciu kontrolki EditText (środkowy obrazek). Produkt wybrany z ListPopupWindow pojawia się w kontrolce EditText (dolny obrazek)

Receptura: sugerowanie opcji za pomocą widżetu PopupMenu

Widżet `PopupMenu` wyświetla menu w modalnym wyskakującym okienku (ang. *pop-up window*). Możesz zakotwiczyć go w widoku i wykorzystać do wyświetlania wymaganych elementów menu lub opcji. W tej recepturze zakotwiczymy widżet `PopupMenu` w kontrolce `EditText` w celu wyświetlania sugestii podczas wpisywania danych w tej kontrolce. Różnica pomiędzy poprzednią recepturą a tą jest taka, że lista opcji jest wyświetlana za pomocą widżetu `PopupMenu`, a nie `ListPopupWindow`.

Utwórz nowy projekt Android o nazwie *PopupMenuApp*. Ponieważ chcesz zakotwiczyć `PopupMenu` w kontrolce `EditText`, należy ją zdefiniować w pliku układu *activity_popup_menu_app.xml*, wykorzystując kod przedstawiony w listingu 4.12.

Listing 4.12. Kod wpisany w pliku układu aktywności *activity_popup_menu_app.xml*

```
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <EditText
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/product_name"
        android:hint="Wprowadź nazwę produktu"
        android:textSize="@dimen/text_size" />
</LinearLayout>
```

Jak możesz zauważyć, kontrolka `EditText`, której przypisano identyfikator `product_name`, jest skonfigurowana do wyświetlania komunikatu Wprowadź nazwę produktu.

Elementy menu lub opcje dla widżetu `PopupMenu` będziesz definiował w pliku XML. Innymi słowy, menu będzie wypełniane za pomocą pliku XML. Do folderu *res/menu* dodaj plik XML o nazwie *popupmenu.xml*. Ponieważ chcesz wyświetlić nazwy produktów w formie sugestii w kontrolce `EditText`, musisz zdefiniować elementy menu w postaci nazw produktów w pliku *popupmenu.xml*. Te elementy menu są definiowane w pliku *popupmenu.xml* w sposób przedstawiony w listingu 4.13.

Listing 4.13. Kod wpisany w pliku *popupmenu.xml*

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <group android:id="@+id/group_popupmenu">
        <item android:id="@+id/camera"
            android:title="Aparat"
            android:textSize="@dimen/text_size" />
        <item android:id="@+id/laptop"
            android:title="Laptop"
            android:textSize="@dimen/text_size" />
        <item android:id="@+id/watch" />
    </group>
</menu>
```

```
        android:title="Zegarek"
        android:textSize="@dimen/text_size" />
    <item android:id="@+id/smartphone"
        android:title="Smartfon"
        android:textSize="@dimen/text_size" />
    <item android:id="@+id/television"
        android:title="Telewizor"
        android:textSize="@dimen/text_size" />
</group>
</menu>
```

Jak możesz zauważyć, produkty Aparat, Laptop, Zegarek, Smart fon i Telewizor są zdefiniowane jako elementy menu w pliku *popupmenu.xml*. Każdej nazwie produktu przypisany został również unikatowy identyfikator.

Musisz teraz napisać kod Java wykonujący zadania, takie jak:

- uzyskanie dostępu do kontrolki `EditText` zdefiniowanej w pliku układu i zmapowanie jej na obiekt `EditText`,
- zdefiniowanie obiektu `PopupMenu` i wypełnienie elementów menu lub nazw produktów zdefiniowanych w pliku *popupmenu.xml* w celu wyświetlenia za pomocą widżetu `PopupMenu`,
- powiązanie nasłuchiwanca `setOnClickListener` z kontrolką `EditText` w celu nasłuchiwania zdarzeń kliknięcia w tej kontrolce,
- wyświetlenie `PopupMenu`, kiedy użytkownik kliknie kontrolkę `EditText`,
- powiązanie nasłuchiwanca `setOnMenuItemClickListener` z `PopupMenu`,
- przypisanie elementów menu (produktów) do kontrolki `EditText`, kiedy któryś z nich zostanie wybrany z `PopupMenu`.

Aby wykonać wymienione zadania, wpisz w głównym pliku aktywności Java *PopupMenuAppActivity.java* kod przedstawiony w listingu 4.14.

Listing 4.14. Kod wpisany w pliku aktywności Java *PopupMenuAppActivity.java*

```
package com.androidtablet.popupmenuapp;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.widget.EditText;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.view.View;
import android.widget.PopupMenu;
import android.view.MenuItem;

public class PopupMenuAppActivity extends Activity {
    EditText productName;
    PopupMenu popupMenu;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
```

```

        setContentView(R.layout.activity_popup_menu_app);
        productName = (EditText) findViewById(
            R.id.product_name);
        popupMenu = new PopupMenu(PopupMenuAppActivity.this,
            productName);
        popupMenu.getMenuInflater().inflate( R.menu.popupmenu,
            popupMenu.getMenu());
        productName.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                popupMenu.setOnMenuItemClickListener(new
                    PopupMenu.OnMenuItemClickListener() {
                        @Override
                        public boolean onMenuItemClick(MenuItem
                            item) {
                            productName.setText(item.toString());
                            return true;
                        }
                    });
                popupMenu.show();
            }
        });
    }
}
}
}
}

```

Po uruchomieniu tej aplikacji najpierw pojawia się kontrolka `EditText`. Wyświetla ona komunikat z prośbą, aby użytkownik wprowadził nazwę produktu (patrz rysunek 4.7, górny obrazek). Kiedy użytkownik kliknie kontrolkę `EditText`, pojawi się widżet `PopupMenu` wyświetlający nazwy produktów w formie elementów menu (patrz rysunek 4.7, środkowy obrazek). Użytkownik wybiera z `PopupMenu` produkt, który jest przypisywany do kontrolki `EditText` (patrz rysunek 4.7, dolny obrazek).

