



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

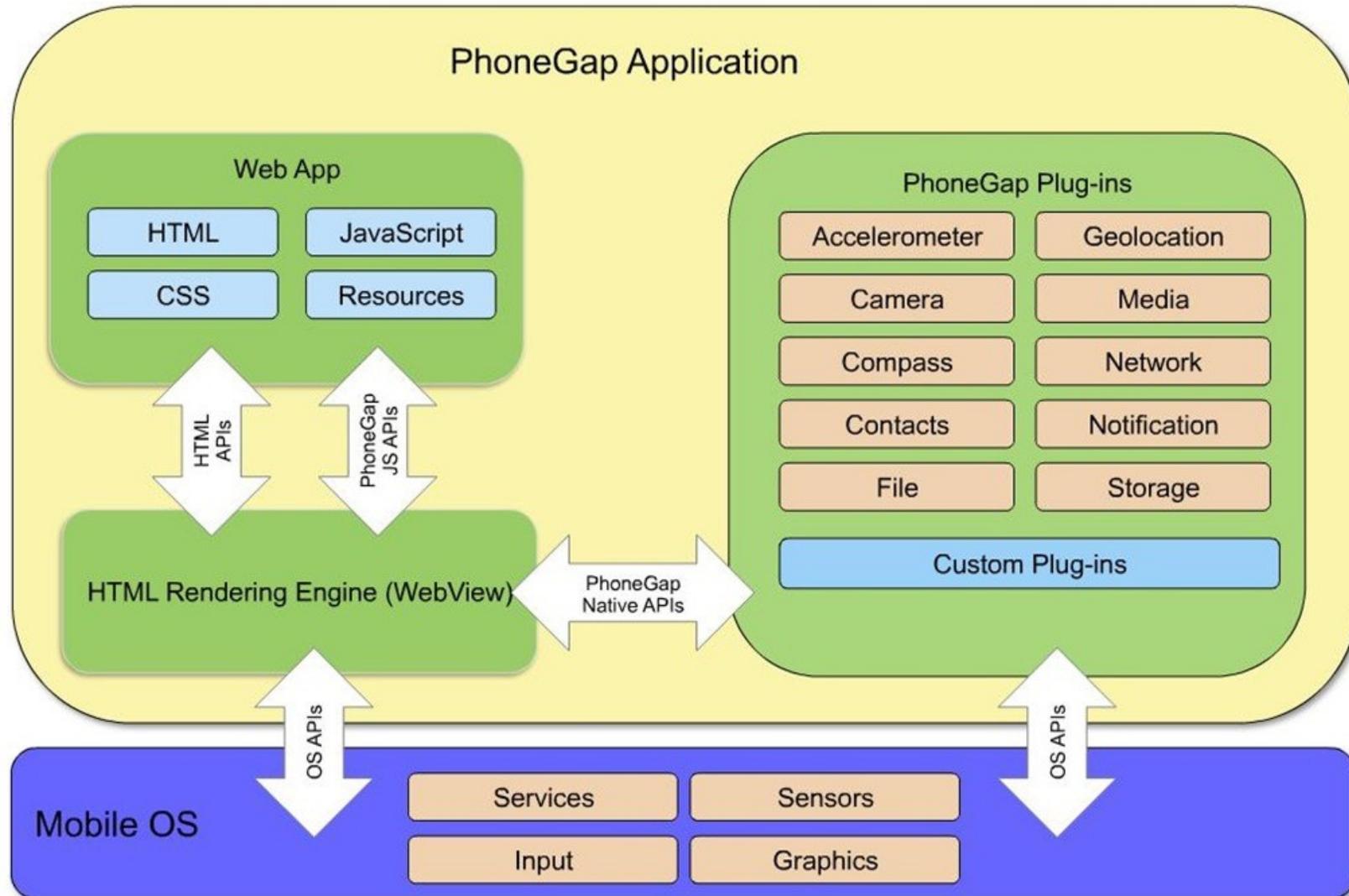


- Questa tecnica è usata da alcuni ambienti di sviluppo cross-platform basati su **tecnologie web**
 - Si scrive una web app “tradizionale”, client-side
 - HTML5, CSS3, Javascript
 - JQuery, Bootstrap, node.js, ...
 - La si esegue dentro una WebView “arricchita”
 - L'ambiente aggiunge una serie di oggetti 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)



