

# Android App Programmieren Buch

A hands-on guide to building mobile applications, Professional Android Application Development features concise and compelling examples that show you how to quickly construct real-world mobile applications for Android phones. Fully up-to-date for version 1.0 of the Android software development kit, it covers all the essential features, and explores the advanced capabilities of Android (including GPS, accelerometers, and background Services) to help you construct increasingly complex, useful, and innovative mobile applications for Android phones. What this book includes An introduction to mobile development, Android, and how to get started. An in-depth look at Android applications and their life cycle, the application manifest, Intents, and using external resources. Details for creating complex and compelling user interfaces by using, extending, and creating your own layouts and Views and using Menus. A detailed look at data storage, retrieval, and sharing using preferences, files, databases, and Content Providers. Instructions for making the most of mobile portability by creating rich map-based applications as well as using location-based services and the geocoder. A look at the power of background Services, using threads, and a detailed

look at Notifications. Coverage of Android's communication abilities including SMS, the telephony APIs, network management, and a guide to using Internet resources Details for using Android hardware, including media recording and playback, using the camera, accelerometers, and compass sensors. Advanced development topics including security, IPC, advanced 2D / 3D graphics techniques, and user–hardware interaction. Who this book is for This book is for anyone interested in creating applications for the Android mobile phone platform. It includes information that will be valuable whether you're an experienced mobile developer or making your first foray, via Android, into writing mobile applications. It will give the grounding and knowledge you need to write applications using the current SDK, along with the flexibility to quickly adapt to future enhancements.

Everything you need to know about your Android smartphone?in full color! Eager to learn the ins and outs of your exciting, new Android phone? Then this is the book you need! Written in the typical fun and friendly For Dummies style, this full-color guide covers the basics of all the features of Android phones without weighing you down with heavy technical terms or jargon. Veteran world-renowned author Dan Gookin walks you through everything from getting started with setup and configuration to making the most of your phone's potential with

## Read Book Android App Programmieren Buch

texting, e-mailing, accessing the Internet and social networking sites, using the camera, synching with a PC, downloading apps, and more. Covers all the details of the operating system that applies to every Android phone, including Motorola Droids, HTC devices, Samsung Galaxy S phones, to name a few. Walks you through basic phone operations while also encouraging you to explore your phone's full potential. Serves as an ideal guide to an inexperienced Android newbie who is enthusiastic about getting a handle on everything an Android phone can do. *Android Phones For Dummies* helps you get smarter with your Android smartphone. The comprehensive developer guide to the latest Android features and capabilities. *Professional Android, 4th Edition* shows developers how to leverage the latest features of Android to create robust and compelling mobile apps. This hands-on approach provides in-depth coverage through a series of projects, each introducing a new Android platform feature and highlighting the techniques and best practices that exploit its utmost functionality. The exercises begin simply, and gradually build into advanced Android development. Clear, concise examples show you how to quickly construct real-world mobile applications. This book is your guide to smart, efficient, effective Android development. Learn the best practices that get more out of Android. Understand the anatomy, lifecycle, and UI metaphor.

## Read Book Android App Programmieren Buch

of Androidapps Design for all mobile platforms, including tablets Utilize both the Android framework and Google Playservices

Start building powerful programs with Java 6—fast! Get an overview of Java 6 and begin building your own programs Even if you're new to Java programming—or to programming in general—you can get up and running on this wildly popular language in a hurry. This book makes it easy! From how to install and run Java to understanding classes and objects and juggling values with arrays and collections, you will get up to speed on the new features of Java 6 in no time. Discover how to Use object-oriented programming Work with the changes in Java 6 and JDK 6 Save time by reusing code Mix Java and Javascript with the new scripting tools Troubleshoot code problems and fix bugs All on the bonus CD-ROM Custom build of JCreator and all the code files used in the book Bonus chapters not included in the book Trial version of Jindent, WinOne, and NetCaptor freeware System Requirements: For details and complete system requirements, see the CD-ROM appendix. Note: CD-ROM/DVD and other supplementary materials are not included as part of eBook file.