Możesz zauważyć, że `PopupMenu` pojawia się pod widokiem kotwicy (kontrolką `EditText`), ponieważ pod tą kontrolką znajduje się dużo miejsca. Jeśli nie byłoby wystarczająco dużo wolnej przestrzeni pod kontrolką, widżet `PopupMenu` pojawiłby się ponad widokiem kotwicy.

Podsumowanie

W tym rozdziale nauczyłeś się wyświetlać w aplikacji Android kalendarz za pomocą widżetu `CalendarView` i zobaczyłeś, w jaki sposób wyświetlana jest data wybrana z tego kalendarza. Dowiedziałeś się również, jak wyświetlać zakres liczb za pomocą widżetu `NumberPicker`. Poznałeś procedurę wyświetlania stosu obrazów przy wykorzystaniu widżetu `StackView`. Na koniec nauczyłeś się wyświetlać listę opcji za pomocą widżetu `ListPopupWindow` oraz wyświetlać sugestię przy użyciu widżetu `PopupMenu`.

Kolejny rozdział koncentruje się na przedstawieniu klas `ClipData` i `DragEvent`. Dowiesz się, czym jest schowek systemowy oraz poznasz procedurę **przeciągania i upuszczania** tekstu i obrazów.



Rysunek 4.7. Kontrolka EditText z prośbą o podanie nazwy produktu (górný obrazek). Pokazujący dostępne opcje widżet PopupMenu, który został wyświetlony po kliknięciu kontrolki EditText (środkowy obrazek). Produkt wybrany z PopupMenu pojawia się w kontrolce EditText (dolny obrazek)

Skorowidz

A

- ActionBar, *Patrz:* pasek akcji
- activity, *Patrz:* aktywność
- adapter
 - ArrayAdapter, 145, 166, 168
 - baseadapter, 145
 - ImageAdapter, 162
 - NfcAdapter, 563
 - SimpleCursorAdapter, 145
- adres
 - URI, 232, 237, 251
 - URL, 489, 491, 496
- ADT, 32
- akceleracja
 - sprzętowa, 309, 323, 324
 - włączanie, 310
 - wyłączanie, 310
- akcelerometr, 445, 446, 447, 450, 461
- akcja
 - element, 119, 121, 123
 - dodawanie, 124
 - wyświetlanie, 121
 - MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE, 351, 352, 354
 - MediaStore.ACTION_VIDEO_CAPTURE, 379
 - MediaStore.Audio.Media.RECORD_SOUND_ACTION, 362, 363, 365
 - pasek, *Patrz:* pasek akcji
 - widok, 121
 - niestandardowy, 127
 - zwijanie, 128
- aktywność, 49, 68, 429
 - cykl życia, 49, 51
 - danych przekazywanie, 58, 59
 - inicjowanie, 50, 53, 54
 - konfiguracyjna widżetu, 542
 - kończenie, 50, 53
 - na pierwszym planie, 50
 - nazwa, 34
 - niszczenie, 50
 - stos, *Patrz:* stos aktywności
 - tytuł, 121
 - w tle, 50
 - zawieszanie, 50, 52
- algorytm szeregowania wątków, *Patrz:* wątek planista
- Allocation Tracker, 426
- Android Beam, 555, 570, 572
 - przesyłanie danych, 571
- Android Developer Tools, *Patrz:* ADT
- Android Support Library, 511, 518, 521
- Android Virtual Device, *Patrz:* AVD
- Androida wersja, 513
- animacja, 257, 258, 267
 - alfa, 283, 287
 - długość, 258
 - generowania klatek pośrednich, 258, 283, 286
 - interpolator, *Patrz:* interpolator
 - liczba powtórzeń, 258
 - odwracanie, 257, 259
 - poklatkowa, 258, 279
 - powtarzanie, 257, 259
 - przesunięcia, 283, 287, 297
 - restart, 259
 - rotacji, 283, 288, 289
 - sekwencja, *Patrz:* animacja złożona
 - skalowania, 283, 289
 - układu, 258, 293, 296
 - widoku, 257, 258
 - właściwości, 257
 - złożona, 273, 275, 301
- API, 327, 393
 - OpenGL ES, *Patrz:* OpenGL ES
 - poziom uruchomienia aplikacji, 221, 310, 514, 515, 518
- aplikacja
 - analiza, 577
 - asynchroniczna, 225
 - ekranu głównego, 535
 - logo, 119, 121, 126

aplikacja
 personalizowanie, 109
 strona główna, 126
 śledzenie, 577
 Widget Preview, 542
 wyłącznie dla tabletów, 48

app widget, *Patrz:* widżet aplikacji

application programming interface, *Patrz:* API

atribut
 checkable, 136
 checkableBehavior, 137
 match_parent, 27
 minSdkVersion, 120, 514, 517, 520, 566
 requiresSmallestWidthDp, 48
 resizeMode, 541
 showAsAction, 132
 targetSdkVersion, 514, 520, 566
 updatePeriodMillis, 541
 windowActionBarOverlay, 120
 wrap_content, 27

audio, 362, 372
 kodowanie, 365, 372
 nagrywanie, 363, 365, 373
 przechwytywanie, 365, 372

AVD, 27

B

background fragment,
Patrz: fragment w tle

biblioteka
 EasyTracker, 577, 578, 582, 585
 json.org, 465

bitmapa, *Patrz też:* obraz alternatywna, 513

Bluetooth, 393
 łączenie urządzeń, 394

łączenie z komputerem
