

Android est un système d'exploitation mobile qui permet le développement d'applications mobiles.

PROGRAMME

Introduction

- Histoire des versions.
- Dernières versions.
- Installation Android Studio.

Premiers pas

- Règles de programmation Android.
- Vision globales des acteurs du système .
- Structure d'un projet, Le fichier des layouts, des strings.
- Code Java d'une activité et cycle de vie.
- Tester son développement.

Éléments graphiques

- Les éléments graphiques usuels .
- Les layouts .
- Les éléments graphiques complexes .
- Les fenêtres Dialog et Toast et customisation.
- Les menus contextuels et menus principaux.

Gestions des activités

- Cycle de vie des activités.
- Threads (Handler et AsyncTask).
- Communication par Intents.
- Les ressources .
- Caractéristique de l'appareil et choix des ressources.

Travaux pratiques

- Utilisation de la perspective DDMS.
- Mise en place d'une activité simple.
- Mise en place d'une activité complexe .
- Développement d'une calculatrice.



5

JOURS

35

HEURES

OBJECTIFS

Comprendre le fonctionnement d'une application Android
Apprendre à développer des interfaces graphiques

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Développeurs, Concepteurs développeurs

PRÉREQUIS

Bonne connaissance du langage Java

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte