

PIRMAIS ANDROID PROJEKTS

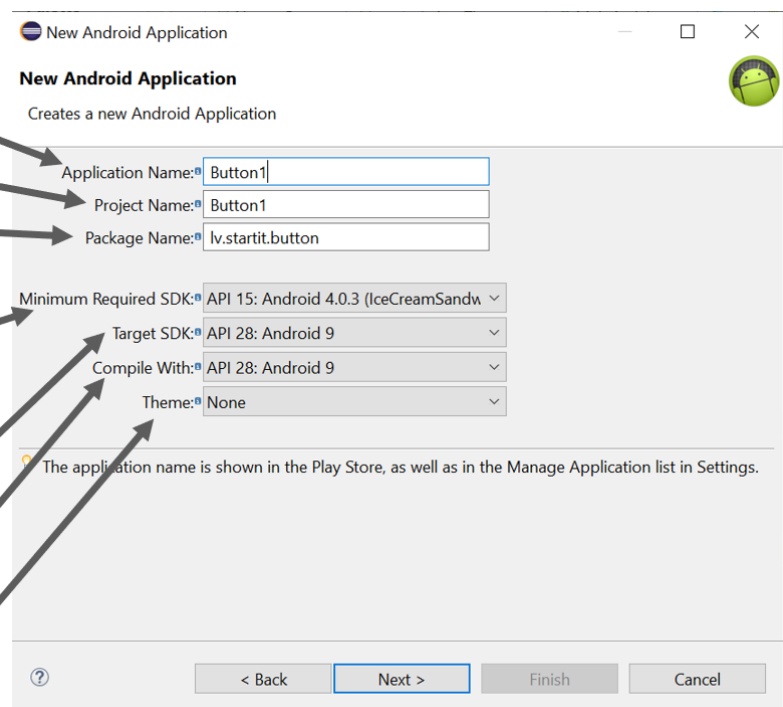
5.nodarbība

ŠAJĀ NODARBĪBĀ

- Turpināsim apgūt Java programmēšanas valodu, izmantojot lietotni Eclipse.
- Izveidosim pirmo interaktīvo Android lietotni:
 - projekta izveide;
 - lietotnes izskata (ekrānformas) izveide;
 - lietotnes aktivitāšu izveide.

JAUNA PROJEKTA IZVEIDE

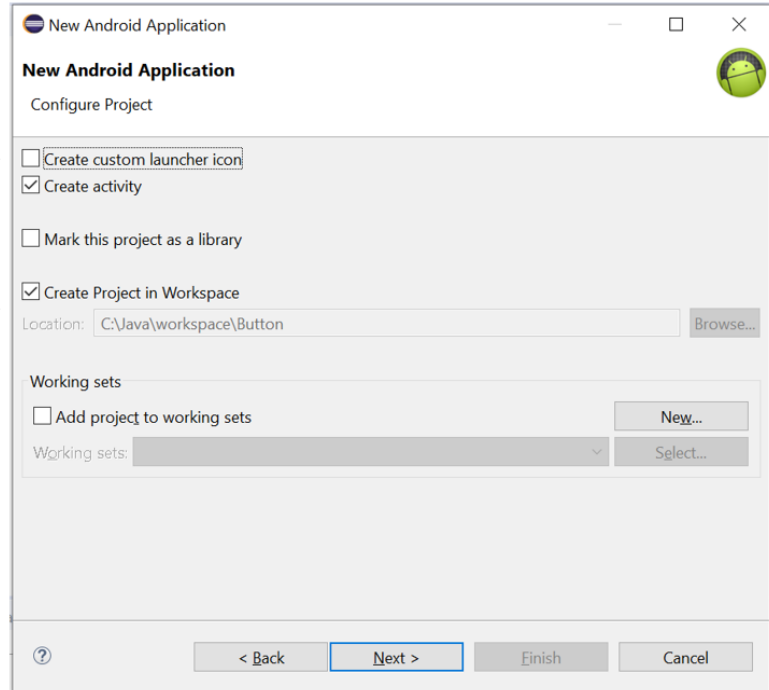
- Lietotnes nosaukums
- Projekta nosaukums
- Pakotnes nosaukums
- Vecākā Android versija, ar kuru lietotne darbosies
- Jaunākā Android versija, ar kuru lietotne darbosies
- Android versija, ar kuru tiks pārbaudīts projekts
- Lietotnes pamata izskats



