



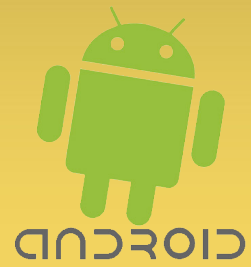
# Lezione 10



# Programmazione Android



- Ancora sulla UI (ma poi basta!)
  - WebView – una vista tuttofare
  - Drawable
  - Notifiche all'utente
    - Toast
    - Notifications
    - Dialog
  - Fragment
    - DialogFragment



# WebView

# La View WebView

- Una WebView è una View che incapsula un web browser
  - Fornisce tutte le funzioni di base per caricare una URL e visualizzarla all'utente
    - Compresa l'interazione: scrolling, ecc.
  - Fornisce anche funzioni più specifiche per intercettare funzioni particolari
    - Esecuzione Javascript, gestione cookie, find dialog, ecc.
    - Errori di rete, completamento download, scroll & zoom da programma



# WebView vs. Browser



- Eseguire “esternamente” il browser
  - Aggiunge i controlli, la history, i preferiti, ecc.

```
Uri uri = Uri.parse("http://www.di.unipi.it");  
Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, uri);  
startActivity(intent);
```

- Incorporare invece la webview in una activity

```
WebView web = getViewById(R.id.web);  
web.loadUrl("http://www.di.unipi.it");
```

- o anche

```
String html = "<html><body><h1>Titolo</h1>Corpo</body></html>";  
web.loadData(html, "text/html", null);
```



# WebView - chrome



- La WebView standard è del tutto adeguata per **presentare contenuti** in HTML
- Richiede però ulteriore lavoro per regolare impostazioni più di dettaglio
- Elementi di UI custom “intorno” alla WebView
  - Si implementa una sottoclasse di **WebChromeClient**
    - Avanzamento del caricamento: `onProgressChanged()`
    - Dialog di Javascript: `onJsAlert()`, `onJsConfirm()`, `onJsPrompt()`, ...
    - Elementi della pagina: `onReceivedIcon()`, `onReceivedTitle()`
    - Debugging: `onConsoleMessage()`
    - ecc.



# WebView - settings

- La WebView standard è del tutto adeguata per **presentare contenuti** in HTML
- Richiede però ulteriore lavoro per regolare impostazioni più di dettaglio
- Impostazioni della WebView
  - Si invocano metodi di **WebSettings**
    - Gestione delle cache: `setAppCacheEnabled()`, `setAppCacheMaxSize()`, `setAppCachePath()`, ...
    - Permessi: `setAllowContentAccess()`, `setAllowFileAccess()`, `setJavascriptEnabled()`, `setPluginEnabled()`, `setPluginState()`, ...
    - Cosa caricare: `setBlockNetworkImage()`, `setBlockNetworkLoads()`, ...
    - Aspetto: `setDefaultFontSize()`, `setMinimumFontSize()`, `setCursiveFontFamily()`, ...
    - ecc.



# WebView

## Javascript bridge



- La WebView esegue nativamente il codice Javascript presente nella pagina
  - Possibile anche passare una URL nella forma `javascript:funzione()`
- È anche possibile effettuare il **binding** fra oggetti Java (dell'App) e oggetti Javascript (nella pagina)
  - `addJavascriptInterface(oggetto, nome)`
- L'oggetto Java diventa accessibile agli script in Javascript della pagina, con il nome dato
  - Tecnica un po' rischiosetta in termini di sicurezza!