 z systemem Windows, 399
 przesyłanie plików, 397, 410
 zasięg, 556

broadcast receiver, *Patrz:* odbiornik rozgłoszeniowy

C

clip, *Patrz:* wycinek

ContentResolver, 242, 251

czujnik
 ciśnienia
 atmosferycznego, 446
 grawitacji, 446
 odległości, 446
 orientacji, 445
 oświetlenia, 446, 455
 pola magnetycznego, 445, 446
 przyspieszenia liniowego, 446
 siły ciężkości, 461
 temperatury, 446
 wilgotności, 446
 zbliżeniowy, 443, 445, 455

czytnik kart elektronicznych, 556

D

Dalvik, 426

Dalvik Debug Monitor Service), *Patrz:* DDMS

DDMS, 426, 427

debuger, 427

density, *Patrz:* gęstość

dialog
 asynchroniczny, 102
 modalny, 103, 109
 synchroniczny, 102

dostawca
 kontaktów, 232
 treści, 225, 226, 227
 Browser, 227
 CallLog, 227
 Contacts, 225, 227, 228
 dodawanie wiersza, 242
 funkcjonalność, 237
 Media Store, 227
 niestandardowy, 233, 234, 243, 246, 248, 252
 Settings, 227
 utrzymywanie zawartości, 246, 248

dp, 27, 512

drag and drop, *Patrz:* operacja przeciągnij i upuść

drop zone, *Patrz:* strefa upuszczania

E

ekran, 68, 511
 duży, 26, 37, 48, 512
 ekstraduży, 26, 37, 48, 280, 512
 gęstość, *Patrz:* gęstość mały, 26, 512
 normalny, 26, 512
 orientacja, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 531
 preferencji, 109
 rozdzielczość pikselowa, *Patrz:* rozdzielczość pikselowa szerokość, 68
 najmniejsza, 38
 wysokość, 68

element
 rysowalny, 513
 supports-screens, 48

explicit intent,
Patrz: intencja jawna

F

flat color, *Patrz:* kolor
jednoodcieniowy

folder

- assets, 36
- bin, 36
- gen, 34
- gen/com.android.tablet.
firstandroidtablettapp/R.
java, 35
- res, 36
- res/anim, 281
- res/drawable-hdpi, 36
- res/drawable-ldpi, 36
- res/drawable-mdpi, 36
- res/drawable-xhdpi, 36
- res/drawable-xxhdpi, 36
- res/layout, 36, 529
- res/layout/activity_first_
android_tablet_app.xml,
36
- res/layout-land, 529
- res/layout-large/, 37
- res/layout-sw600dp/, 37
- res/layout-sw720dp/, 38
- res/layout-xlarge/, 37
- res/menu, 36
- res/values, 36, 236
- res/values-sw600dp, 236,
280
- res/values-sw720dp, 236,
280
- res/values-v11, 37
- res/values-v14, 37
- src, 34
- src/com.android.tablet.
firstandroidtablettapp, 34
- src/com.android.tablet.
firstandroidtablettapp/
FirstAndroidTablet
↳ `AppActivity.java`, 34

foreground fragment, *Patrz:*
fragment pierwszego planu

format

- JSON, *Patrz:* JSON
- NDEF, *Patrz:* NDEF

fragment, 67, 68, 512

- cykl życia, 68
- DialogFragment, 103
- dołączanie do
 - aktywności, 70
- interfejs użytkownika, 67
- komunikacja, 94
- ListFragment, 98, 99
- menedżer, *Patrz:*
menedżer fragmentów
- nieaktywny, 70
- niewidoczny
 - dla użytkownika, 70
- niszczenie, 70
- odłączanie
 - od aktywności, 70
- pierwszego planu, 70
- PreferenceFragment, 109
- wyświetlanie przy
użyciu kodu, 110
- wyświetlanie za
pomocą pliku XML,
109

stos, *Patrz:* stos
fragmentów

tworzenie, 70, 78

- dynamiczne, 85, 86
- statyczne, 86

usuwanie, 78

- w tle, 70

widoczny

- dla użytkownika, 70

widoku tworzenie, 70

zapisywanie, 70

G

garbage collector, *Patrz:*
pamięć odzyskiwanie

gęstość, 25, 36, 511, 512

- hdpi, 25, 513
- ldpi, 513

- mdpi, 25, 513
- xhdpi, 25, 513
- xxhdpi, 513

Google Analytics, 578, 587

Google Analytics SDK, 577,
579

Google Nexus 7, 10, 23, 24

Google Play, 572

GPU, 309, 327

grafika, 309, 327

- 2D, 327
- 3D, 327
- optymalizacja, 382
- przesuwanie, 346
- renderowanie, 327, 328,
339
- rotacja, 337, 339, 340, 342
- skalowanie, 342

graphical user interface,
Patrz: GUI

GUI, 309, 317

H

home screen widget, *Patrz:*
widżet ekranu głównego

I

implicit intent, *Patrz:*
intencja niejawna

intencja, 49, 53, 351

- dane, 207
- rozszerzone, 60

filtr, 561

jawna, 53

nasłuchiwanie, 205, 208

niejawna, 54

oczekująca, 205, 206, 218,
548

PendingIntent, 548, 553

regularna, 205

rozgłaszanie, 205, 207,
209, 212

wiązka dodatkowa, 563

intent, *Patrz:* intencja

interfejs

- CharSequence, 198
- definiowanie, 90
- LoaderManager.Loader
 - ↳ Callbacks, 225
- programowania
 - aplikacji, *Patrz:* API
- SpinnerAdapter, 145
- SurfaceHolder, 321
- SurfaceHolder.Callback, 317, 356, 357, 382