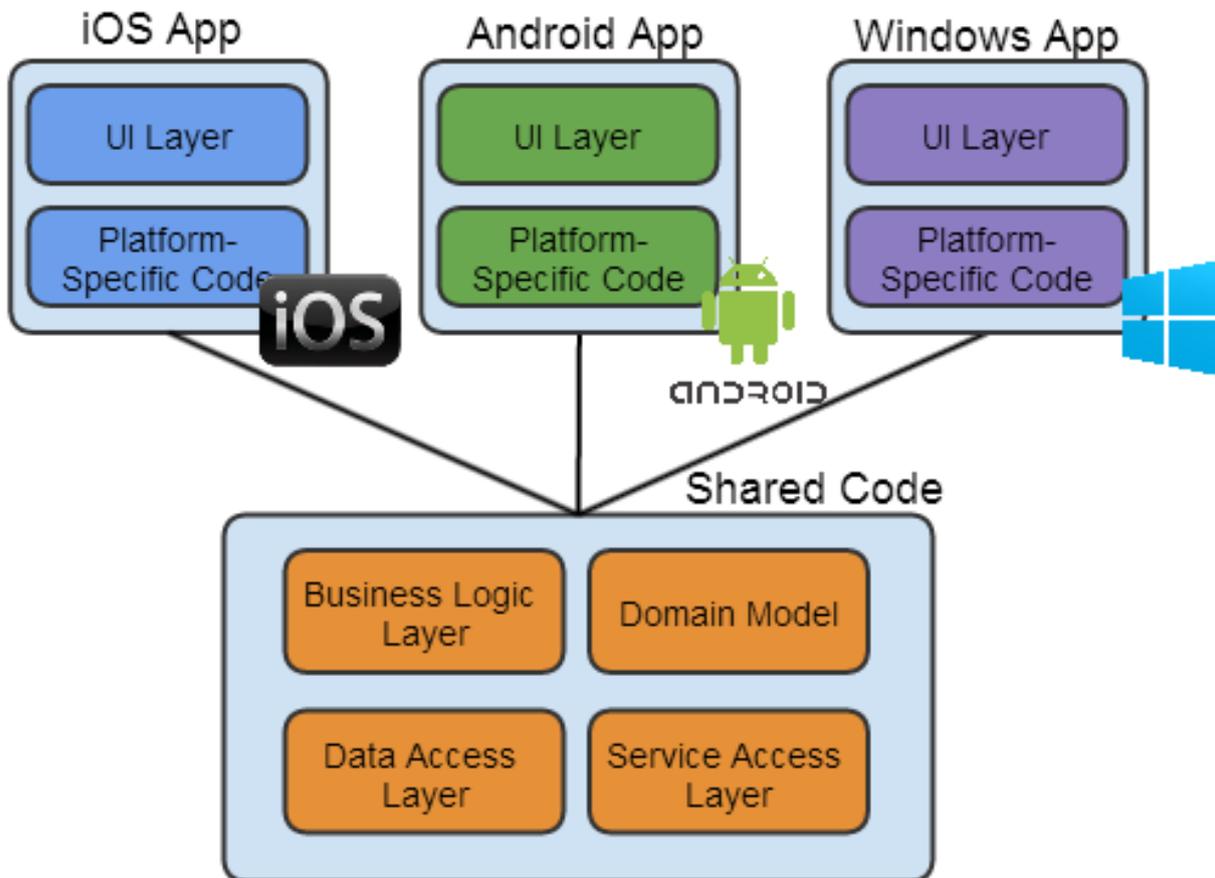
- Tecnologie utili per una sveltina
- È dura realizzare app che vengono prese sul serio
- Caso tipico: **Facebook**
- Dopo anni di tentativi, ha dovuto buttare via la sua app cross-platform HTML5 e scrivere 3 app native



In contrasto: Xamarin



- Esistono altri approcci al cross-platform



- Non basati sul web
- Per esempio, **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

