

Skript zur Veranstaltung Android Apps

Mentoring SoSe 2017

Toni Draßdo, Alexander Korzec, Nicolas Lehmann,
Ferdous Nasri, Sönke Schmidt

28. Mai 2017

1 Vor dem Workshop

Wir freuen uns darüber, dass du dieses Skript liest und Interesse an unserem Workshop zeigst. Wir möchten dir in einer *offenen und entspannten Atmosphäre* das kleine 1×1 der App-Entwicklung beibringen und eine kleine Starthilfe für deine eigenen Ideen anbieten. Wir möchten dich etwas an die Hand nehmen und mit dir im großen Dschungel der vielfältigen Möglichkeiten von Android auf eine kleine Entdeckungsreise gehen. Wie weit du gehen möchtest und ob diese Reise schon am Ende dieses Absatzes endet, sei dir überlassen. Wir freuen uns auf dein Kommen und laden dich auf jeden Fall herzlich ein!

Falls du die Möglichkeit hast, dann möchten wir dich bitten einen Laptop mit *installiertem Android Studio* mitzunehmen. Unsere Kapazitäten in den Poolräumen sind leider beschränkt und außerdem kannst du in diesem Fall problemlos zu Hause an deinen Apps weiterarbeiten. Android Studio findest du unter dem folgenden Link:

<https://developer.android.com/studio/index.html>.

Die Installation von Android Studio ist (zumindest unter Windows) einfach und intuitiv. Während des Installationsvorgangs musst du theoretisch nur auf „Weiter“ klicken und viel Geduld haben.

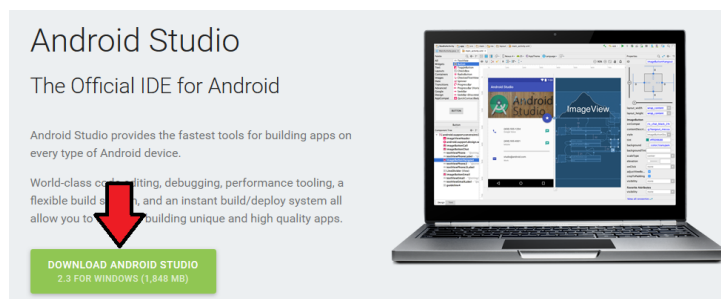


Abbildung 1: Download von Android Studio

Solltest du während der Installation gefragt werden, ob du *HAXM*¹ installieren möchtest, dann kannst du auf „Ja“ klicken. Mit *HAXM* hast du durch Hardwarebeschleunigung bei der Emulation von *Android-ROMs* auf Basis der *x86-Architektur* eine bessere Performance. Auf diese Weise kann man seine Apps bequem testen, ohne sie gleich auf ein physisches Gerät übertragen zu müssen. *HAXM* ist nur auf leistungsstarke Rechner mit einem Intel-Prozessor installierbar.

Falls du *HAXM* nicht installieren kannst, dann steht dir die Möglichkeit offen unter Android Studio ein ganzes Smartphone komplett *softwareseitig* zu emulieren. Wir empfehlen diese Möglichkeit nur, wenn du über einen leistungsstarken Rechner verfügst. Die andere Möglichkeit ist, dass du ein Smartphone/Tablet zum testen deiner Apps verwendest. Einerseits musst du *USB-Debugging* in deinem Gerät aktivieren. Eine Anleitung, wie man *USB-Debugging* aktiviert, findest du unter dem folgenden Link:

<https://mobilsicher.de/schritt-fuer-schritt/usb-debugging-aktivieren>.

Andererseits musst du die *Installation aus unbekanntem Quellen* erlauben. Wie du diese Option aktivierst, findest du unter dem Link weiter unten.

https://www.droidwiki.org/wiki/Unbekannte_Quellen

Solltest du die Möglichkeit einen Laptop mitzunehmen nicht haben, dann ist das nicht schlimm! Komme einfach vorbei und wir versuchen dich an einen Poolrechner zu setzen.

Wenn du Fragen oder Anmerkungen zu unseren Veranstaltungen oder zu diesem Skript hast, dann kannst du uns darauf (auch persönlich) ansprechen. Wir sind unter der E-Mail-Adresse

mentoring@mi.fu-berlin.de

erreichbar. Für alle deine anderen Anliegen gilt natürlich der gleiche Kontaktweg.

¹<https://software.intel.com/en-us/android/articles/intel-hardware-accelerated-execution-manager/>