

Spis treści

<i>Wprowadzenie</i>	<i>xi</i>
1 PODSTAWY SYSTEMU ANDROID	1
Przepis 1.1 Łączenie działań	1
Przepis 1.2 Przekazywanie danych między działaniami	5
Przepis 1.3 Przekazywanie obiektów pomiędzy działaniami	12
Przepis 1.4 Wysyłanie i odbieranie komunikatów	14
Przepis 1.5 Przypisywanie priorytetów odbiornikom komunikatów	19
Przepis 1.6 Automatyczne uruchamianie aplikacji w czasie rozruchu	22
Przepis 1.7 Wywoływanie wbudowanych aplikacji	24
Przepis 1.8 Tworzenie aplikacji, która może być wywoływana przez inne aplikacje	34
2 STOSOWANIE WIDOKÓW DO PROJEKTOWANIA INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA	41
Przepis 2.1 Stosowanie przycisków	42
Przepis 2.2 Stosowanie przycisków z obrazami	46
Przepis 2.3 Stosowanie przycisków radiowych	49
Przepis 2.4 Stosowanie pól wyboru	52
Przepis 2.5 Implementowanie systemu klasyfikacji w formie gwiazdek	55
Przepis 2.6 Stosowanie AutoComplete TextView	58
Przepis 2.7 Wyświetlanie stron sieci Web	60
Przepis 2.8 Stosowanie widoku TimePicker	66
Przepis 2.9 Stosowanie widoku Date Picker	68
Przepis 2.10 Stosowanie LinearLayout do pozycjonowania widoków	70
Przepis 2.11 Stosowanie RelativeLayout do pozycjonowania widoku	76
Przepis 2.12 Stosowanie FrameLayout do pozycjonowania widoku	78
Przepis 2.13 Stosowanie TableLayout do pozycjonowania widoku	82
Przepis 2.14 Zastosowanie widoku ScrollView	84
Przepis 2.15 Wyświetlanie treści i opcji menu	88

Przepis 2.16	Wyświetlanie okien dialogowych	96
Przepis 2.17	Implementowanie stronicowania	104
3	WYŚWIETLANIE LIST ELEMENTÓW I OBRAZÓW	111
Przepis 3.1	Wyświetlanie listy elementów za pomocą ListView	112
Przepis 3.2	Dostosowywanie widoku ListView	114
Przepis 3.3	Wyświetlanie wielu widoków ListView	117
Przepis 3.4	Tworzenie niestandardowych widoków ListViews	120
Przepis 3.5	Dalsze dostosowywanie wierszy za pomocą dodatkowych widoków TextView	124
Przepis 3.6	Wyświetlanie listy elementów za pomocą widoku SpinnerView	132
Przepis 3.7	Wyświetlanie listy obrazów	135
Przepis 3.8	Animowanie zmian obrazów przy użyciu ImageSwitcher	140
Przepis 3.9	Wyświetlanie obrazów za pomocą GridView	145
Przepis 3.10	Budowanie interfejsu Master-Detail	148
4	TELEFONIA	157
Przepis 4.1	Połączenie telefoniczne z aplikacji	157
Przepis 4.2	Monitorowanie stanu telefonu	159
Przepis 4.3	Monitorowanie w tle stanu telefonu	162
Przepis 4.4	Blokowanie połączeń wychodzących	165
Przepis 4.5	Automatyczna odpowiedź na przychodzące połączenie	167
Przepis 4.6	Przełączenie na tryb samolotowy	170
Przepis 4.7	Pobieranie numeru telefonu, IMEI i identyfikatora karty SIM	172
Przepis 4.8	Włączanie karty Bluetooth	174
Przepis 4.9	Wyświetlanie rejestru połączeń	180
5	OBŚŁUGA WIADOMOŚCI	183
Przepis 5.1	Wysyłanie wiadomości SMS za pomocą wbudowanej aplikacji Wiadomości	183
Przepis 5.2	Programowe wysyłanie komunikatów SMS w aplikacji systemu Android	186
Przepis 5.3	Programowe monitorowanie stanu wysłanych wiadomości	188
Przepis 5.4	Monitorowanie wychodzących wiadomości SMS	192
Przepis 5.5	Przechwytywanie przychodzących wiadomości SMS	196