# WebApps

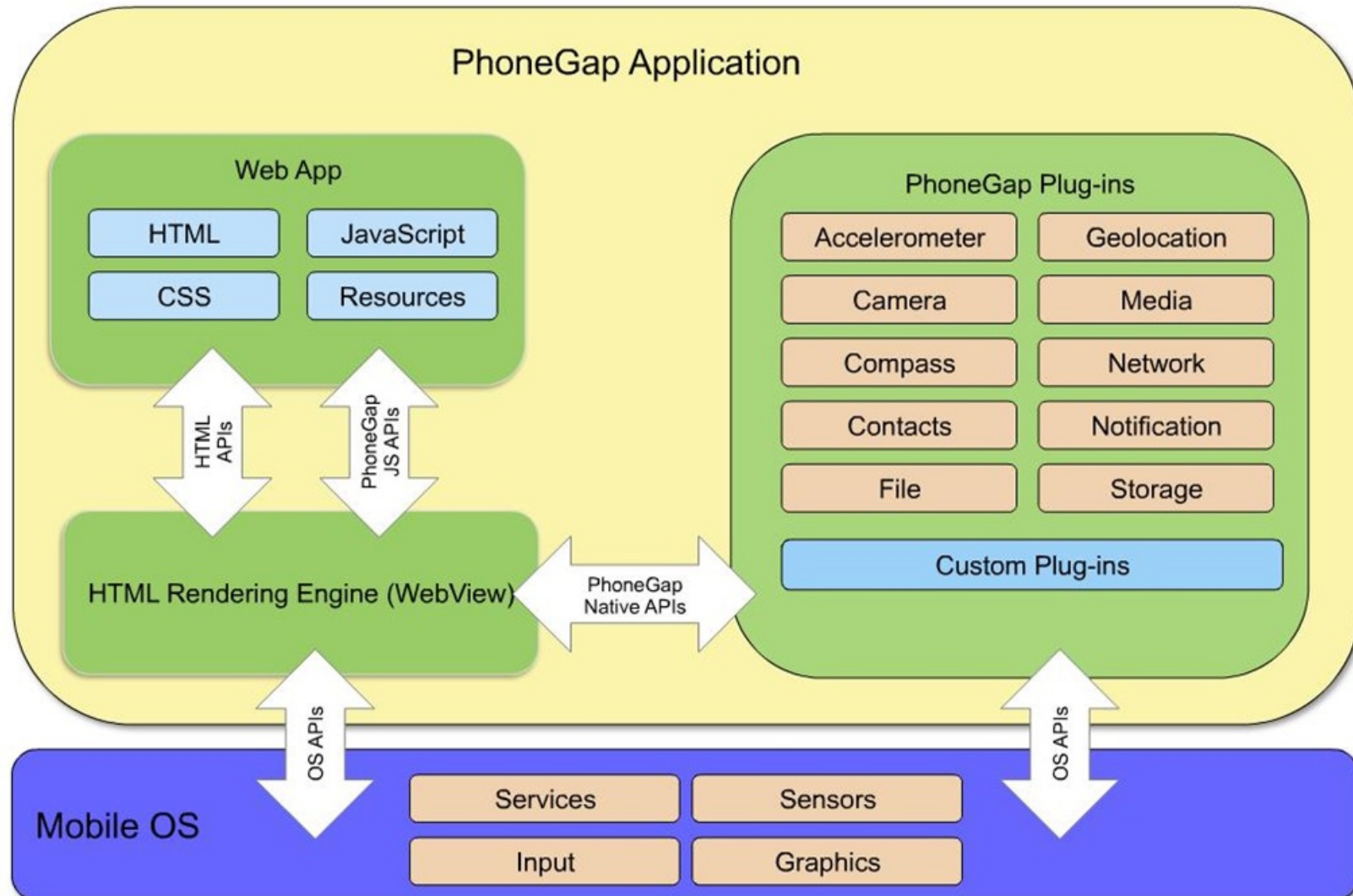


- Questa tecnica è usata da alcuni ambienti di sviluppo cross-platform basati su **tecnologie web**
  - Si scrive una web app “tradizionale”, client-side
    - HTML5, CSS3, Javascript
    - JQuery, Bootstrap, node.js, ...
  - La si esegue dentro una WebView “arricchita”
    - L'ambiente aggiunge una serie di oggetti predefiniti, scritti in Java, che fanno da “ponte”
    - Così è possibile chiamare da Javascript i metodi delle varie classi di Android che non sono emulabili da HTML5
  - Tutta la grafica è renderizzata sul DOM

# PhoneGap / Cordova (Adobe) (Apache)



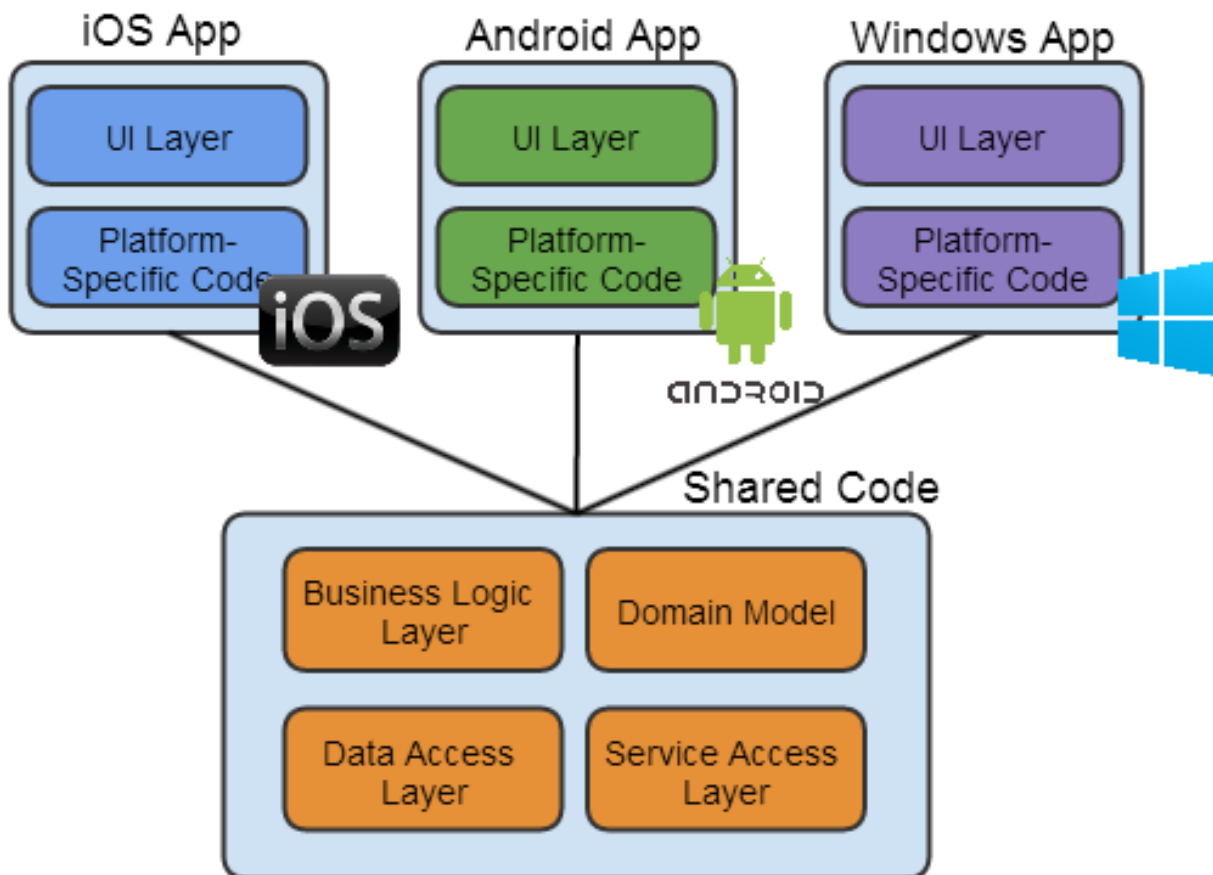
- Tecnologie utili per una sveltina
- È dura realizzare app che vengono prese sul serio
- Caso tipico: **Facebook**
- Dopo anni di tentativi, ha dovuto buttare via la sua app cross-platform HTML5 e scrivere 3 app native



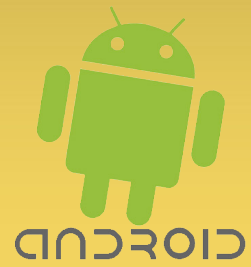
# In contrasto: Xamarin



- Esistono altri approcci al cross-platform



- Non basati sul web
- Noi vedremo **Xamarin:**
  - Un ambiente .NET (porting di Mono)
  - “stesso” codice gira sulla VM .NET
  - Ma incoraggiata UI nativa



# Drawable

# Drawable

- La classe **Drawable** è la superclasse delle “cose che possono essere disegnate”
  - Esistono nel sistema molte sottoclassi specializzate, ed è possibile definire le proprie (ereditando)
    - BitmapDrawable, ClipDrawable, ColorDrawable, DrawableContainer, GradientDrawable, InsetDrawable, LayerDrawable, NinePatchDrawable, PictureDrawable, RotateDrawable, ScaleDrawable, ShapeDrawable
- Metodi setter e getter per molte proprietà grafiche
  - E alcune atipiche, come “level” - utile per le progress bar o altre indicazioni con *modello* numerico

# Creare Drawable

- Un Drawable può essere definito in un file XML come risorsa
- Esempio (definisce uno ShapeDrawable):  
res/drawable/gradient\_box.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<shape xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:shape="rectangle">
    <gradient
        android:startColor="#FFFF0000"
        android:endColor="#80FF00FF"
        android:angle="45"/>
    <padding android:left="7dp"
        android:top="7dp"
        android:right="7dp"
        android:bottom="7dp" />
    <corners android:radius="8dp" />
</shape>
```

# Creare Drawable

- Il Drawable può poi essere recuperato dal programma con un normale accesso alle risorse:

```
Resources res = getResources();  
Drawable shape = res.getDrawable(R.drawable.gradient_box);
```

- ... e usato (fra l'altro) per disegnare su un Canvas

```
shape.set<dozzilioni di proprietà>(...);  
shape.draw(canvas);
```

- ... o come sfondo di una View

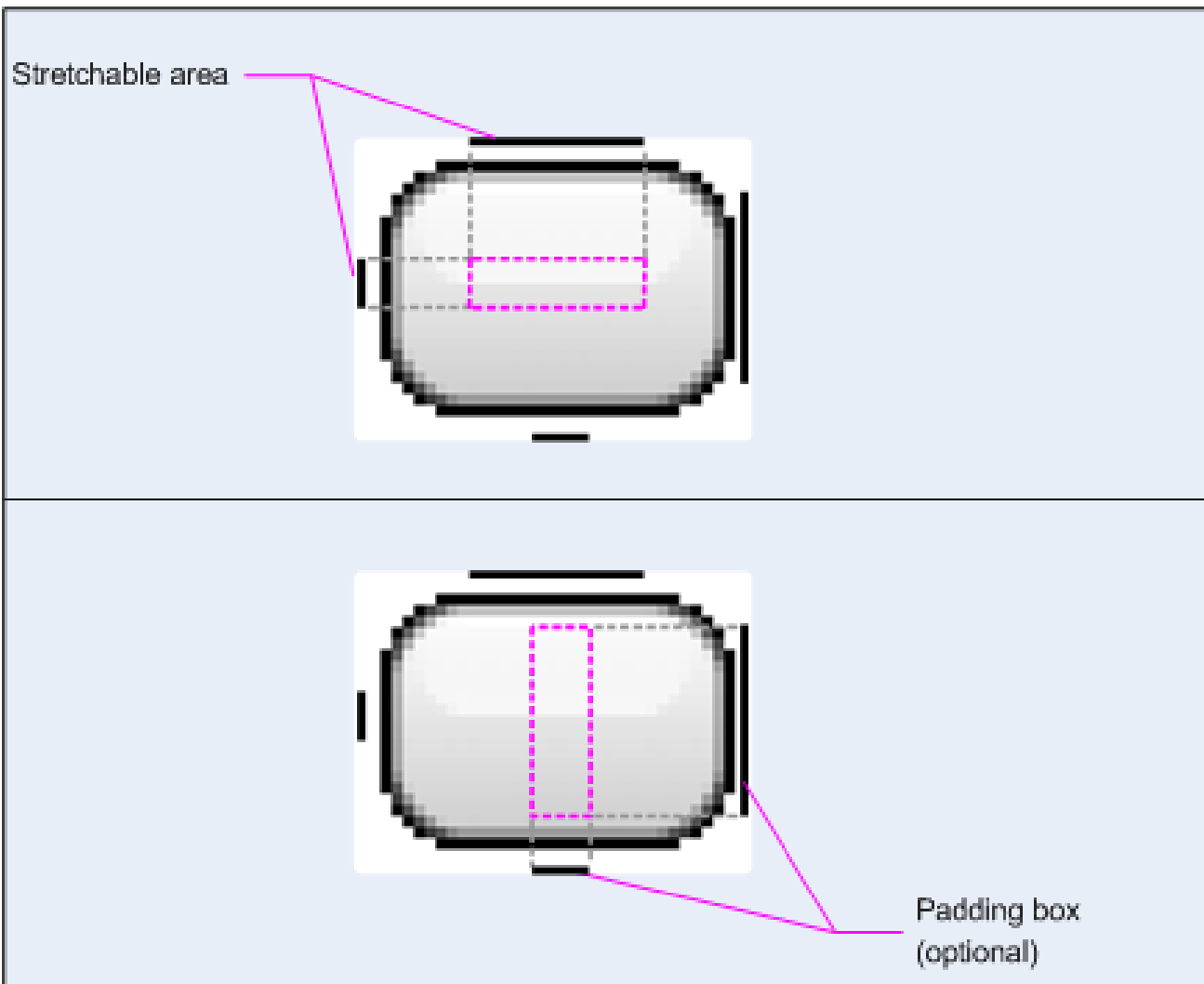
```
TextView tv = (TextView)findViewById(R.id.textview);  
tv.setBackground(shape);
```

# Creare Drawable

- Una immagine (.png, .jpg, .gif) salvata fra le risorse è un `BitmapDrawable`
  - La si può recuperare con `resources.getDrawable()`
- Una immagine “*nine patch*” salvata fra le risorse è un `NinePatchDrawable`
  - La si può recuperare con `resources.getDrawable()`
- Si può istanziare un `Drawable` (o sottoclasse, anche custom) direttamente a programma
  - `Drawable d=new xxxDrawable(...);`



# Il formato “nine patch”

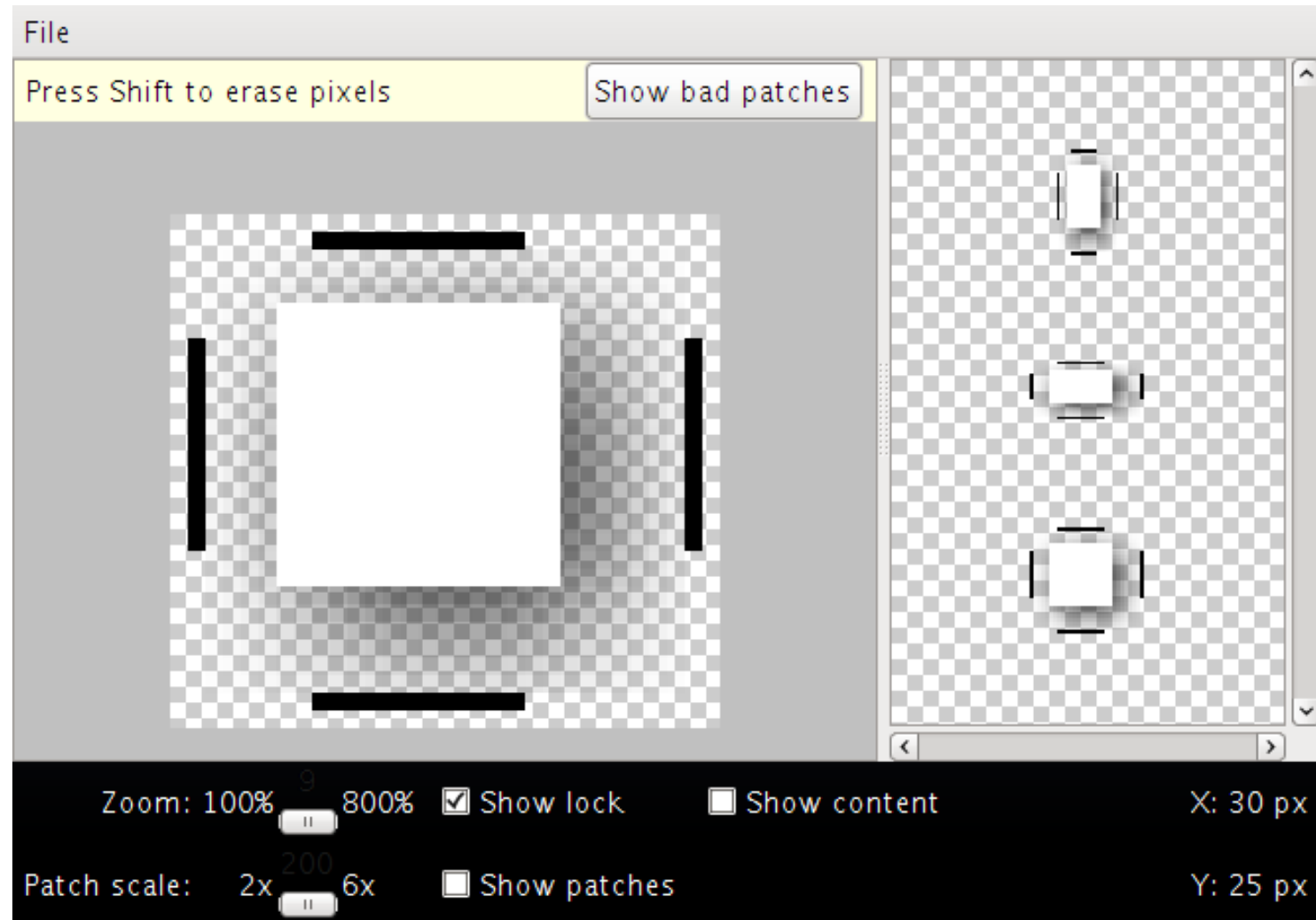


- Un .png con una cornice extra di 1 pixel
- Usata per dividere l'immagine in 9 regioni
- Stretching arbitrario!

# Draw-9-patch

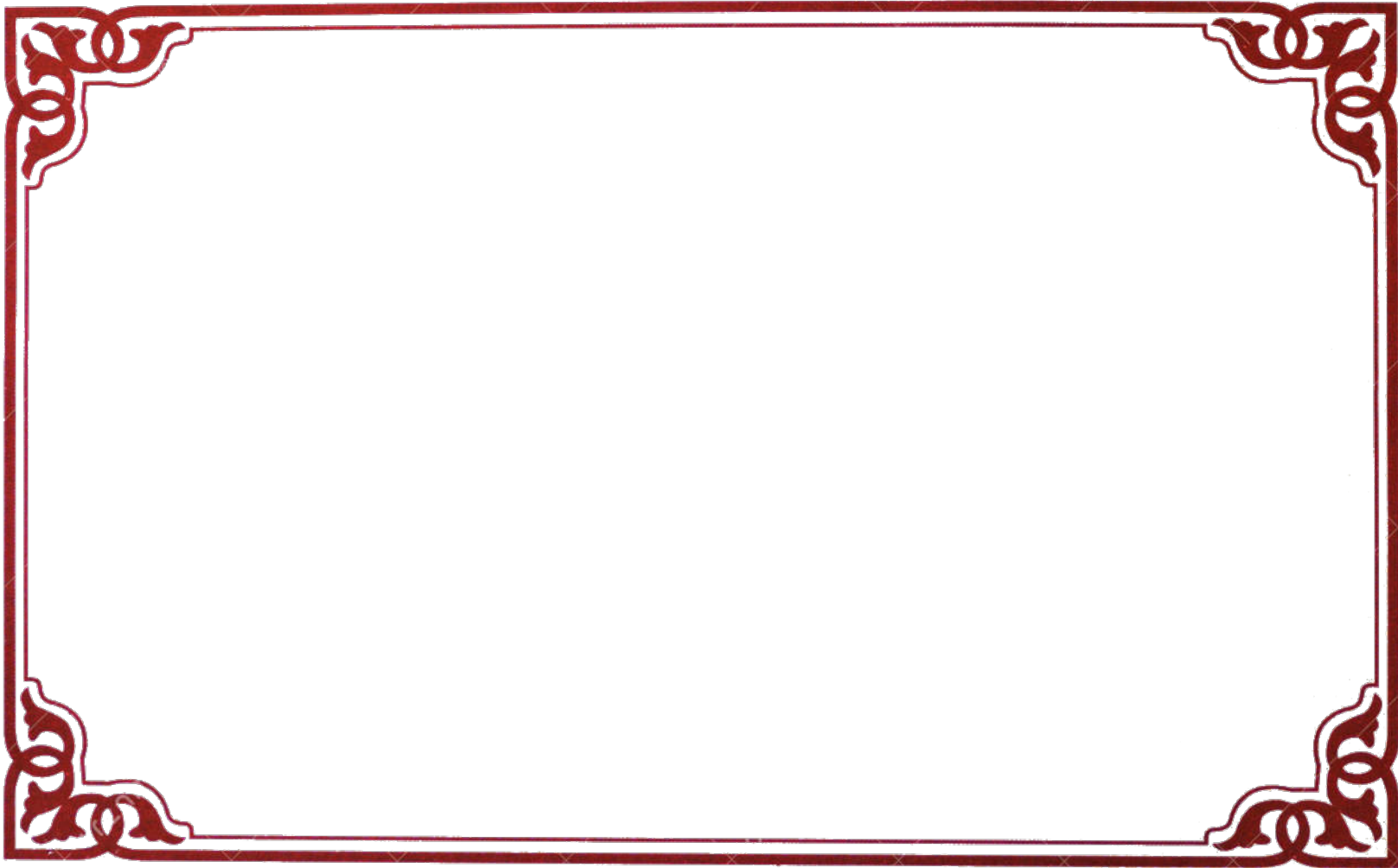


- Tool GUI per trasformare un .png in un .9.png
- Fra i tools dell'SDK
  - draw9patch

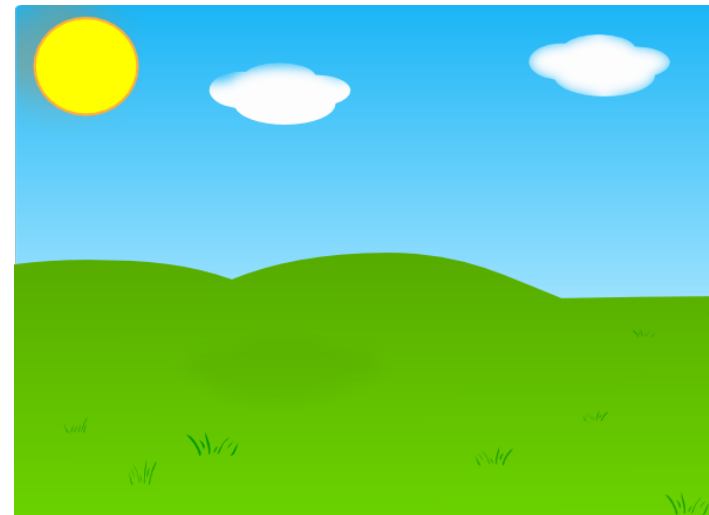
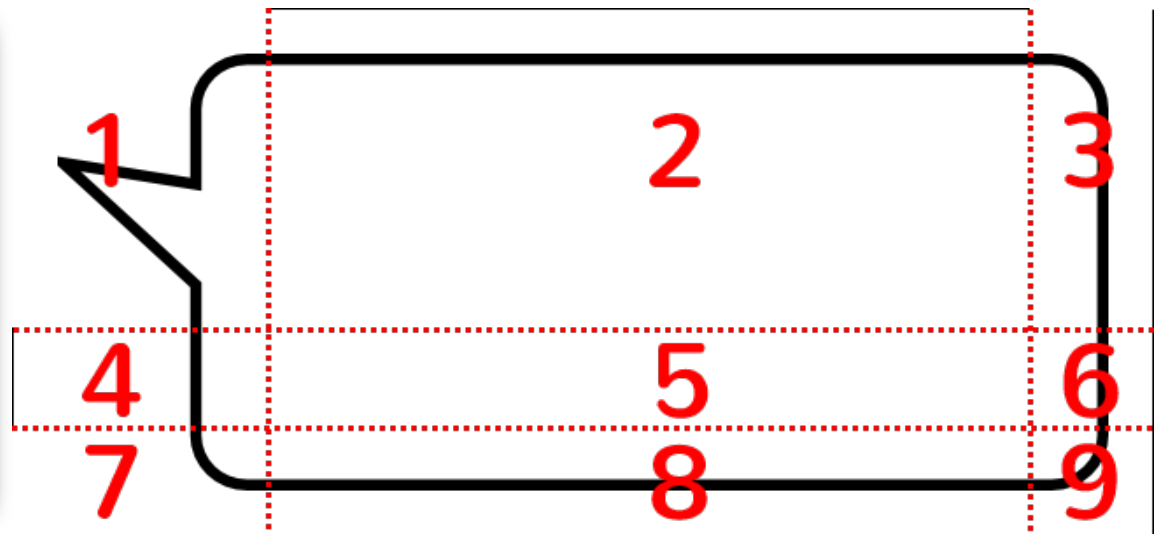




# 9 patch: Esempi



# 9 patch: Esempi





# Altri Drawable

- **LayerDrawable**
  - Raccolta di altri Drawable disegnati uno sull'altro
- **StateDrawable**
  - Raccolta di altri Drawable, di cui viene disegnato quello corrispondente allo **stato** corrente
    - Es.: vari stati di un pulsante: selezionato, attivo, premuto, disabilitato...
- **LevelDrawable**
  - Raccolta di altri Drawable, di cui viene disegnato quello corrispondente al **livello** corrente
    - Es.: più immagini distinte per carica di batteria o forza del segnale wi-fi
- **ScaleDrawable**
  - Un drawable che ne contiene un altro, che viene disegnato in scala proporzionale al **livello** corrente



# Altri Drawable

- **ColorDrawable**
  - Una superficie di colore piatto dato
- **GradientDrawable**
  - Una superficie con un gradiente dato
- **AnimationDrawable**
  - Un drawable animato (con varie tecniche: morphing, tweening, ecc.)
- **TransitionDrawable**
  - Un drawable che mostra una transizione (fade) fra altri due o più drawable (con tempo di transizione dato)



# Esempio: TransitionDrawable



- Res/drawable/transition.xml

```
<transition xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">  
  <item android:drawable="@drawable/image_plus">  
  <item android:drawable="@drawable/image_minus">  
</transition>
```

- Caricamento

```
Resources r = context.getResources();  
TransitionDrawable trans = (TransitionDrawable)res.getDrawable(R.drawable.transition);  
ImageView image = (ImageView) findViewById(R.id.toggle);  
image.setImageDrawable(trans);
```

- Avvio

```
trans.startTransition(500); oppure trans.reverseTransition(500);
```

# Esempio: AnimationDrawable



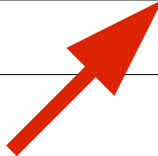
- Animazione stile “tweening” (intercalazione)

```
<animation-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:oneshot="false">
    <item android:drawable="@drawable/f1" android:duration="200" />
    <item android:drawable="@drawable/f2" android:duration="200" />
    <item android:drawable="@drawable/f3" android:duration="200" />
</animation-list>
```

```
fb = (ImageView) findViewById(R.id.fb);
fb.setBackgroundResource(R.drawable.animation);
AnimationDrawable ad = (AnimationDrawable) fb.getBackground();

...
ad.start();

...
ad.stop();
```



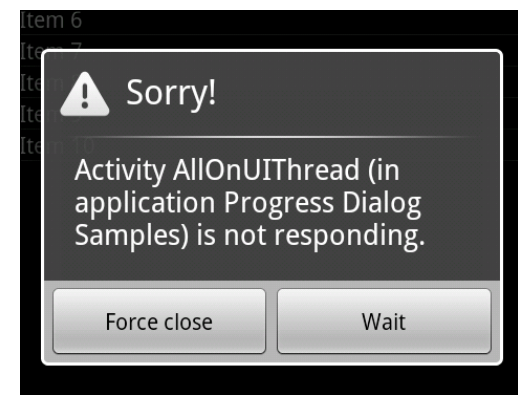
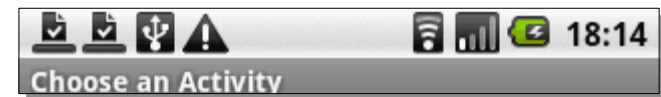
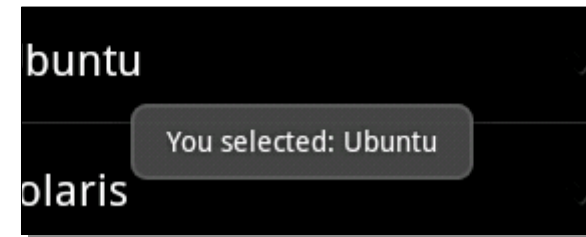




# Notifiche all'utente

# Forme di notifica

- Android prevede tre forme di notifica per l'utente:
  - **Toast** – brevi popup che appaiono “sopra” altre activity, e scompaiono automaticamente
  - **Status bar** – icone nella barra in alto
  - **Dialog** – finestre tradizionali, con possibilità di interazione dell'utente





# Toast



- Semplici, veloci, poco intrusivi
  - Bisogna però essere certi che l'utente sta guardando!
- Caso più tipico:  
`Toast.makeText(context, text, duration).show();`
  - **context** – il Context da cui viene il toast (può essere l'Activity, o l'Application se il toast viene da un Service)
  - **text** – l'ID di risorsa di una stringa, oppure una stringa
  - **duration** – per quanto tempo il toast deve essere mostrato
    - A scelta fra `Toast.LENGTH_LONG` e `Toast.LENGTH_SHORT`
    - Il default è `SHORT`; l'esatta durata potrebbe essere configurabile

# Toast

- Anziché visualizzare subito un Toast con `show()`, lo si può creare, e (ri-)usare in seguito
  - `setText()` - cambia il testo di un toast esistente
  - `cancel()` - chiude anzitempo un toast aperto
  - `setGravity()`, `setMargin()` - parametri di layout
  - `setView()` - per visualizzare in un toast una propria View
    - `makeText()` non fa altro che impostare una view predefinita



# Toast – esempio di customizzazione



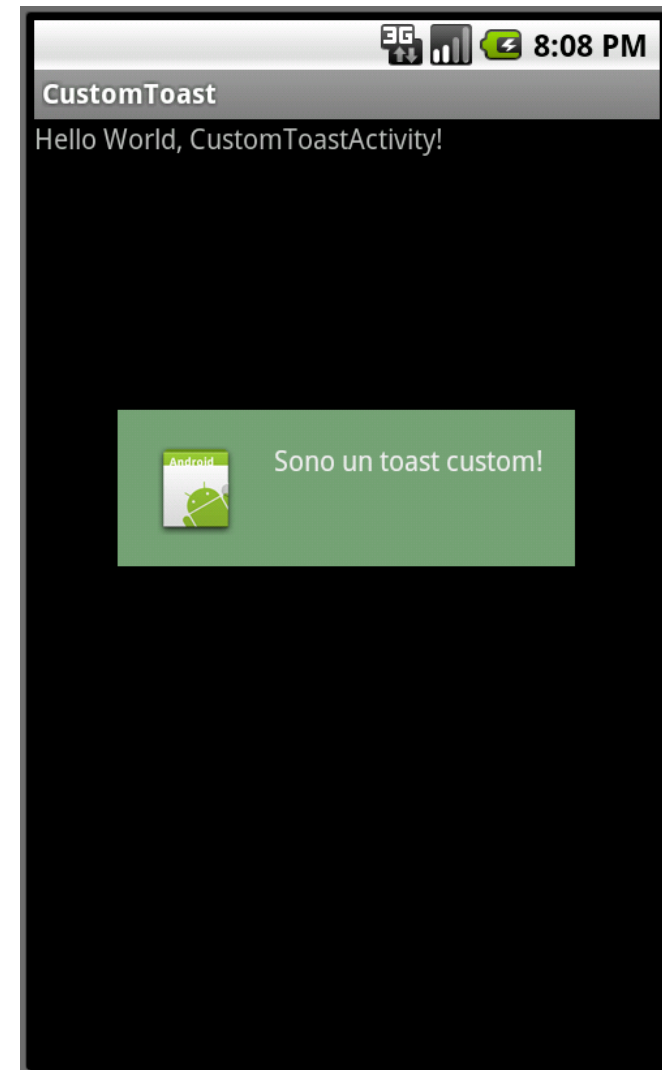
```
public class CustomToastActivity extends Activity {  
    /** Called when the activity is first created. */  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.main);  
  
        View layout = getLayoutInflater().inflate(R.layout.toast,  
                                                (ViewGroup) findViewById(R.id.toast_root));  
  
        ImageView image = (ImageView) layout.findViewById(R.id.image);  
        image.setImageResource(R.drawable.ic_launcher);  
  
        TextView text = (TextView) layout.findViewById(R.id.text);  
        text.setText("Sono un toast custom!");  
  
        Toast toast = new Toast(this);  
        toast.setGravity(Gravity.CENTER_VERTICAL, 0, -60);  
        toast.setDuration	Toast.LENGTH_LONG);  
        toast.setView(layout);  
        toast.show();  
    }  
}
```



# Toast – esempio di customizzazione



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/toast_root"
    android:orientation="horizontal"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:padding="16dp"
    android:background="#D8B8"
    >
    <ImageView android:id="@+id/image"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="fill_parent"
        android:layout_marginRight="16dp"
        />
    <TextView android:id="@+id/text"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="fill_parent"
        android:textColor="#EEE"
        />
</LinearLayout>
```





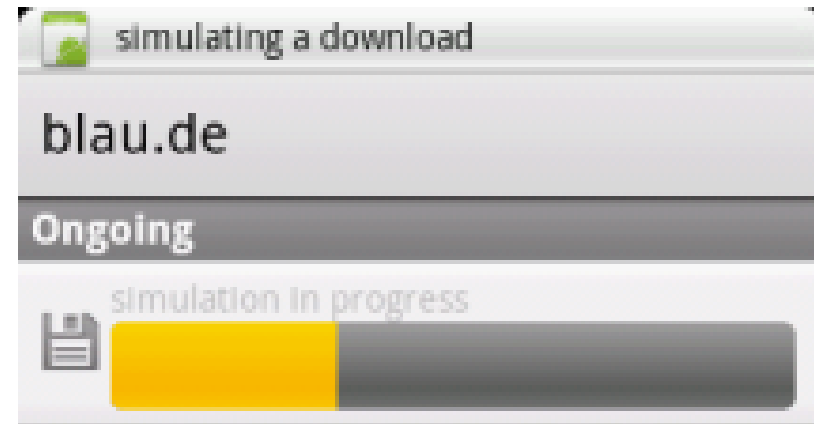
# Status bar notification



- Le notifiche su barra di stato sono generalmente utilizzate per segnalare eventi **in background**
- Inizialmente, WP e iOS avevano difficoltà a farlo
  - Successivamente aggiunte forme limitate di esecuzione in background
  - Solitamente utilizzate da servizi di sistema, ovvero dietro particolari contratti con i “big player”
  - Ora si sono allineati anche loro...
- Su Android, possono essere generate da Activity (in foreground) o da Service (in background)

# Status bar notification

- Le notifiche hanno un ciclo di vita **distinto** da quello del componente che le ha generate
  - In particolare, rimangono attive finché l'utente (o chi le ha generate) non le cancella
    - Anche se nel frattempo l'Activity che le ha create è morta!
  - Possono anche essere animate, o fornire informazioni di progresso
    - Per esempio, il download di una app dal Play Store, una lunga operazione di copia, la riproduzione di un brano audio...