- TextureView.Surface
 - ↳ TextureListener, 323
- TypeEvaluator, 260
- użytkownika, *Patrz:* UI
 - graficzny, *Patrz:* GUI
 - fragmentu, *Patrz:* fragment interfejs użytkownika
 - kontrolka, 26, 40, 70
- View.OnDragListener, 178

Internet, 490

interpolator, 257, 296, 300

- accelerate_interpolator, 298
- AccelerateDecelerate
 - ↳ Interpolator, 300
- AccelerateInterpolator, 300, 305
- AnticipateInterpolator, 300
- AnticipateOvershoot
 - ↳ Interpolator, 300
- BounceInterpolator, 300
- CycleInterpolator, 300
- DecelerateInterpolator, 300
- LinearInterpolator, 300
- liniowy, 296
- OvershootInterpolator, 300

J

JavaScript Object Notation, *Patrz:* JSON

jednostka dp, 27, 512

JSON, 465

przechowywanie

- informacji, 468

tablica, *Patrz:* tablica

JSONArray

K

kalendarz, 151

kamera, 323, 325, 326, 351

- domyślna, 324

karta

- czytnik, 556
- kredytowa, 556
- SD, 360, 375, 379

klasa

- AlarmManager, 551
- AlphaAnimation, 286, 287
- AnimationDrawable, 283
- AnimationSet, 301
- AnimatorSet, 273, 275
- AppWidgetProvider, 536
- AsyncTask, 425, 437, 438
- BluetoothAdapter, 400
- BroadcastReceiver, 208, 211, 536, 538, 545
- Build, 514, 515
- Button, 153
- CalendarView, 153
- CamcorderProfile, 365, 368, 388
- Camera, 356
- ClipboardManager, 198
- ClipData, 178, 198
- ContentResolver, 237, 251
- Context, 208
- CursorLoader, 225, 228
- DialogFragment, 102

DragEvent, 178

DragShadowBuilder, 178

FragmentActivity, 524

FragmentManager, 83

FragmentTransaction, 83, 85

GLSurfaceView, 328

GLSurfaceView.Renderer, 328

Handler, 430

JsonReader, 478, 479

JsonWriter, 478, 479

LayoutAnimation

- ↳ Controller, 293, 295, 296

ListFragment, 98

LoaderManager, 225

MediaRecorder, 362, 372, 373, 379, 382

MyGLSurfRenderer, 336

Notification, 215

Notification.Builder, 216

NotificationManager, 215, 218

ObjectAnimator, 267

ObjectAnimator, 258, 267, 271

PendingIntent, 205, 206

PreferenceFragment, 109

RemoteViews, 536

RotateAnimation, 286, 288, 289

ScaleAnimation, 286, 289

SensorManager, 445, 450

SharedPreferences, 109

SQLiteQueryBuilder, 237

SurfaceTexture, 323

SurfaceView, 309, 317, 323, 356, 357, 382

TextureView, 323

TranslateAnimation, 286, 287, 305

ValueAnimator, 257, 259

WebSettings, 490

WebView, 491

- WebViewClient, 489, 496
 - WebViewFragment, 489, 499, 502
 - WebViewFragment
 - ↳Activity, 502, 503
 - wewnętrzna, 550
 - WifiManager, 412, 414
 - klatka pośrednia, 258
 - klawiatury konfiguracja, 443
 - klucz username, 58
 - kolejka
 - komunikatów, 430
 - MessageQueue, 430
 - kolor
 - jednoodcieniowy, 327, 334
 - wieloodcieniowy, 327, 334, 337
 - komunikacja
 - małego zasięgu, *Patrz:* NFC
 - peer-to-peer, 556
 - komunikat, 536
 - asynchroniczny, *Patrz:* intencja
 - dziennika, 130
 - NDEF, 557, 571
 - NdefMessage, 557
 - wymagający uwagi użytkownika, *Patrz:* powiadomienie
 - konstruktor obiektu
 - JSONObject, 466
 - kontakty, 227, 228, 231
 - kontrolka
 - Button, 55, 58, 62, 107, 109, 151, 153, 199, 209, 210, 235, 236, 242, 248, 249, 261, 285, 352, 500
 - widżetu, 547
 - EditText, 109, 165, 170, 235, 236, 248, 249, 250, 496, 500
 - Fragment, 500
 - GridView, 188
 - ImageView, 160, 161, 162, 275, 285, 352
 - skalowanie, 301
 - interfejsu użytkownika, *Patrz:* interfejs użytkownika
 - kontrolka
 - kotwiczenie, 524, 525
 - ListView, 98, 99, 179, 231
 - rozmiar elementów, 166
 - selectedopt TextView, 71
 - TextView, 44, 47, 55, 62, 71, 98, 107, 140, 141, 154, 275, 492, 500
 - animacja, 267, 272
 - animowanie, 262
 - ToggleButton, 272, 279, 283
 - WebView, 489, 490, 496, 499, 501, 503
 - kursor, 225
- ## L
- lista opcji, 165, 170
 - loader, *Patrz:* ładowarka
- ## Ł
- ładowarka, 225
 - wywołanie zwrotne, 226
- ## M
- magnetometr, *Patrz:* czujnik pola magnetycznego
 - maszyna wirtualna
 - Dalvik, 426
 - urządzenia fizycznego, 427
 - mechanizm
 - ContentResolver, *Patrz:* ContentResolver
 - menedżer
 - fragmentów, 83
 - pakietów, 521
 - menu, 119
 - przepełnienia, 121
 - metoda
 - adaptera, 162
 - addCallback, 321
 - addPreferencesFrom
 - ↳Resource, 113
 - AsyncTasksAppActivity.
 - java, 439
 - beginObject, 479
 - beginTransaction, 85
 - canGoBack, 490
 - canGoBackOrForward, 491
 - canGoForward, 490
 - clearCache, 491
 - clearHistory, 491
 - Context.getSystemService, 445
 - delete, 237, 251
 - doInBackground, 438, 440
 - enableForeground
 - ↳Dispatch, 563
 - endObject, 479
 - get, 467, 474
 - getAction, 178, 208
 - getActionBar, 120
 - getActivity, 74, 206
 - getAddress, 402
 - getAnimatedValue, 259
 - getBondedDevices, 407
 - getBoolean, 115
 - getCount, 162
 - getDefaultAdapter, 400
 - getDefaultSensor, 445, 448, 450
 - getExtras, 60
 - getFragmentManager, 83
 - getHolder, 321
 - getInt, 115
 - getItem, 162

- getItemId, 134, 162
- getLoaderManager, 225
- getName, 402
- getPrimaryClip, 198
- getSensorList, 448
- getSettings, 490
- getState, 402
- getString, 115
- getStringExtra, 208
- getSurfaceTexture, 323
- getSystemService, 198, 218, 412, 418
- getType, 237
- getWifiState, 414
- glClear, 333
- glClearColor, 330, 331, 332
- glColorPointer, 336
- glDrawArrays, 331, 333
- glEnableClientState, 332
- glLoadIdentity, 341
- glMatrixMode, 341
- glPopMatrix, 344
- glPushMatrix, 344
- glRotatef, 341
- glScalef, 344
- glVertexPointer, 333
- goBack, 490
- goBackOrForward, 491
- goForward, 490
- handleMessage, 430
- has, 467
- hasNext, 479
- initLoader, 225, 226
- insert, 237
- invalidate, 260, 313
- isEnabled, 402
- isHardwareAccelerated, 310
- isNull, 467
- isWifiEnabled, 414
- join, 474
- length, 467, 474
- loadURL, 490
- name, 479
- nextName, 479
- nextString, 479
- notifyChange, 237
- ofFloat, 259, 265, 267, 269
- ofInt, 259, 267
- ofObject, 259, 267
- onAccuracyChanged, 447, 454
- onActivityCreated, 70
- onAttach, 70
- onCancelled, 438
- onCreate, 50, 70, 241, 321
- onCreateLoader, 226
- onCreateView, 70, 73, 104
- onDeleted, 538, 542, 544
- onDestroy, 50, 70
- onDestroyView, 70
- onDetach, 70
- onDisabled, 538, 542, 544
- onDrawFrame, 328, 331, 334
- onEditorAction, 495
- onEnabled, 538, 542
- onItemClick, 81
- onKey, 495
- onListItemClick, 246, 252
- onLoaderReset, 226
- onLoadFinished, 226
- onNavigationItem
 - ↳ Selected, 146
- onOptionItemSelected, 126
- onOptionSelected, 82, 92
- onOptionsItemSelected, 134
- onPause, 50, 70, 321
- onPauseMySurfaceView, 321, 322
- onPostExecute, 438, 440
- onPreExecute, 438, 440
- onProgressUpdate, 438, 440
- onQueryTextChange, 128, 130
- onQueryTextSubmit, 128
- onReceive, 209, 211, 542
- onResume, 50, 70, 321
- onSensorChanged, 447, 454
- onStart, 50, 70
- onStop, 50, 70
- onSurfaceChanged, 328, 331, 334
- onSurfaceCreated, 328, 330, 334
- onSurfaceTexture
 - ↳ Available, 325
- onSurfaceTexture
 - ↳ Destroyed, 325
- onSurfaceTextureSize
 - ↳ Changed, 325
- onSurfaceTexture
 - ↳ Updated, 325
- onTabSelected, 143
- onTabUnselected, 144
- onUpdate, 538, 542
- peek, 479
- PendingIntent.getActivity, 206
- PendingIntent.get
 - ↳ Broadcast, 206
- PendingIntent.getService, 206
- play, 273
- playSequentially, 273, 277
- playTogether, 273, 276
- prepare, 383
- publishProgress, 440
- put, 467, 474
- putExtra, 207
- query, 237, 251
- registerListener, 447
- release, 356, 372, 373, 383
- reload, 490
- remove, 467
- replace, 86
- sendBroadcast, 206, 208
- setAction, 207

setAudioEncoder, 372, 373, 383
 setAudioSource, 372, 373, 382
 setAutoCancel, 216
 setContentIntent, 217
 setContentText, 217
 setContentTitle, 217
 setDisplayShowHome
 ↳ Enabled, 120
 setDisplayShowTitle
 ↳ Enabled, 120
 setDisplayZoomControls, 490
 setDuration, 258
 setJavaScriptEnabled, 490
 setLayerType, 313
 setListNavigationCall
 ↳ backs, 145
 setMaxDuration, 383
 setMaxFileSize, 383
 setName, 402
 setNavigationMode, 145
