

SADRŽAJ	1. 2. Uvod.....	2
Arhitektura sustava Android	3
stroj	5
3. Android SDK	7
3.1 Android emulator	7
3.2 Dalvik Debug Monitoring Service (DDMS)	8
3.3 Android Debug Bridge (ADB)	9
4. Koncept aplikacije	10
4.1 Osnovna struktura	10
4.2 Životni ciklus	11
4.3 Korisničko sučelje	14
4.3.1 Izbornik	15
4.3.2 Događaji unutar korisničkog sučelja	15
4.3.3 Dodatne mogućnosti	15
4.4 Datoteka AndroidManifest.xml	16
4.5 Podatkovni resursi	18
4.5.1 Upotreba resursa u kodu	19
4.5.2 Upotreba resursa u drugim podatkovnim resursima	19
4.5.3 Upotreba sistemskih resursa	19
5. Povezivanje s poslužiteljem	21
5.1 Protokol UDP	21
5.1.1 Aplikacija koja koristi UDP komunikaciju	21
5.2 Protokol TCP	23
5.2.1 Aplikacija koja koristi TCP komunikaciju	23
5.3 Korištenje protokola HTTP	25
5.3.1 Aplikacija koja koristi protokol HTTP	26
5.3.1.1 HTTP konekcija	26
5.3.1.2 XML parser	27
5.3.1.3 Ostali formati zapisa strukturiranih podataka	31
5.4 Protokol HTTPS	32
5.5 Ostali načini komunikacije s poslužiteljem	32
Zaključak	33
Literatura	34

1

1. Uvod

•

••••

2

2. Arhitektura sustava Android

Arhitektura sustava Android [3] bazira se na Linux 2,6 jezgri (eng. kernel) koja se koristi kao sloj apstrakcije hardvera (HAL, eng. Hardware Abstraction Layer). Razlog za korištenje jezgre operacijskog sustava Linux je dokazana pogonska podrška (eng. driver model), mogućnost upravljanja memorijom i procesima, sigurnosni model, mrežni sustav, te dokazana robusnost, konstantni razvoj i unapređivanje sustava. Slika 2.1 prikazuje arhitekturu sustava Android.

Slika 2.1: Arhitektura sustava Android

Najvažniji elementi jezgre su: • pogonski program za međuprocesnu komunikaciju između aplikacija i

usluga (eng. service) (eng. Binder (IPC) Driver) – omogućava međuprocenu komunikaciju između aplikacija i usluga, te 3

•

upravljanje napajanjem (eng. Power Management) – komponenta Androida temeljena na standardnom Linuxovom sustavu upravljanja napajanjem.

Izvorne programske biblioteke (eng. native libraries) pisane su u programskim jezicima C i C++ i čine idući sloj u arhitekturi sustava. Neke od značajnijih su: •••••••• program za upravljanje grafičkim sučeljem (eng. Surface Manager) – biblioteka odgovorna za pravilno iscrtavanje različitih aplikacijskih komponenti u vremenu i prostoru; OpenGL ES (eng. OpenGL for Embedded Systems) – biblioteke koje se koriste za hardversku 3D akceleraciju (ukoliko je podržana) ili za 3D rasterizaciju; SGL (eng. Scalable Graphics Library) - predstavlja 2D biblioteke na kojima je temeljena većina aplikacija. Spomenimo još da se 2D i 3D elementi mogu kombinirano prikazivati u jednom korisničkom

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com