

Formation Android : développez des applications pour Google Android



Le rachat de la startup Android (inventeur du système d'exploitation éponyme) par Google en 2005 a permis au géant californien de se poser en concurrent sérieux de l'iPhone. La force d'Android ? une plate-forme ouverte à tous, tant à l'industrie, qu'aux développeurs et aux utilisateurs eux-mêmes et un kit de développement (SDK) qui rend le développement d'applications embarquées aussi facile que celui de sites web

Objectifs

- Être capable de développer une application fonctionnant sur la plate-forme Android en utilisant le SDK fournit par Google
- Connaître les spécificités du développement mobile et en particulier d'Android
- savoir utiliser les fonctionnalités spécifiques aux téléphones Android

Public concerné

- développeurs et chefs de projets souhaitant développer des applications mobiles pour les téléphones compatibles Android

Pré requis

- Avoir suivi la formation "Découvrir l'Objet et programmer en Java" (OB300) ou connaissances équivalentes

Une formation de 3 jours

Caractéristiques	Paris
Tarif : 1640 € HT par personne	23/03/2011
Numéro de formateur : 11753687675	04/07/2011
Nombre d'heures : 21	26/10/2011
Référence : MB310	
Contact : Patrick LE GOFF	
Telephone : 01.76.60.66.10	
Email : contact@kaptive.com	

Description des modules

num	Module
1	Introduction au développement sous Android
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Différences et principaux intérêts de la plate-forme - Fonctionnalités de la plate-forme - Composition d'une application - Environnement de développement : Eclipse, plugin ADT, SDK Android - Configuration, premier programme, gestion de l'émulateur
2	Le développement Android : les premiers pas
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - La première application Google Phones - Création d'un projet Android, le code "minimal" - Exécution de l'application sur l'émulateur - Débogage : outils et méthodologie
3	Architecture d'une application Android
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - La configuration : le fichier "Manifest" - Accéder aux ressources (audio, image, autre...) - Communication avec des serveurs distants - Manipuler des fichiers - Le code source - Les applications sans IHM
4	Composer une interface utilisateur
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une interface graphique avec les "View" - Contrôler les écrans avec "Activity"
5	Utiliser des menus
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Relation entre les ressources et le programme ("Layout") - Ouvrir des fenêtres ("Intent") - Configurer les applications avec AndroidManifest.xml. - Communication entre Activity Intent, IntentReceiver et BroadcastReceiver
6	Gestion des données
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrer les préférences de l'application - Utilisation de fichiers - Les bases de données : base de donnée embarquée SQLite - Le partage de données avec la notion de "Content Provider"
7	Services et multithreading
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Services, Alarmes et notifications - Manipulation de AIDL - Gestion des Threads - Interaction entre Threads et Interface Graphique - Communication avec un serveur distant : HTML, SOAP - La sécurité des applications
8	Spécificité du développement mobile Android
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Détecter l'orientation et les mouvements du téléphone : l'accélérateur 3D - La géo-localisation - Accéder à l'appareil photo - Les fonctions de téléphonie : téléphone, SMS... - Créer des animations 2D et 3D - Les fonctions réseaux : WiFi, GSM/3G
9	Déployer une Application Android

- Détails** - Création de compte et déploiement sur L'Android Market
- Debugs d'application
 - Gestion du versioning
 - Publication des mises à jour