 setOutputFile, 372, 373, 383
 setOutputFormat, 372, 373, 382
 setPreviewDisplay, 356, 372, 383
 setPrimaryClip, 198
 setRepeatCount, 258
 setRepeatMode, 258
 setSavePassword, 490
 setSmallIcon, 216
 setSupportZoom, 490
 setTextScaleX, 265
 setTextZoom, 490
 setTicker, 216
 setVideoEncoder, 383
 setVideoFrameRate, 382
 setVideoSource, 382
 setWebViewClient, 503
 setWhen, 216
 setWifiEnabled, 414
 setWrapSelectorWheel, 157

skipValue, 479
 start, 283, 372, 373, 383, 385
 startActivity, 54, 206
 startDiscovery, 407
 startDrag, 178, 179
 startPreview, 356
 startService, 206
 statyczna, 267
 stop, 283, 372, 373, 383, 385
 stopPreview, 356
 supportMultipleWindows, 490
 surfaceChanged, 358, 384
 surfaceCreated, 322, 358, 384
 surfaceDestroyed, 358, 384
 takePicture, 356
 toString, 474
 update, 237
 value, 479
 wywołania zwrotnego
 onDragEvent, 178
 mikrofon, 351, 362
 motyw
 Theme, 158
 Theme.Black.NoTitleBar, 159
 Theme.Holo, 120
 Theme.Holo.NoActionBar, 120
 Theme_Holo, 158
 Theme_Holo_Light, 158

N

nasłuchiwacz zdarzeń, 177
 addUpdateListener, 262
 przeciągania, 178
 sensora, 443, 447, 450
 setOnClickListener, 153, 261, 363

setOnEditActionListener, 496
 setOnErrorListener, 385
 setOnInfoListener, 385
 setOnQueryTextListener, 128
 setOnValueChanged
 ↳ Listener, 157
 setSurface-
 TextureListener, 325
 TabListener, 143
 NDEF, 557
 near field communication,
 Patrz: NFC
 NFC, 555, 556, 560, 570
 zasięg, 556
 NFC data exchange format,
 Patrz: NDEF
 NFC tag, *Patrz:* znacznik
 NFC
 notification, *Patrz:*
 powiadomienie

O

obiekt
 ActionBar, 120
 AnimatorSet, 273
 BroadcastReceiver, 536, 542
 Builder, 273
 ClipData, 198, 199
 ClipData.Item, 198
 ClipDescription, 198
 JSONObject, 465
 konstruktor, 466
 przechowywanie
 informacji, 468
 pusty, 477
 serializacja, 468
 zagnieżdżanie, 471
 pendIntent, 206
 SharedPreferences, 115
 tworzenie, 58

- obraz, 160, 162, 227
 - podgląd, 351
 - przechwytywanie, 351, 356, 360
 - przeciągnij i upuść, 188, 199
 - rozmiar, 163, 164, 190
 - zapisywanie, 360, 361
 - obszar powiadomień, 205, 214
 - odbiornik rozgłoszeniowy, 205, 207, 208, 210, 211, 212, 429
 - dodawanie dynamiczne, 212
 - okno
 - DialogFragment, 103, 105, 107
 - dialogowe, 103, 105, 107, 109
 - LogCat, 52
 - modalne, 103, 109, 170
 - metoda, 127
 - onResumeMySurfaceView, 321
 - OpenGL ES, 327, 328
 - operacja
 - kopiuje wklej, 198
 - przeciągnij i upuść, 177, 179
 - obraz, 188, 199
 - tekst, 179
 - wytnij, 198
- P**
- pamięć
 - alokowana dynamicznie, 426
 - odzyskiwanie, 425, 426
 - para klucz-wartość, 465
 - pasek
 - akcji, 119, 121, 122, 134, 143
 - komponenty, 121
 - tytuł, 121
 - widoczność, 120
 - widok niestandardowy, 127
 - wyświetlanie podmenu, 132
 - z rozwijaną listą, 145, 146
 - zakładka, 121, 143
 - systemowy, 205, 214
 - tytułu, 119
 - zadań z zakładkami, 139, 140
 - pending intent, *Patrz:* intencja oczekująca
 - piksel, 25
 - niezależny od urządzenia, 25
 - pixel resolution, *Patrz:* rozdzielczość pikselowa
 - playlista, 379
 - plik
 - .jar, 35
 - ActionBarOnOlderApp
 - ↳ Activity.java, 516
 - activity_action_bar_on_older_app.xml, 515
 - activity_action_bar_submenu.xml, 132
 - activity_alternate_layout_app.xml, 528
 - activity_blue_tooth_paired_list_app.xml, 405
 - activity_btfile_transfer_app.xml, 410
 - activity_consume_jsonweb
 - ↳ service_app.xml, 484
 - activity_fragment_on_older_app.xml, 518
 - activity_handle_orientation_app.xml, 525
 - activity_jsonreader_writer_app.xml, 480
 - activity_multiple_threads_app.xml, 434
 - activity_pref_fragment.xml, 113
 - activity_sensor_acc_app.xml, 451
 - activity_sensor_gyro