Sie wollen eigene Apps programmieren für iPhone, iPad und iPod touch? Vielleicht auch noch für die Apple Watch oder Apple TV? Wollen Sie gar professionelle Apple-Apps entwickeln und

verkaufen? Dann bietet Ihnen Christian Bleske mit diesem Buch den leichten Einstieg. Verständlich und nachvollziehbar führt er Sie in die Programmiersprache Swift (in der Version 3) ein und macht Sie mit der App-Entwicklung und der Entwicklungsumgebung Xcode vertraut. In einem einführenden kleinen Projekt programmieren Sie Schritt für Schritt eine erste Anwendung und erfahren schnell, worauf es bei der Entwicklung von Apps ankommt. Darauf aufbauend erarbeiten Sie sich solide Grundlagen der Swift-Programmierung, inkl. Fehlersuche und Problembehandlung. Außerdem erhalten Sie einen systematischen Einstieg in die zahlreichen Facetten der App-Entwicklung für die Apple-Betriebssysteme iOS, tvOS und watchOS. Dabei lernen Sie unter anderem, wie Sie:

- Daten speichern mit CoreData und SQLite
- Standorte bestimmen mit GPS
- Karten in der App verwenden mit MapKit
- Dateien austauschen mit AirDrop
- Daten über mehrere Geräte mit iCloud synchronisieren
- den Fingerabdrucksensor (TouchID) nutzen
- Apps erweitern mit App Extensions
- Apps für die Apple Watch mit WatchKit schreiben

Zahlreiche Beispiel-Apps zeigen Ihnen, wie die Umsetzung in die Praxis aussieht, und vermitteln Ihnen Inspirationen für eigene Projekte. Bringen Sie Kenntnisse in einer beliebigen Programmiersprache mit sowie einen Mac-Rechner zum Entwickeln – alles Weitere finden

Sie in diesem Buch. Neue (zusätzliche) Themen in der 2. Auflage: • Apps für Apple TV (tvOS) • Parallele Programmierung mit NSOperationQueue & Co. • Apps mit Handoff-Unterstützung • Suchen & Finden (Indizierung von Apps mit Core Spotlight) • Apps mit 3D Touch & Shortcuts • Apps mit Druckfunktion • PDFs erstellen

Collins Bird Guide provides all the information needed to identify any species at any time of the year, with detailed text on size, habitat, range, identification and voice. Accompanying every species entry is a distribution map and illustrations showing the species in all the major plumages (male, female, immature, in flight, at rest, feeding)."

Your full-color guide to putting your Android to work for you Your smartphone is essentially your lifeline—so it's no wonder you chose a simple-to-use, fun-to-customize, and easy-to-operate Android.

Cutting through intimidating jargon and covering all the features you need to know about your Android phone, this down-to-earth guide arms you with the knowledge to set up and configure your device, get up and running with texting and emailing, access the Internet, navigate with GPS, synch with a PC, and so much more. Whether you're new to Android phones or have just upgraded to a new model, Android Phones For Dummies makes it fast and easy to make your new smartphone your minion. Written by bestselling author Dan Gookin, it walks you through

## Read Book Android App Programmieren Buch

the basics in a language you can understand before moving on to more advanced topics, like dialing tricks to forward calls, working with predictive text, accessing special characters, manipulating the touch screen, and using a USB connection to synchronize your stuff. Set up your phone and configure its settings Play games, listen to music, and start shooting photos and videos Join the conversation and have fun with social media Make your life easier with Google Voice typing No matter how you slice it, life with an Android phone is more organized and fun—and this book shows you how to make the most of it.

Entwickeln Sie Ihre Apps plattformübergreifend. Hier lernen Sie den eleganten Weg, wie Sie aus einfachem HTML5- und JavaScript-Code mit Titanium Mobile native Apps für Android und iOS-Geräte erstellen.

Learn the basics of programming with C with this fun and friendly guide! C offers a reliable, strong foundation for programming and serves as a stepping stone upon which to expand your knowledge and learn additional programming languages. Written by veteran For Dummies author Dan Gookin, this straightforward-but-fun beginner's guide covers the fundamentals of using C and gradually walks you through more advanced topics including pointers, linked lists, file I/O, and debugging. With a special focus on the subject of an Integrated Development Environment, it gives you a solid understanding of computer programming in general as you learn to program with C. Encourages you to

## Read Book Android App Programmieren Buch

gradually increase your knowledge and understanding of C, with each chapter building off the previous one Provides you with a solid foundation of understanding the C language so you can take on larger programming projects, learn new popular programming languages, and tackle new topics with confidence Includes more than 100 sample programs with code that are adaptable to your own projects Beginning Programming with C For Dummies assumes no previous programming language experience and helps you become competent and comfortable with the fundamentals of C in no time. Alle Java-Grundlagen für die App-Entwicklung Sie möchten eigene Android-Apps entwickeln, können aber noch nicht programmieren oder zumindest noch kein Java? Dann ist dieses Buch wie für Sie gemacht. Nach der Installation der kostenlosen Entwicklungswerkzeuge lernen Sie Schritt für Schritt alle wichtigen Code-Elemente wie Variablen, Methoden und Schleifen sowie die objektorientierte Programmierung kennen. Außerdem erfahren Sie, wie Android-Apps aufgebaut sind, wie Sie sie mit Buttons, Auswahllisten und Layouts ausstatten und die Programmlogik mit Java erstellen. Anhand eines Spiels und einer Twitter-App sehen Sie, wie alles zusammenhängt. So steht Ihren eigenen Apps nichts mehr im Weg!