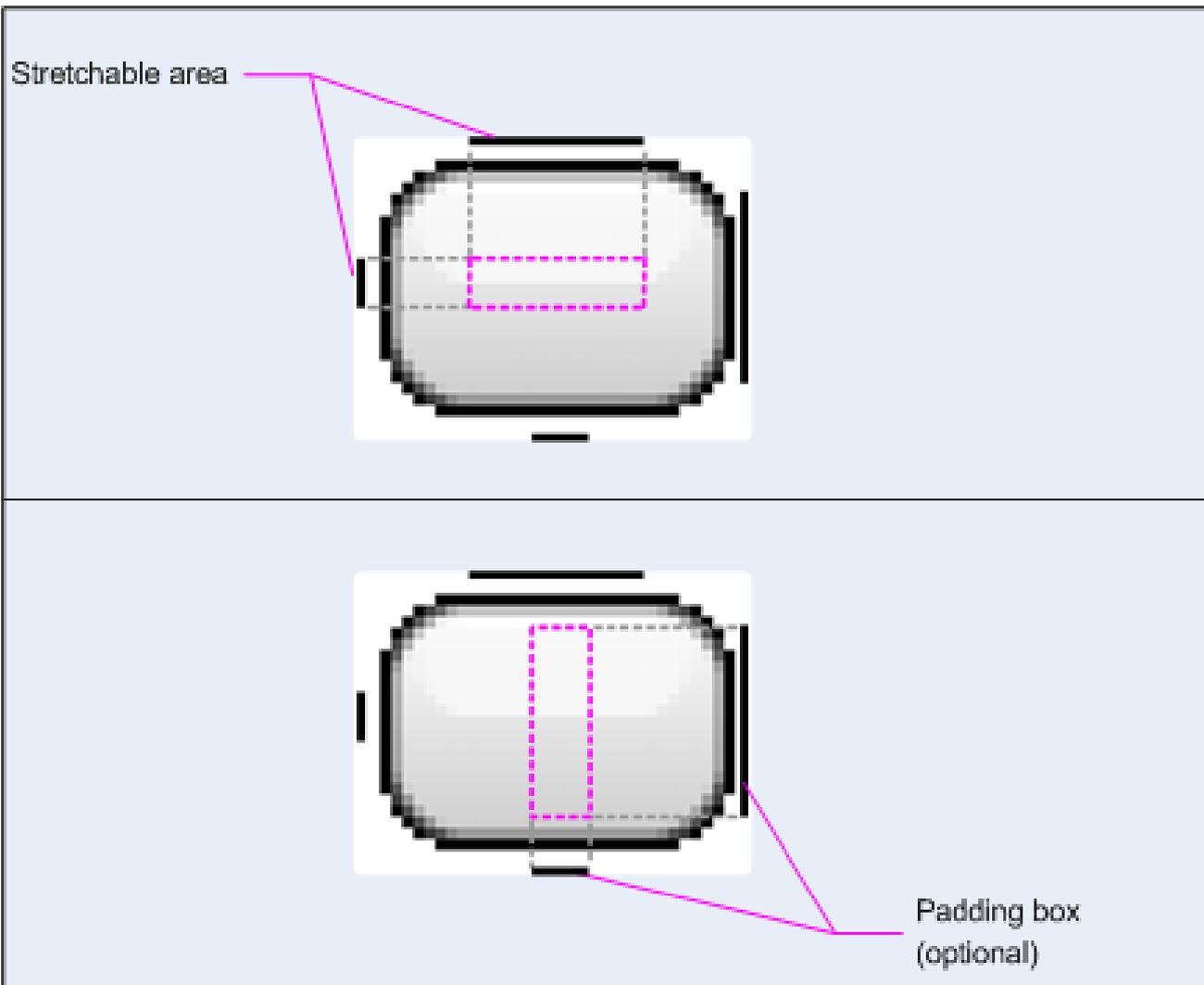
```
TextView tv = (TextView)findViewById(R.id.textview);  
tv.setBackground(shape);
```



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”