 - ↳ scope_app.xml, 458
 - activity_web_view_app.xml, 491
 - activity_web_view_fragment_app.xml, 501
 - activity_wi-fi_app.xml, 415
 - AlternateLayoutApp
 - ↳ Activity.java, 531
 - analytics.xml, 582
 - AndroidManifest.xml, 27, 37, 64, 83, 127, 233, 514
 - audio, 227, 365, 372
 - BluetoothAppActivity.java, 402
 - BluetoothPairedListApp
 - ↳ Activity.java, 407
 - BTFileTransferApp
 - ↳ Activity.java, 411
 - build, 37
 - dimens.xml, 37, 67, 236, 276
 - główny aktywności Java, 61
 - JSONArrayAppActivity.java, 476
 - JSONReaderWriterApp
 - ↳ Activity.java, 481
 - konfiguracyjny, 37
 - konfiguracyjny widżet, *Patrz:* widżet plik konfiguracyjny
 - layout.xml, 38
 - manifestu, 211
 - multimedialny, 227
 - MultipleThreadsApp
 - ↳ Activity.java, 435
 - MyFragmentActivity.java, 519

popupmenu.xml, 170
 preferences.xml, 110, 112
 Proguard-project.txt, 37
 przesyłanie
 Bluetooth, 397, 410
 ReceiveBroadcastActivity.
 java, 211
 SensorGyroscopeApp
 ↳ Activity.java, 459
 SensorsListAppActivity.
 java, 449
 strings.xml, 36
 ThreadAppActivity.java,
 431
 układu, 36, 113, 242
 dla tabletu, 41
 dla telefonu, 41
 o orientacji pionowej,
 38, 44, 45
 o orientacji poziomej,
 38
 tworzenie, 41
 video, 227, 365, 372
 WifiAppActivity.java,
 416
 WiFiBroadcastReceiver.
 java, 422
 WiFiDirectAppActivity.
 java, 420
 XML, 27
 menu, 36
 podmenu w pasku akcji, 132
 pole
 RF, 555, 556
 wyboru, 109
 zaznaczania, 136
 połączenie nieodebrane, 227
 powiadomienie, 205, 215
 szuflada, 205, 214
 tworzenie, 215, 216, 217,
 218
 preference view,
 Patrz: widok preferencji
 preferencji grupowanie
 w kategorii, 109

procesor
 czterordzeniowy, 425
 dwurdzeniowy, 425
 graficzny, *Patrz:* GPU
 wielordzeniowy, 425
 projekt Android, 32
 przeglądarka, 490, 491
 historia, 227, 490, 491
 zakładka, 227
 przycisk opcji, 109, 137
 dźwięki dzwonka, 109

R

radio frequency
 identification, *Patrz:* RFID
 rekord NdefRecord, 557, 559
 RFID, 555
 rozdzielczość pikselowa, 512

S

schowek systemowy, 198,
 199
 SDK, 577
 sensor, 443

 dokładność, 447
 sprzętowy, 445
 tryb
 próbkiowania, 455
 przerwania, 455
 TYPE_ACCELERO
 ↳ METER, 446
 TYPE_AMBIENT_
 TEMPERATURE, 446
 TYPE_GRAVITY, 446
 TYPE_GYROSCOPE,
 446
 TYPE_LINEAR_ACCELE
 ↳ RATION, 446
 TYPE_MAGNETIC_
 FIELD, 446
 TYPE_PRESSURE, 446
 TYPE_PROXIMITY, 446

TYPE_RELATIVE_
 HUMIDITY, 446
 TYPE_ROTATION_
 VECTOR, 446

metoda, 139
 sklep Google Play,
 Patrz: Google Play
 smooth coloring, *Patrz:*
 kolor wieloodcieniowy
 Software Development Kit,
 Patrz: SDK
 stos, 160
 aktywności, 49, 94
 fragmentów, 94
 obrazów, 160
 strefa upuszczania, 177, 178
 strona WWW, 490, 491
 sw, *Patrz:* ekran szerokość
 najmniejsza
 system powiadomień, 214
 szuflada powiadomień,
 Patrz: powiadomienie
 szuflada

T

tablet, 25, 38, 67
 tablica JSONArray, 473, 474,
 475, 478
 telefon, 25, 38, 67
 transmisja danych, 465

U

UI, 24, 26, 70, 429, 511
 controls, *Patrz:* interfejs
 użytkownika kontrolka
 układ, 68
 alternatywny, 513, 528,
 529
 definiowanie, 37
 dla podaktywności, 62
 nazwa, 34
 plik, *Patrz:* plik układu
 wieloelementowy, 26

uniform resource identifier,
Patrz: zapytanie URI
 URI, *Patrz:* zapytanie URI
 urządzenie
 Bluetooth, 393, 397, 399,
 405, 408
 włączanie, 400, 402
 konfiguracja, 27
 NFC, 555
 PIN, 395
 powiązane, 393, 395, 405
 preferencje, 227
 ustawienia, 227
 wirtualne
 Android, *Patrz:* AVD
 user interface, *Patrz:* UI
 usługa
 DDMS, *Patrz:* DDMS
 sieciowa JSON, 483

W

warstwa
 LAYER_TYPE_HARD
 ↳ WARE, 313, 314
 LAYER_TYPE_NONE,
 313, 315
 LAYER_TYPE_SOFT
 ↳ WARE, 313
 programowa, 309
 sprzętowa, 309
 wątek, 432
 główny, 429, 430
 planista, 425, 426