Create awesome iOS and Android apps with a single tool! Flutter is an app developer's dream come true. With Google's open source toolkit, you can easily build beautiful apps that work across platforms using a single codebase. This flexibility allows you to get your work out to the widest possible audience. Flutter is already being



## Read Book Android App Programmieren Buch

used by thousands of developers worldwide in a market where billions of apps are downloaded every year. Now is the right time to get ahead of the curve with this incredible tool. Flutter for Dummies is your friendly, ground-up route to creating multi-platform apps. From how to construct your initial frameworks to writing code in Dart, you'll find the essentials you need to ride the Flutter revolutionary wave to success. This book includes guidance on how to create an intuitive and stunning UI, add interactivity, and easily pull in data. You'll also see how Flutter features like Hot Reload—providing sub-second refreshes as you refine your work—help you make sure your app is a delight to use. • Start simple: follow steps to build a basic app • It's alive! Keep connected to online data • It moves! Make things fun with animated features • Get the word out: use tips to expand your audience Whether you're a fledgling developer or an expert wanting to add a slick feather to your programming cap, join the Flutter revolution now and soar above the rest!

Professional Android™ Application Development John Wiley & Sons

This second Preview Edition ebook, now with 16 chapters, is about writing applications for Xamarin.Forms, the new mobile development platform for iOS, Android, and Windows phones unveiled by Xamarin in May 2014. Xamarin.Forms lets you write shared user-interface code in C# and XAML that maps to native controls on these three platforms.

Grundlagen der App-Programmierung für Android mit Java und XML Mit einem durchgehenden Beispiel Schritt

## Read Book Android App Programmieren Buch

für Schritt Apps programmieren lernen Für alle aktuellen Android-Versionen Eugen Richter vermittelt Ihnen in diesem Buch anschaulich die Grundlagen der Android-Programmierung mit Java und XML. Java-Vorkenntnisse sind dabei nicht zwingend erforderlich – um optimal mit dem Buch arbeiten zu können, reicht ein grundlegendes Verständnis für objektorientierte Programmierung aus. Sie lernen die Grundbausteine einer Android-App kennen und wie Sie Android Studio als Entwicklungsumgebung optimal nutzen. In weiteren praxisnahen Kapiteln erhalten Sie dann ein tieferes Verständnis für das Programmieren von Android-Apps in Form eines Workshops: Am Beispiel einer einfachen App lernen Sie die wichtigsten Komponenten kennen, die in den meisten modernen Apps zum Einsatz kommen – von einer einfachen Activity über Listen und Datenbanken bis hin zum Internet-Zugriff und automatisierten Tests. So werden alle Techniken und Technologien am praktischen Einsatz erklärt. Sie können direkt loslegen und alle Arbeitsschritte von der Projektanlage bis zum Testen des fertigen Codes an der im Buch programmierten App nachvollziehen. Alle Beispieldateien sowie weitere Informationen zu den im Buch angesprochenen Themen finden Sie online auf einer eigens eingerichteten Bitbucket-Projektseite. Aus dem Inhalt: Grundlagen Android Studio Gradle als Build-System Projektanlage Layout und Navigation erstellen Einbinden einer SQLite-Datenbank Implementieren eines Content Providers Export von Daten Dialoge Verarbeitung im Hintergrund Berechtigungen Trennung von Layout, Layout-Logik und Businesslogik Internet-

Zugriff Unit-Testing Veröffentlichen der fertigen App  
Glossar

Embedded Android is for Developers wanting to create embedded systems based on Android and for those wanting to port Android to new hardware, or creating a custom development environment.

Hackers and moders will also find this an indispensable guide to how Android works.

Learn Android Studio covers Android Studio and its rich tools ecosystem, including Git and Gradle: this book covers how Android Studio works seamlessly with Git, for source control, and Gradle, a build and test tool. In addition, this book demonstrates how to develop/collaborate with remote Git web-hosting services such as GitHub and Bitbucket. Four complete Android projects accompany this volume and are available for download from a public Git repository. With this book, you learn the latest and most productive tools in the Android tools ecosystem, and the best practices for Android app development. You will be able to take away the labs' code as templates or frameworks to re-use and customize for your own similar apps. Android Studio is an intuitive, feature-rich, and extremely forgiving Integrated Development Environment (IDE). This IDE is more productive and easier to use for your Android app creations than Eclipse. With this book you will quickly master Android Studio and maximize your Android development time. Source code on the

## Read Book Android App Programmieren Buch

remote web-hosting service is targeted to the latest Android Studio release, version 1.2.

