

**Android Studio : tworzenie aplikacji mobilnych : aplikacje do zadań specjalnych... pisz tylko w Android Studio! / Marcin Płonkowski. – Gliwice, copyright 2018**

Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>7</b>
<b>Dlaczego Android Studio?</b>	<b>7</b>
<b>Rozdział 1. Poznajemy Android Studio</b>	<b>9</b>
1.1. Instalacja środowiska Android Studio	9
1.2. Pierwsze uruchomienie i pierwszy projekt środowiska Android Studio	15
1.3. Konfiguracja emulatora AVD	20
1.4. Konfiguracja urządzenia fizycznego	26
1.5. Pierwsze uruchomienie aplikacji	32
1.6. Opis środowiska Android Studio	34
1.6.1. Podstawowe elementy okna głównego	35
1.6.2. Opis dostępnych okien narzędziowych	36
1.7. Opis okna edytora kodu	39
1.7.1. Podstawowe elementy edytora kodu	39
1.7.2. Lokalizacja błędów w kodzie programu	42
1.7.3. Funkcja lupy	42
1.7.4. Podział okna edycyjnego	42
1.7.5. Uzupełnianie kodu	44
1.7.6. Uzupełnianie składni	45
1.7.7. Generowanie kodu	46
1.7.8. Informacje o parametrach metod	47
1.7.9. Podgląd dokumentacji	47
1.7.10. Zwijanie i rozwijanie kodu	48
1.7.11. Formatowanie kodu	49
<b>Rozdział 2. Podstawy tworzenia interfejsu użytkownika</b>	<b>51</b>
2.1. Edytor układów	51
2.2. Praca z układami	54
2.2.1. Układ LinearLayout (Horizontal)	55
2.2.2. Układ LinearLayout (Vertical)	63
2.2.3. Układ RelativeLayout	70
2.2.4. Układ TableLayout	76
2.2.5. Układ GridLayout	80
2.2.6. Układ FrameLayout	83
2.2.7. Zagnieżdżanie układów	84

2.2.8. Komponent ScrollView	86
2.3. Komponenty interfejsu użytkownika	87
2.3.1. Kategoria Widgets	88
<b>Rozdział 3. Style i tematy</b>	<b>101</b>
3.1. Style	101
3.2. Dziedziczenie stylów	105
3.3. Tematy	107
3.4. Obrazy typu Nine-patch	109
3.5. Selektory	112
3.6. Kształty	115
<b>Rozdział 4. Aktywności i fragmenty</b>	<b>123</b>
4.1. Aktywności	123
4.2. Okna dialogowe	130
4.2.1. Okna dialogowe postępu	130
4.2.2. Informacyjne okna dialogowe	138
4.3. Intencje	144
4.3.1. Intencje jawne	146
4.3.2. Intencje domniemane	157
4.4. Fragmenty	171
<b>Rozdział 5. Powiadomienia</b>	<b>183</b>
5.1. Powiadomienia proste	183
5.2. Powiadomienia zawierające akcje	188
5.3. Powiadomienia z rozszerzonym widokiem	190
5.4. Priorytety powiadomień	193
5.5. Grupowanie powiadomień	197
5.6. Powiadomienia z odpowiedzią	200
<b>Rozdział 6. Praca z komponentami interfejsu użytkownika</b>	<b>207</b>
6.1. Zachowywanie stanu aktywności	207
6.2. Obsługa zmian konfiguracji	215
6.2.1. Zmiana orientacji ekranu	215
6.2.2. Pozostałe zmiany konfiguracyjne	220
6.3. Oprogramowywanie kontrolek interfejsu użytkownika	221
6.3.1. Kontrolka AutoCompleteTextView	221
6.3.2. Kontrolka ListView	225
6.3.3. Kontrolka Spinner	237
6.3.4. Klasy ListActivity i ListFragment	241
6.3.5. Klasa DialogFragment	251
6.3.6. Klasy TimePicker i DatePicker	264
6.3.7. Klasa SeekBar	275
6.3.8. Klasa RatingBar	279

<b>Rozdział 7. Obrazy i animacje</b>	<b>283</b>
7.1. Praca z obrazami	283
7.1.1. Klasa GridView	283
7.1.2. Klasa HorizontalScrollView	290
7.1.3. Klasa ImageSwitcher	297
7.1.4. Obrazy w kontrolce ListView	302
7.2. Rysowanie kształtów	308
7.2.1. Klasa Canvas	308
7.2.2. Rysowanie wewnątrz kontrolki	318
7.2.3. Klasa Shader	324
7.3. Animacje	334
7.3.1. Animacja poklatkowa	334
7.3.2. Animowanie kontrolki	339
<b>Rozdział 8. Zapisywanie i odczytywanie danych</b>	<b>351</b>
8.1. Zapisywanie wartości typów prostych	351
8.2. Zapisywanie danych do pliku	356
8.3. Dostęp do listy kontaktów	361
8.4. Korzystanie z bazy danych	371
<b>Dodatek A Usprawnienia w pisaniu kodu</b>	<b>377</b>
A.1. Skróty klawiaturowe	377
A.2. Szablony	385
<b>Skorowidz</b>	<b>393</b>