 szeregowanie,
 Patrz: wątek planista
 w tle, 429, 437
 wiadomość powitalna, 55
 wideo, 372
 kodowanie, 365, 372, 382
 nagrywanie, 379, 382
 przechwytywanie, 351,
 365, 372
 widok
 AdapterView, 293
 akcji, *Patrz:* akcja widok

hosta, 165
 preferencji, 109
 CheckBoxPreference,
 109, 110, 115
 EditTextPreference,
 109, 111, 115
 ListPreference, 109,
 111, 112
 Preference, 109
 PreferenceCategory, 109
 PreferenceScreen, 109
 RingtonePreference,
 109, 111, 117
 wyświetlanie za
 pomocą pliku XML,
 109
 przyciąganie, 177, 178
 SurfaceView, 382, 385
 warstwa, 313
 widżet
 aktualizacja, 551
 aktywność
 konfiguracyjna, 542
 aplikacji, 535, 536
 cykl życia, 538
 host, 535
 CalendarView, 151, 154
 cykl życia, 542
 definicja, *Patrz:* widżet
 plik konfiguracyjny
 ekranu głównego, 535,
 539
 ikona, 542
 instancja, 536, 538, 545
 kontrolka Button, 547
 ListPopupWindow, 165,
 170
 ListView, 71
 NumberPicker, 154, 157
 plik konfiguracyjny, 539
 PopupMenu, 170
 SearchView, 130
 StackView, 160
 usuwanie, 538

WebView, *Patrz:*
 kontrolka WebView
 wyboru, 71, 145
 wielozadaniowość, 425, 432
 Wi-Fi, 393, 412, 414
 Wi-Fi Direct, 418
 wycinek, 198

Z

zapytanie URI, 227, 228
 zasób
 alternatywny, 513
 wymiarów, 236, 276, 280,
 285, 318
 zaznaczanie i zamiatanie, 426
 zdarzenie, 49
 aplikacji, 207
 nasłuchiwanie, 128, 177
 onActivityCreated, 70
 onAttach, 70
 onCreate, 50, 70
 onCreateView, 70
 onDestroy, 50, 70
 onDestroyView, 70
 onDetach, 70
 onPause, 50, 70
 onResume, 50, 70
 onStart, 50, 70
 onStop, 50
 systemowe, 207
 znacznik, 555
 NFC, 556, 557, 560, 561
 odczyt danych, 572
 zapisywanie danych,
 566, 572
 odczyt, 555
 zapis, 555

Ż

żyroskop, 443, 446, 458
 dokładność, 461

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>



Obowiązkowa lektura każdego programisty!

Android swoją karierę rozpoczął od telefonów. Nie minęło wiele czasu, gdy pojawiły się pierwsze tablety pracujące w tym systemie. Dzisiaj ich wybór i możliwości przyprawiają o zawrót głowy. Deweloper musi obecnie wziąć pod uwagę wiele konfiguracji sprzętowych – różne rozdzielczości ekranu i różnorodny sprzęt wymagają dbałości o detale i przetestowania aplikacji w kilku środowiskach. Jak sobie z tym poradzić? Jak tworzyć rozwiązania działające na różnych tabletach oraz jak wykorzystać potencjał Androida?

Na te i wiele innych pytań odpowie ta rewelacyjna książka, należąca do cieszącej się uznaniem serii „Receptury”. Szczególny nacisk położono w niej na tablety pracujące pod kontrolą systemu Android w wersji 4.2.2. Dowiesz się, jak przygotować środowisko pracy, wyświetlać powiadomienia oraz tworzyć animacje. Ponadto zapoznasz się z możliwościami sprzętowej akceleracji grafiki 2D, przechwytywania dźwięku oraz materiałów wideo. A potem opanujesz korzystanie z formatu JSON w celu przechowywania informacji oraz obsługiwanie małych ekranów. Ostatni rozdział książki został poświęcony analizie i śledzeniu sposobu wykorzystania Twojej aplikacji – dzięki temu przekonasz się, do jakich zakątków świata dotarło Twoje dzieło. Książka ta powinna znaleźć się na półce każdego autora aplikacji dla Androida – ogromna baza gotowych do użycia fragmentów kodu ułatwi Ci pracę!

Dzięki tej książce:

- stworzysz urządzenie AVD
- sprawdzisz możliwości OpenGL
- wykorzystasz łączność bezprzewodową
- odkryjesz tajniki standardu NFC

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 20275



Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900

Informatyka w najlepszym wydaniu



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI


Addison
Wesley

cena: 99,00 zł

ISBN 978-83-246-8660-5



9 788324 686605