Learn core concepts of Python and unleash its power to script highest quality Python programs

About This Book Develop a strong set of programming skills with Python that you will be able to express in any situation, on every platform, thanks to Python's portability Stop writing scripts and start architecting programs by applying object-oriented programming techniques in Python Learn the trickier aspects of Python and put it in a structured context for deeper understanding of the language Who This

Book Is For This course is meant for programmers who wants to learn Python programming from a basic to an expert level. The course is mostly self-contained and introduces Python programming to a new reader and can help him become an expert in this trade. What You Will Learn Get Python up and running on Windows, Mac, and Linux in no time

Grasp the fundamental concepts of coding, along with the basics of data structures and control flow Understand when to use the functional or the object-oriented programming approach Extend class functionality using inheritance Exploit object-oriented programming in key Python technologies, such as Kivy and Django Understand how and when to use the functional programming paradigm Use the multiprocessing library, not just locally but also across multiple machines In Detail Python is a

dynamic and powerful programming language, having its application in a wide range of domains. It has an easy-to-use, simple syntax, and a powerful library, which includes hundreds of modules to provide routines for a wide range of applications, thus making it a popular language among programming enthusiasts. This course will take you on a journey from basic programming practices to high-end tools and techniques giving you an edge over your peers. It follows an interesting learning path, divided into three modules. As you complete each one, you'll have gained key skills and get ready for the material in the next module. The first module will begin with exploring all the essentials of Python programming in an easy-to-understand way. This will lay a good foundation for those who are interested in digging deeper. It has a practical and example-oriented approach through which both the introductory and the advanced topics are explained. Starting with the fundamentals of programming and Python, it ends by exploring topics, like GUIs, web apps, and data science. In the second module you will learn about object oriented programming techniques in Python. Starting with a detailed analysis of object-oriented technique and design, you will use the Python programming language to clearly grasp key concepts from the object-oriented paradigm. This module fully explains classes, data encapsulation, inheritance, polymorphism,

abstraction, and exceptions with an emphasis on when you can use each principle to develop well-designed software. With a good foundation of Python you will move onto the third module which is a comprehensive tutorial covering advanced features of the Python language. Start by creating a project-specific environment using venv. This will introduce you to various Pythonic syntax and common pitfalls before moving onto functional features and advanced concepts, thereby gaining an expert level knowledge in programming and teaching how to script highest quality Python programs. Style and approach This course follows a theory-cum-practical approach having all the ingredients that will help you jump into the field of Python programming as a novice and grow-up as an expert. The aim is to create a smooth learning path that will teach you how to get started with Python and carry out expert-level programming techniques at the end of course.

Die ganze Welt der Android App Entwicklung in einem Buch Haben Sie eine kreative Idee für eine eigene App und Vorkenntnisse in Java und XML? Dann erfahren Sie in diesem Buch, wie Sie Ihre Idee umsetzen und eine App mit allen Schikanen für Android-Smartphones programmieren können. Der Autor erklärt, wie Sie die kostenlosen Programme Android Studio und Java Development Kit herunterladen, wie Sie den Emulator nutzen und wie Sie Ihre App im Google Play Store veröffentlichen.

Schritt für Schritt erläutert er anhand von zwei Beispielen das Know-how der App Entwicklung. Außerdem erklärt er Ihnen, wie Sie Ihre App für Tablets optimieren. Die vollständigen Quelltexte werden zum Download angeboten. Legen Sie los! Mit diesem Buch werden Sie angeleitet, Schritt für Schritt eigene Apps zu erstellen.

Im Zeitalter der Digitalisierung lädt dieses Buch dazu ein, das grundlegende Handwerkszeug der Computer-Programmierung zu erlernen. Motivierend und auch für Neulinge immer verständlich führen die Autoren in die wichtigsten Aspekte der Programmiersprache Java und die Programmierumgebung Processing ein. Leser lernen anhand grafischer Beispiele, wie sich kleine Spiele, Animationen, Fraktale oder Simulationen ohne viel Aufwand herstellen lassen. Alle Beispiele können auf einem Laptop realisiert werden. Einzige Voraussetzung ist, dass sich Processing installieren und ausführen lässt. Ausgehend von einfachen Bausteinen werden im Verlauf des Buchs immer kompliziertere Probleme gelöst und auf diese Weise die wichtigen Konzepte der Programmierung behandelt. Dabei holen die Autoren ihre Leser stets mit den passenden Worten ab: Ihre detaillierten Beschreibungen und Anleitung greifen genau die Fragen auf, die bei der Lektüre und beim Ausführen der Programmierbeispiele auftauchen können. Mit diesem Buch eignen sich Leser nicht nur die