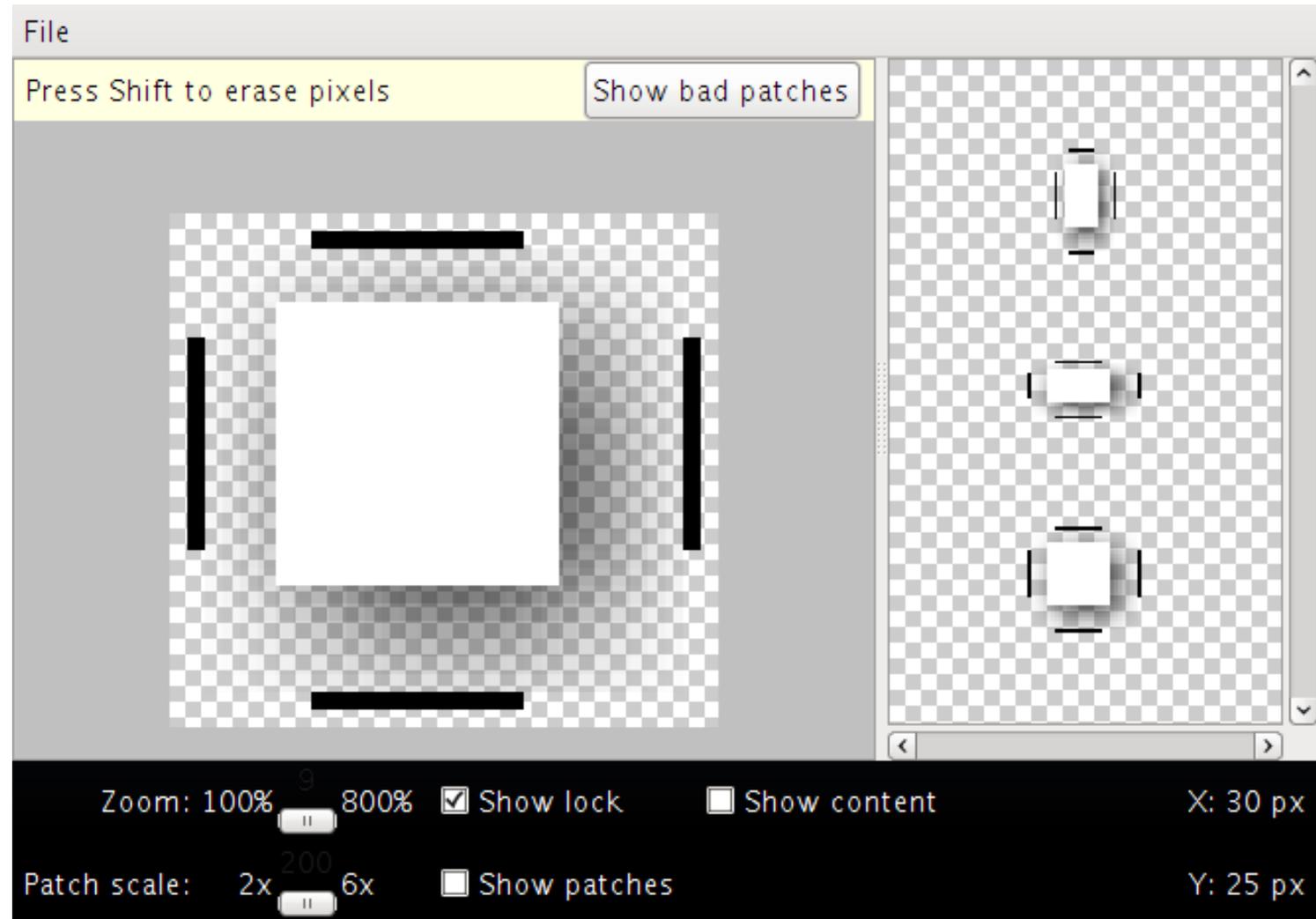


- Un .png con una cornice extra di 1 pixel
- Usata per dividere l'immagine in 9 regioni
- Stretching arbitrario!