6	PROGRAMOWANIE W SIECI	199
<hr/>		
Przepis 6.1	Łączenie z serwerami za pomocą HTTP GET	199
Przepis 6.2	Łączenie z serwerami za pomocą POST HTTP	203
Przepis 6.3	Ładowanie danych binarnych za pomocą HTTP	206
Przepis 6.4	Korzystanie z usług Web XML	208
Przepis 6.5	Korzystanie z usług Web JSON	212
Przepis 6.6	Pobieranie adresu IP urządzenia	219
Przepis 6.7	Tworzenie serwera gniazda	221
Przepis 6.8	Tworzenie klienta gniazda	227
Przepis 6.9	Sprawdzanie dostępności Bluetooth	231
Przepis 6.10	Monitorowanie stanu Bluetooth	234
Przepis 6.11	Tworzenie aplikacji czatu w Bluetooth	236
7	KORZYSTANIE Z GOOGLE MAPS	253
<hr/>		
Przepis 7.1	Wyświetlanie Google Maps	254
Przepis 7.2	Powiększanie i pomniejszanie Google Maps	260
Przepis 7.3	Zmiana trybu mapy	263
Przepis 7.4	Nawigacja na mapie do konkretnej lokalizacji	266
Przepis 7.5	Dodawanie znaczników do mapy	268
Przepis 7.6	Znajdowanie przyjaznego adresu za pomocą odwrotnego geokodowania i odwrotnie	278
Przepis 7.7	Reakcja na zmianę rozmiarów i przesuwanie	286
8	USŁUGI DANYCH OPARTE NA POŁOŻENIU	291
<hr/>		
Przepis 8.1	Uzyskiwanie położenia geograficznego za pomocą GPS, Wi-Fi lub sieci komórkowych	292
Przepis 8.2	Wybieranie najlepszego dostawcy lokalizacji	296
Przepis 8.3	Monitorowanie położenia	300
Przepis 8.4	Zastosowanie BroadcastReceiver do uzyskiwania lokalizacji	302
Przepis 8.5	Rejestracja danych lokalizacji	305
9	UZYSKIWANIE DOSTĘPU DO SPRZĘTU	313
<hr/>		
Przepis 9.1	Przechwytywanie obrazów z aparatu	313
Przepis 9.2	Wykrywanie obecności funkcji sprzętowych	317
Przepis 9.3	Sprawdzanie stanu sieci	319

Przepis 9.4	Włączanie i wyłączenie GPS	321
Przepis 9.5	Programowe przechwytywanie przycisków sprzętowych	323
Przepis 9.6	Włączanie lampy błyskowej	327
Przepis 9.7	Pobieranie kodów kreskowych	333
10	PRZECHOWYWANIE DANYCH	339
Przepis 10.1	Zapisywanie i ładowanie preferencji użytkownika	340
Przepis 10.2	Tworzenie ekranu preferencji	342
Przepis 10.3	Zapisywanie plików w katalogu danych	348
Przepis 10.4	Zapisywanie plików w katalogu pamięci podręcznej	353
Przepis 10.5	Zapisywanie plików w pamięci zewnętrznej	355
Przepis 10.6	Dołączanie plików do projektu	360
Przepis 10.7	Programowe tworzenie i używanie baz danych SQLite	362
Przepis 10.8	Wstępne tworzenie baz danych SQLite	368
11	WDRAŻANIE APLIKACJI SYSTEMU ANDROID	373
Przepis 11.1	Lokalizacja naszej aplikacji	374
Przepis 11.2	Eksportowanie aplikacji jako pliku APK	379
Przepis 11.3	Wdrażanie swojej aplikacji za pomocą poczty e-mail	382
Przepis 11.4	Wdrażanie naszej aplikacji za pośrednictwem sieci Web	384
Przepis 11.5	Wdrażanie aplikacji z karty SD	386
Przepis 11.6	Określenie miejsca zainstalowania aplikacji	388
	<i>Indeks</i>	391