Grundfertigkeiten des Programmierens spielend an, sondern erhalten nebenbei auch noch einen tiefgehenden Einblick in die Funktionsweise von Computern. Die Autoren haben Processing als Programmierumgebung gewählt, weil man damit besonders gut veranschaulichen kann, worauf es beim Programmieren ankommt. Außerdem lassen sich mit dem Programm nicht nur Bilder und Animationen, Musik und Sounds erzeugen, Processing erlaubt auch die Interaktion mit dem Computer. Die Grundlagen der Programmierung für absolute Anfänger in einem Buch: von Algorithmen und Arrays bis Turtle-Grafik und Variablen.

- Schritt für Schritt eigene Apps entwickeln - Viel Spaß mit selbst programmiertem Code und Smartphone-Spielen - Mit Fragen und Aufgaben am Ende jedes Kapitels Hattest du auch schon mal eine Idee für eine Smartphone-App, aber keinen blassen Schimmer, wie sich so etwas umsetzen lässt? In dieser Neuauflage programmiert unser Autor Hans-Georg Schumann zusammen mit dir lustige Spiele-Apps mit Android Studio 3 und der Programmiersprache Java. Du lernst, mit Komponenten zu arbeiten und traust dich nach und nach auch an komplexere Projekte heran. Aber keine Sorge: Das hört sich schwieriger an, als es ist. Du lernst Schritt für Schritt und findest am Ende jedes Kapitels Zusammenfassungen, Übungen und Aufgaben, damit du alles Gelernte noch einmal in



## Read Book Android App Programmieren Buch

Ruhe sacken lassen kannst. Außerdem erhältst du genaue Anleitungen, wie du diese Spiele-Apps in den verschiedensten Varianten programmierst, die alle richtig Spaß machen! Aus dem Inhalt: · Android Studio starten und den ersten eigenen Code programmieren · Wie man einen Android-Emulator einsetzt · Buttons Leben einhauchen und das Layout einer App anpassen · Variablen, Strings, Operatoren und Zeichenketten kennenlernen · Etwas über das Objekt-orientierte Programmieren erfahren · Apps für Mathe und Zensuren sowie ein kleines Ratespiel entwickeln · Bilder einsetzen und Animationen erstellen · Mit Kollisionen in einem Spiel umgehen · Die Spiele »Wanzenjagd« und »Dodger« programmieren

Haben Sie eine kreative Idee für eine eigene App und ein wenig Vorkenntnisse in Java? In diesem Buch erfahren Sie, wie Sie Ihre Ideen umsetzen und eigene Apps für Ihr Android-Smartphone programmieren können. Schritt für Schritt erklärt der Autor, wie Sie das kostenlos verfügbare Software Development Kit herunterladen, mit Java und Eclipse Android-Applikationen mit allen Schikanen entwickeln und sie zum Beispiel auf Google Play verkaufen können. Legen Sie los und entwickeln Sie Ihre ganz persönlichen Apps! Build Java-based enterprise applications using the open source Eclipse Jakarta EE platform. This feature-packed book teaches you enterprise Java development top to bottom. It covers Java web-tier development using servlets, JavaServer Faces (JSF), RESTful applications,

## Read Book Android App Programmieren Buch

and JSON. You'll also cover Java data-tier development using persistence and transaction handling, messaging services, remote procedure calls, concurrency, and security to round out a complete Java-based enterprise application. Step by step and easy to follow, Beginning Jakarta EE includes many practical examples. Written by a Java expert and consultant, this book contains the best information possible on enterprise Java technologies. You'll see that Jakarta EE is the next evolution of Java EE 8 and how it is one of the leading Java platforms for enterprise application development. What You Will Learn Build enterprise Java applications using Jakarta EE Set up your development environment Create page-flow web applications with JSF Write single-page web applications with REST and JSON Persist data using JPA in Jakarta EE Build enterprise Java modules using EJBs and CDI Work with transaction engines using JTA Secure, log, and monitor your Jakarta EE applications Who This Book Is For Beginning Java EE application developers with some experience of Java 8.