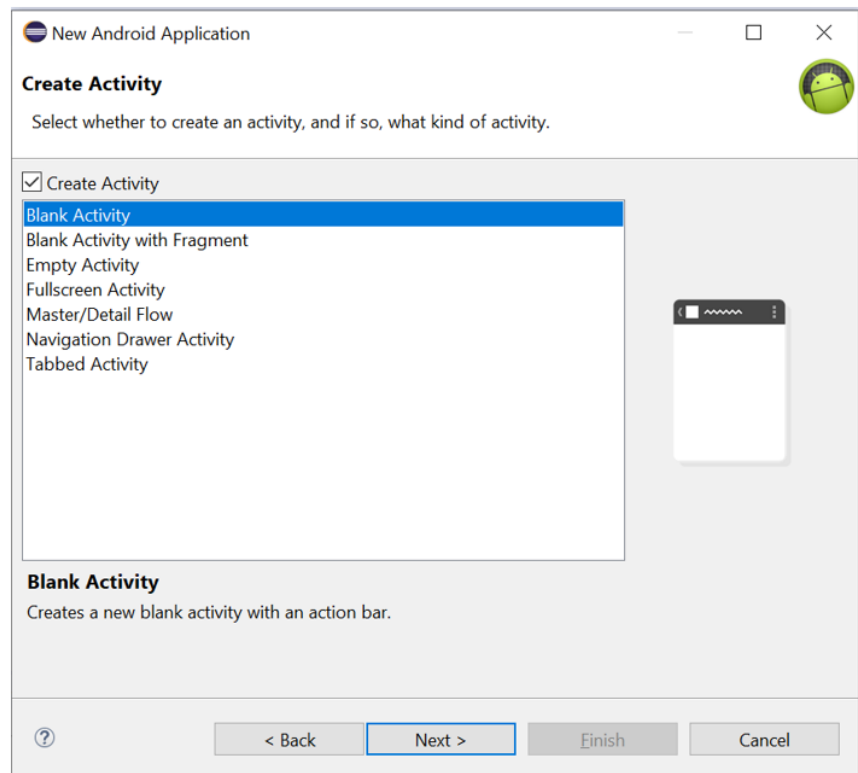
Izveidot savu lietotnes ikonu

Izveidot jaunu ekrānformu

Vieta, kur tiks saglabāts projekts

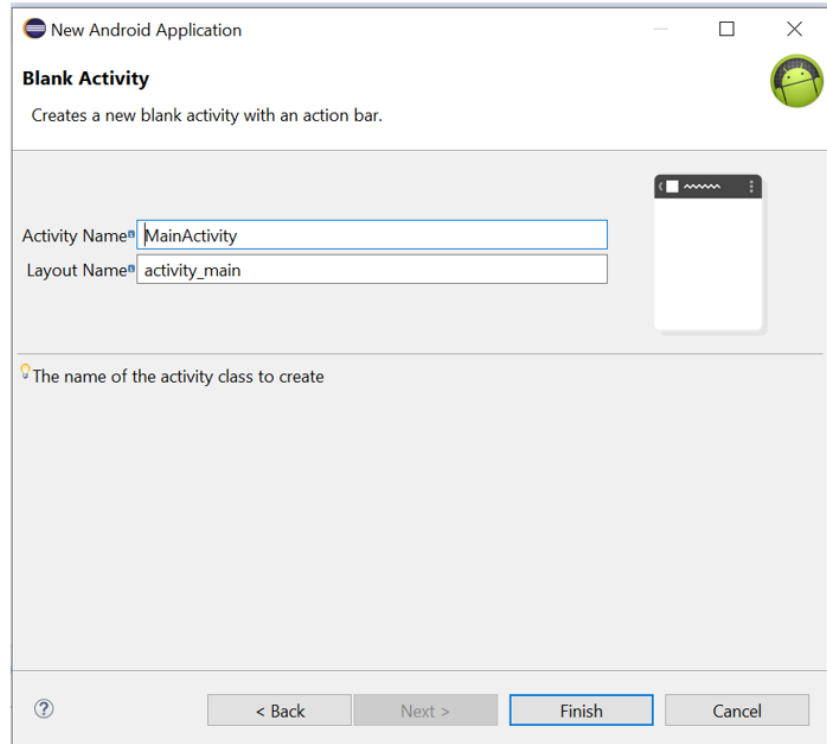


Ekrānformas veida izvēle

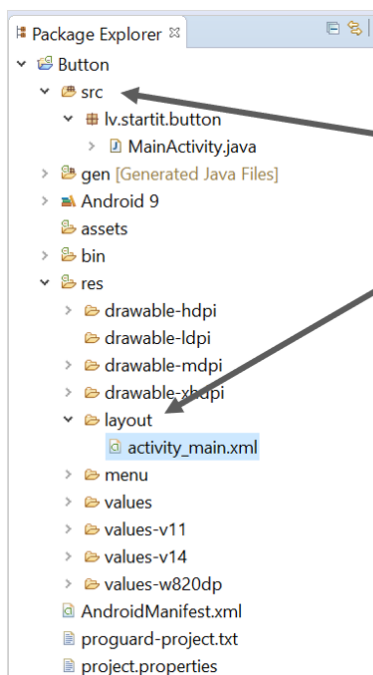


Ekrānformas java
faila nosaukums

Ekrānformas
definīcijas faila
nosaukums



ANDROID PROJEKTS



src - glabā visus .java failus

res/layout - glabā visus .xml failus,
kas atbild par lietotnes izskatu

NODERĪGAS TAUSTIŅU KOMBINĀCIJAS

- **Ctrl + M** - mainīt darbvirsmas izskatu.
- **Ctrl + Shift + O** - pievienot projektam jaunu klasi.
- **Ctrl + Space** - Eclipse spēj automātiski papildināt programmas koda rindiņu (autocomplete).

POGAS NOSPIEŠANA

```
public void onClick(View view) {  
  
    //get text element  
    TextView t = (TextView)findViewById(R.id.teksts);  
  
    //set "Sveika, Pasauce!"  
    t.setText("Sveika, pasaule!");  
}
```

The diagram consists of three rectangular boxes with dashed arrows pointing to specific lines of code in the `onClick` method. The first box, located at the top right, contains the text "metode tiek izsaukta, kad tiek nospiesta poga" and has an arrow pointing to the `onClick` method signature. The second box, located in the middle right, contains the text "atrod teksta elementu pēc tā identifikatora" and has an arrow pointing to the `findViewById` call. The third box, located at the bottom right, contains the text "teksta elementam piešķir konkrētu tekstu" and has an arrow pointing to the `setText` call.