# Notification e NotificationManager



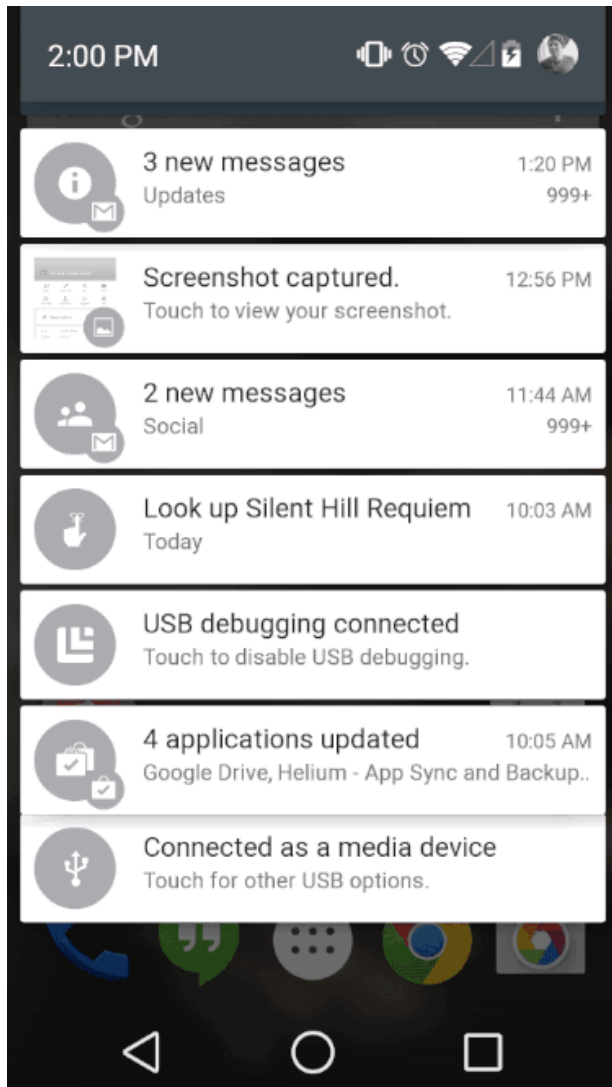
- **Notification**

- Oggetti di questa classe rappresentano una singola notifica
- Impostiamo qui
  - l'icona
  - Il/i testo/i da mostrare
  - l'istante della notifica
  - cosa fare quando l'utente seleziona la notifica

- **NotificationManager**

- È un **servizio di sistema** che gestisce le notifiche
- Sarà lui a
  - visualizzare la Notification
  - gestire lo swipe-down per i dettagli
  - iniziare l'azione richiesta quando l'utente seleziona la notifica

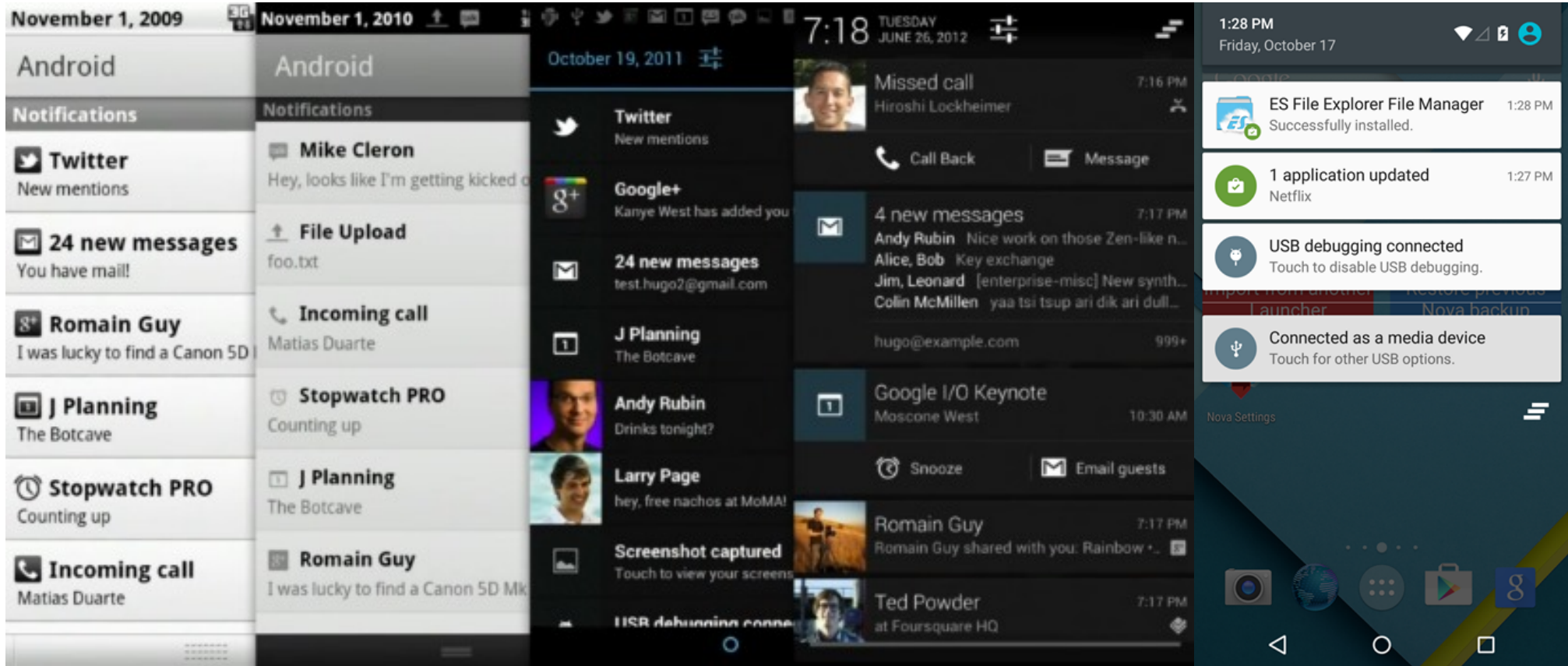
# Notification drawer & co.



- Le singole notifiche possono anche fornire layout personalizzati e componenti UI interattivi
- Visualizzate in vari stati
  - Su lock screen
  - In notification drawer
  - Private, compatte, espanse...
  - Su altri dispositivi (Glass, Wear, dashboard, TV)

# Evoluzione

- Le notifiche hanno cambiato aspetto *ad ogni versione di Android* – meglio non fare assunzioni





# Creare una notifica (pre-Lollipop)



- Per creare l'oggetto:  
Notification notification =  
`new Notification(icon, tickerText, when);`
- icon – ID di risorsa dell'icona da mostrare
- tickerText – testo che scorrerà brevemente sulla barra di stato nel momento in cui viene emessa la notifica
- when – istante della notifica
  - Spessissimo: `System.currentTimeMillis()`



# Creare una notifica (Lollipop+)



- C'è stato un cambiamento importante
  - Le notifiche ora hanno molti più **metadati** che le collegano al contesto mentale dell'utente
    - Persona (contatto) di riferimento
    - App che l'ha prodotta
    - Classificazione delle informazioni
      - **Sensibili**: da non mostrare sul lock screen
      - **Compatte**: da mostrare nel notification drawer con la notifica collassata
      - **Estese**: da mostrare nel notification drawer con la notifica espansa
  - In più: informazioni sulla propagazione su altri device