The book introduces the programming language Dart, the language used for Flutter programming. It then explains the basics of app programming with Flutter in version 2. Using practical examples such as a games app, a chat app and a drawing app, important aspects such as the handling of media files or the connection of cloud services are explained. The programming of mobile as well as desktop applications is discussed. New important features of Dart 2.12 and Flutter 2 are described: - Null safety - Desktop Applications Targeted readers are people with some background in

programming, such as students or developers. The sample projects from the book are available for download on the following GitHub repository: <https://github.com/meillermedia> Over time, more branches may be added. However, the default branches are those that correspond to the state in the book.

Übungsbuch für die App-Entwicklung Aufgaben mit vollständigen Lösungen Trainieren Sie Ihre Android-Kenntnisse Learning by Doing anhand praktischer Übungen Mit vollständigen und kommentierten Lösungen Aus dem Inhalt: Architektur und Installation von Android-Apps Layout-, Ressourcen- und Klassendateien Activities und Intents Ereignisbehandlung in Android Der Dalvik Debug Monitor Server (DDMS) Die Log- und Toast-Klassen von Android Telefon-, SMS- und E-Mail-Funktionen Android-Dateisystem Navigation im Internet Menü-, Dialog-, View- und Adapter-Klassen Fragments Animation SQLite-Datenbank Content Provider Multimedia Sensoren, Geocoding und Google Maps Prozesse, Threads und AsyncTasks Android-Apps auf dem Smartphone ohne Google Play installieren Remote-Debugging auf dem Smartphone Das Android-SDK 4.2.2

Dieses Buch ist kein Lehrbuch, sondern ein reines Übungsbuch. Es richtet sich einerseits an Leser, die ihre Android-Kenntnisse anhand zahlreicher praktischer Übungen durch »Learning by Doing« vertiefen und festigen möchten. Es ist aber auch geeignet für Java-Programmierer, die sich anhand von Übungen in die Android-Programmierung einarbeiten möchten. Entsprechende Java-Kenntnisse und grundlegende Android-Kenntnisse werden vorausgesetzt. Jedes

## Read Book Android App Programmieren Buch

Kapitel enthält zunächst eine kompakte Zusammenfassung des Stoffes, der in den Übungsaufgaben verwendet wird. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, zwischen Aufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen – von einfach bis anspruchsvoll – zu wählen. Anhand dieser Aufgaben können Sie Ihr Wissen praktisch testen. Am Ende der Kapitel finden Sie vollständige und kommentierte Musterlösungen. Über die Autorin: Elisabeth Jung ist freie Fachbuch-Autorin und hat im mitp-Verlag bereits drei Java-Bücher veröffentlicht: Java Übungsbuch Band I und Band II sowie Servlets und JavaServer Pages Übungsbuch.

If you are completely new to either Java, Android, or game programming and are aiming to publish Android games, then this book is for you. This book also acts as a refresher for those who already have experience in Java on another platforms or other object-oriented languages.

Was eine App ist, weißt du sicher schon. Aber hast du auch mal daran gedacht, eine eigene App zu programmieren? In diesem Buch erfährst du, wie das mit dem kostenlosen App Inventor ganz einfach geht. Am Beispiel einer ersten Mini-App lernst du den Unterschied zwischen Design und Funktion kennen. Nach und nach findest du mit Hilfe des Buches heraus, wie du die vielen Sensoren des Smartphones ansprechen oder wie du Stadtpläne in Apps einsetzen kannst. Ganz nebenher lernst du auch ein bisschen Englisch, denn der App Inventor kommt aus den USA. Deine eigene App kannst du dann tatsächlich auf deinem Smartphone laufen

## Read Book Android App Programmieren Buch

lassen. Wenn du kein Smartphone hast, nutzt du den Simulator. Bestens geeignet für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahre.

This practical book offers the knowledge and code you need to create cutting-edge mobile applications and games for the iPhone and iPod Touch, using Apple's iPhone SDK. iPhone SDK Application Development introduces you to this development paradigm and the Objective-C language it uses with numerous examples, and also walks you through the many SDK frameworks necessary for designing full-featured applications. This book will help you: Design user interface elements with Interface Builder and the UI Kit framework Create application controls, such as windows and navigation bars Build and manage layers and transformations using Core Graphics and Quartz Core Mix and play sound files using AVFoundation, and record and play back digital sound streams using Audio Toolbox Handle network programming with the CFNetwork framework Use the Core Location framework to interact with the iPhone's GPS Add movie players to your application iPhone SDK Application Development will benefit experienced developers and those just starting out on the iPhone. Important development concepts are explained thoroughly, and enough advanced examples are provided to make this book a great reference once you become an expert.

Sie haben eine Idee für eine App? Mit diesem Buch schaffen Sie den Einstieg in die App-Entwicklung für die drei Großen, die den Smartphone- und Tablet-Markt beherrschen: Android, iOS und Windows Phone. Ob native oder Web-App, ob

# Read Book Android App Programmieren Buch

offizielle Entwicklungsumgebung oder plattformübergreifendes Framework - hier finden Sie Beispiele für alle wichtigen App-Typen und Entwickler-Tools. Und Sie erhalten entscheidende Tipps zum erfolgreichen Verkauf im App Store von Apple, dem Market von Googles Android und dem Marketplace von Microsoft.

Welcher Smartphone-Besitzer hatte nicht schon einmal eine kreative Idee für eine eigene App? In diesem Buch erfahren Sie, wie Sie Ihre Ideen umsetzen und eigene Apps für Ihr Android-Smartphone programmieren können. Schritt für Schritt erklärt der Autor, wie Sie das kostenlos verfügbare SDK (Self Development Kit) herunterladen, mit der Programmiersoftware Eclipse arbeiten, mit der Programmiersprache Java Android Applikationen programmieren und wie Sie Ihre eigenen Apps sogar auf dem Android Markt verkaufen können. Legen Sie los und entwickeln Sie Ihre ganz persönlichen Apps!

h3 Zahlreiche praxisnahe und leicht verständliche Beispiele Steuerelemente, grafische Oberflächen, Navigation Karten und lokale Benachrichtigungen Einstieg in Core Data und Debugging /h4 Aus dem Inhalt: Grundlagen von Objective-C Arbeiten mit der Xcode-Entwicklungsumgebung Das MVC-Entwurfsmuster iOS-Steuerelemente Formatierung von Texten und Zahlen Storyboards Referenzen Delegation und Protokolle Navigationselemente Grafische Oberflächen Serialisierung Listen mit Arrays und Dictionarys Debugging Zeichnen mit Core Graphics Multi-Touch mit Gestenerkennung Das Picker-Steuerelement Tabellen Der Collection View Daten bereitstellen für Twitter und Facebook Programmieren mit Blöcken Digitale und analoge Uhren mit Timern Daten suchen und finden Karten und Koordinaten Einstieg in Core Data Lokale Benachrichtigungen Die Entwicklung von Apps für das iPhone wird immer beliebter, jedoch ist der Einstieg nicht immer einfach. Holger Hinzberg

## Read Book Android App Programmieren Buch

zeigt Ihnen von Grund auf, leicht verständlich und praxisnah, wie Sie Apps mit Objective-C, dem Cocoa Touch Framework und dem iOS SDK erstellen und die dazu nötigen Werkzeuge bedienen. Alle Funktionen werden anhand von Beispielen erläutert. So lernen Sie das Handwerkszeug, das Sie benötigen, um später eigene Apps zu entwickeln. Der Autor stellt dabei die Praxis in den Vordergrund. Alle Beispiele sind so angelegt, dass sie leicht programmiert werden können. Einzelne Methoden lassen sich später einfach nachschlagen. Sie finden zahlreiche voneinander unabhängige Beispiele, an denen gezielt spezielle Technologien und Anwendungsfälle erklärt werden: von einfachen Projekten für die Eingabe von Texten und Zahlen über Checklisten bis hin zu Tabellen mit Master-Detail-Beziehungen. Das Buch richtet sich an Leser, die bereits Erfahrungen in einer anderen objektorientierten Programmiersprache haben. So liegt der Fokus des Buches auf den Besonderheiten von Objective-C und der App-Programmierung. Das Buch ist aktuell zu iOS 7. Als Betriebssystem benötigen Sie OS X 10.8.4 Mountain Lion oder neuer. Mit dem Simulator der kostenlosen Xcode-Software können Sie Ihre neu entwickelten Apps auch ohne iOS-Gerät testen. Ein iPhone, iPad oder iPod touch ist für die Beispiele im Buch nicht erforderlich. Über den Autor: Holger Hinzberg entwickelt seit vielen Jahren Software für Mac und iPhone und hat bereits die Bücher Objective-C und Cocoa Praxiseinstieg sowie Mac-Programmierung für Kids geschrieben.