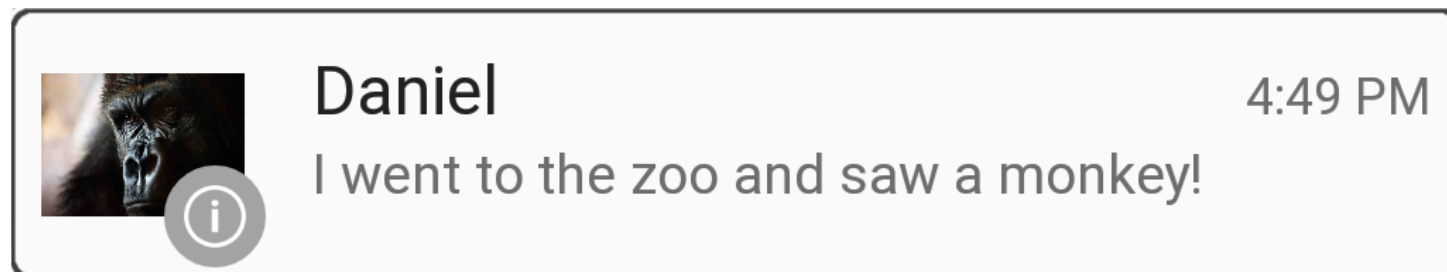
# Creare una notifica (Lollipop+)



- La classe **NotificationCompat** è una factory per creare notifiche compatibili con i vari sistemi

```
NotificationCompat.Builder builder =  
    new NotificationCompat.Builder(this)  
        .setSmallIcon(R.drawable.ic_info)  
        .setContentTitle("Daniel")  
        .setContentText("I went to the zoo and saw a monkey!");  
Notification n = builder.build()
```

- Icona (piccola), titolo e testo sono le uniche informazioni *obbligatorie*



# Sottomettere una notifica



- Ci serve un riferimento al NotificationManager di sistema:  

```
NotificationManager nm =  
    getSystemService(Context.NOTIFICATION_SERVICE);
```

  - **Tenere a mente!** `getSystemService()` si usa anche per accedere ai manager di telefonia, sensoristica, finestre, ecc.
- Poi affidiamo la notifica al manager:  

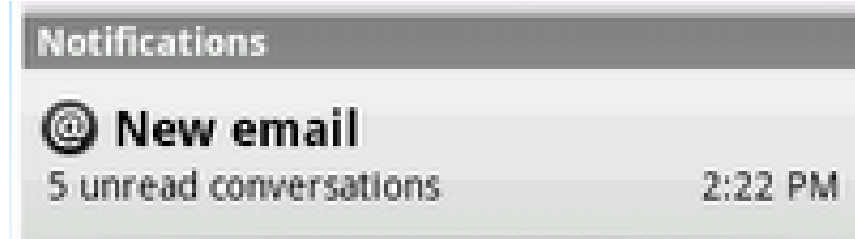
```
nm.notify(id, notification);
```

  - `id` – un nostro intero che serve a identificare la notifica

# Notifiche complesse (pre-Lollipop)



- Una notifica come quella che abbiamo appena creato può anche bastare, ma...



- Spesso si vogliono dare **più informazioni** quando l'utente “apre” la barra delle notifiche per avere dettagli
- Potremmo voler **aggiornare** i dati di una notifica già sottomessa
- Se l'utente seleziona una notifica potremmo voler compiere qualche **azione**
  - Come sempre in Android, se abbiamo l'**intenzione** di fare qualcosa, la esprimiamo tramite un **Intent**



# Notifiche complesse (pre-Lollipop)



- Il metodo `setLatestEventInfo()` consente di aggiornare (e completare) i dati di una notifica

```
Context context = getApplicationContext();  
CharSequence titolo = "Titolo (breve)";  
CharSequence testo = "Testo (anche lungo)";  
Intent i = new Intent(this, MyClass.class);  
PendingIntent pi = PendingIntent.getActivity(this, 0, i, 0);  
  
notification.setLatestEventInfo(context, titolo, testo, pi);
```

Intent esplicito

Un **PendingIntent** è un oggetto che custodisce un **Intent** pronto a essere spedito in qualche punto del futuro. L'intent pendente deve essere completamente inizializzato nel momento in cui il **PendingIntent** viene usato.

# Aggiornare una notifica

- Per aggiornare una notifica già esistente:
  - Si chiama `setLatestEventInfo()` della notifica con i nuovi parametri
  - Si chiama `notify()` del `NotificationManager` passando **lo stesso id** della prima notifica
- Esempio:
  - Arriva una nuova email
  - Si aggiorna il conteggio mail “nuove”
  - Si aggiorna l'orario dell'ultimo arrivo





# Notifiche complesse (pre-Lollipop)



- Altre possibilità (si noti l'accesso “bruto” ai campi!):
  - Impostare un layout custom della notifica con `notification.contentView = remoteView`
    - RemoteView è una variante di View che incapsula il suo contesto (per poter essere eseguita “fuori” contesto)
    - La incontreremo ancora parlando di Home Screen Widget
  - Impostare pattern di lampeggi, vibrazione, suoni con:  
`notification.sound = suono;`  
`notification.vibrate = pattern di vibrazione;`  
`notification.ledARGB = colore;`  
`notification.ledOnMS = tempo di accensione;`  
`notification.ledOffMS = tempo di spegnimento;`



# Notifiche complesse (Lollipop+)



- Una volta ottenuto il builder, è possibile impostare moltissime altre varianti
  - **addPerson()** – la notifica è relativa a uno specifico contatto
  - **setColor()** – imposta il colore primario della vostra app per la notifica
  - **setContent()** – specifica un layout custom per i contenuti
  - **setGroup(), setGroupSummary()** – indica che questa notifica è parte di un gruppo di notifiche correlate
  - **SetPriority()** – indica l'importanza dell'evento
  - **SetPublicVersion()** - fornisce una seconda notifica da mostrare “in pubblico”
  - **setLights(), setSound(), setVibrate()** – colori dei LED, pattern di blink, suono di allarme e vibrazione specifici di questa notifica
  - **SetWhen(), setUsesChronometer()** – imposta l'ora a cui si riferisce la notifica (oppure un countdown!)
  - ...

# Progress



- È molto comune che una notifica includa una progress bar di qualche tipo
  - Per esempio: download in corso
- Pre-Lollipop, occorre definire un layout custom con una progress bar e aggiornarla “a manina”
- Lollipop+, si può
  - chiamare `setProgress()` sul builder
  - Aggiornare la notifica con una `notify()` sul manager



# Progress esempio



```
for (i=0;i<=100;i++) {  
    builder.setProgress(100, i, false);  
    nm.notify(id, builder.build());  
    Thread.sleep(1000);  
}
```

- Tipicamente, l'aggiornamento però è fatto da un altro thread
  - Servizio in background, AsyncTask, Thread, ecc.
  - Vedremo dopo
- L'esempio sopra **blocca** l'app per 100 secondi!

# Notifiche heads-up (Lollipop+)



- Quando un'applicazione è nella modalità **schermo intero**, sovrascrive anche la barra in alto
- Le notifiche non sarebbero visibili affatto in questo caso
  - Rovina un po' l'idea di notifica, no?
- Il sistema le visualizza in forma heads-up, come una finestrella indipendente
- Valutare il compromesso fra utilità e seccatura!