It's true: you can build native apps for iOS, Android, and Windows Phone with C# and the .NET Framework—with help from MonoTouch and Mono for Android. This hands-on guide shows you how to reuse one codebase across all three platforms by combining the business logic layer of your C# app with separate, fully native UIs. It's an ideal marriage of platform-specific development and the "write once, run

# Read Book Android App Programmieren Buch

everywhere" philosophy. By building a series of simple applications, you'll experience the advantages of using .NET in mobile development and learn how to write complete apps that access the unique features of today's three most important mobile platforms. Learn the building blocks for building applications on iOS, Android, and Windows Phone Discover how the Mono tools interact with iOS and Android Use several techniques and patterns for maximizing non-UI code reuse Determine how much functionality can go into the shared business logic layer Connect to external resources with .NET's rich networking stack Read and write data using each platform's filesystem and local database Create apps to explore the platforms' location and mapping capabilities Hattest du auch schon selbst einen tollen Geistesblitz für eine Smartphone-App, aber keinen blassen Schimmer, wie sich solch eine Idee in ein kleines Programm umsetzen lässt? »... für Kids«-Autor Hans-Georg Schumann programmiert in diesem Buch zusammen mit dir lustige Spiele-Apps mit Android Studio und der Programmiersprache Java. Du lernst, mit Komponenten zu arbeiten und traust dich auch an komplexere Projekte heran. Das hört sich schwieriger an, als es ist, doch du lernst alles Schritt für Schritt und findest am Ende jedes Kapitels Zusammenfassungen, Übungen und Aufgaben. So kannst du alles Gelernte noch einmal in Ruhe sacken lassen. Du erhältst eine genaue Anleitung, wie du eine kleine Wanzenjagd-App in den verschiedensten Varianten programmierst, die nebenbei noch richtig Spaß macht!

- Praktischer Einstieg von den Grundlagen der App-Programmierung bis hin zu fortgeschrittenen Techniken
- Vollständiges Beispielprojekt mit zahlreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Praxis-Tipps
- Alle Komponenten professioneller Apps: von einer einfachen Activity über Layouts mit XML und Datenbanken bis hin zu Android-



# Read Book Android App Programmieren Buch

Binding und automatisierten Tests Mit diesem Buch erhalten Sie einen praktischen Einstieg in die Android-App-Programmierung mit Java. Sie lernen alles, was für die professionelle App-Entwicklung wichtig ist: von den Grundbausteinen einer App über die Layout-Erstellung mit XML bis hin zum Einsatz von Datenbanken. Der Autor führt Sie anhand eines durchgängigen Praxisbeispiels durch den gesamten Entwicklungsprozess einer App und zeigt Ihnen, wie Sie Android Studio effektiv einsetzen. Dabei lernen Sie Schritt für Schritt, wie Sie Daten verarbeiten und mit Room in einer Datenbank speichern, Apps mit mehreren Bildschirmseiten programmieren, Dialoge anzeigen, Berechtigungen abfragen, mit Hintergrundprozessen arbeiten, Internet-Services einbinden und vieles mehr. Abschließend erläutert der Autor, wie Sie Ihre App testen und im Google Play Store sowie auf der eigenen Website veröffentlichen. Darüber hinaus zeigt er Ihnen verschiedene Möglichkeiten der Monetarisierung auf. Grundkenntnisse in objektorientierter Programmierung, idealerweise mit Java, sowie im Umgang mit XML werden vorausgesetzt.

What people are saying about Building iPhone Apps w/ HTML, CSS, and JavaScript "The future of mobile development is clearly web technologies like CSS, HTML and JavaScript. Jonathan Stark shows you how to leverage your existing web development skills to build native iPhone applications using these technologies." --John Allsopp, author and founder of Web Directions "Jonathan's book is the most comprehensive documentation available for developing web applications for mobile Safari. Not just great tech coverage, this book is an easy read of purely fascinating mobile tidbits in a fun colloquial style. Must have for all PhoneGap developers." -- Brian LeRoux, Nitobi Software

It's a fact: if you know HTML, CSS, and JavaScript, you already have the tools you need to develop your own iPhone apps. With this book,

## Read Book Android App Programmieren Buch

you'll learn how to use these open source web technologies to design and build apps for the iPhone and iPod Touch on the platform of your choice-without using Objective-C or Cocoa. Device-agnostic mobile apps are the wave of the future, and this book shows you how to create one product for several platforms. You'll find guidelines for converting your product into a native iPhone app using the free PhoneGap framework. And you'll learn why releasing your product as a web app first helps you find, fix, and test bugs much faster than if you went straight to the App Store with a product built with Apple's tools. Build iPhone apps with tools you already know how to use Learn how to make an existing website look and behave like an iPhone app Add native-looking animations to your web app using jQTouch Take advantage of client-side data storage with apps that run even when the iPhone is offline Hook into advanced iPhone features -- including the accelerometer, geolocation, and vibration -- with JavaScript Submit your applications to the App Store with Xcode This book received valuable community input through O'Reilly's Open Feedback Publishing System (OFPS).

[Copyright: 338d90cb7b209aaf2eaaa65b58c629a4](#)