Draw-9-patch

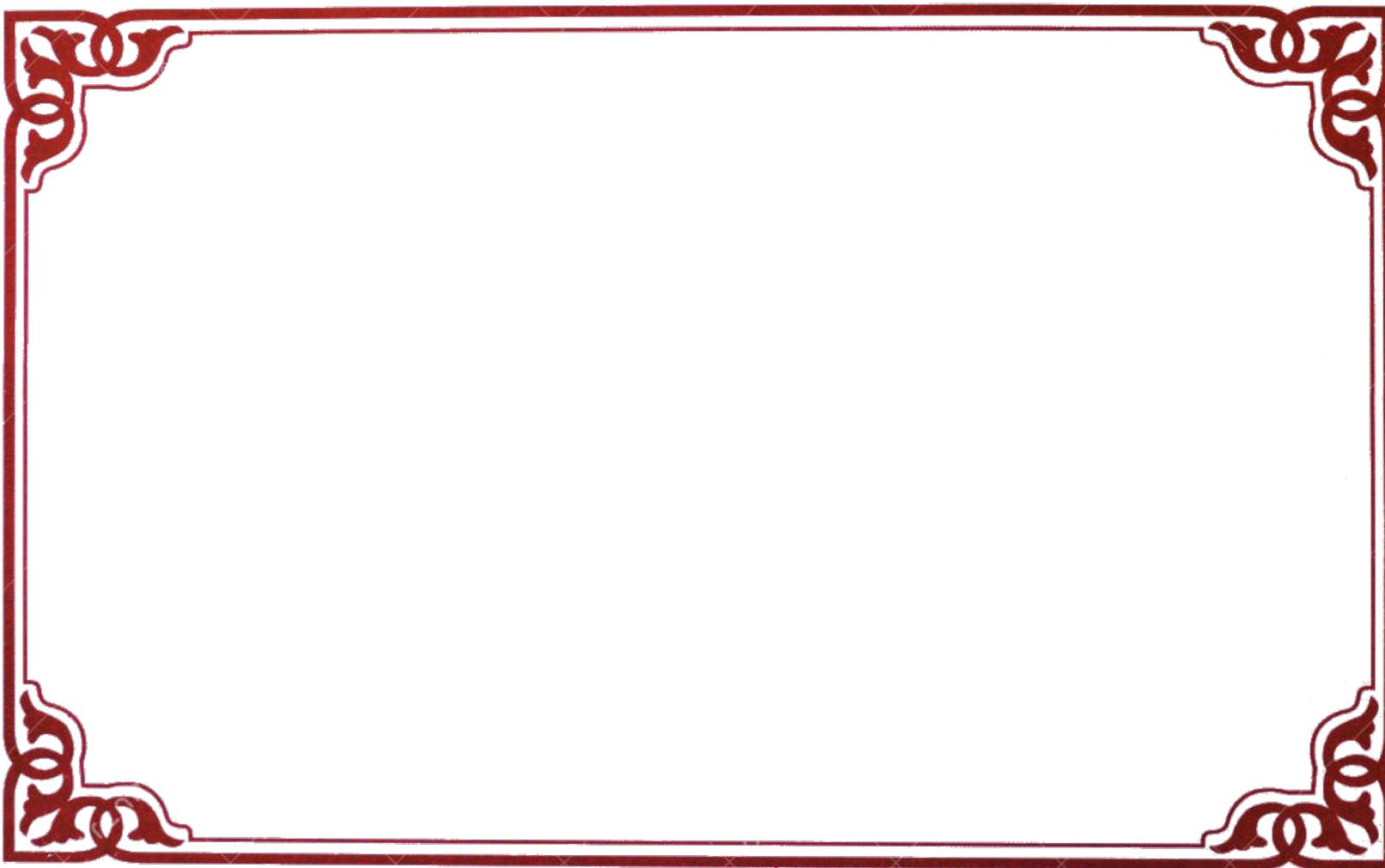


- Tool GUI per trasformare un .png in un .9.png
- Fra i tools dell'SDK
 - draw9patch

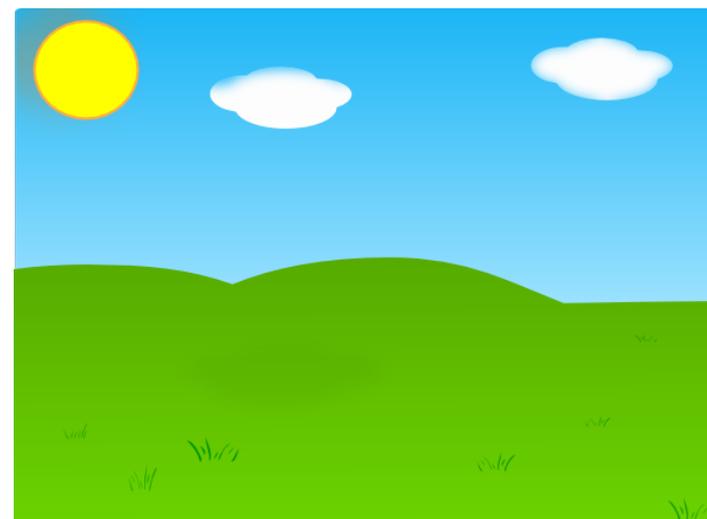
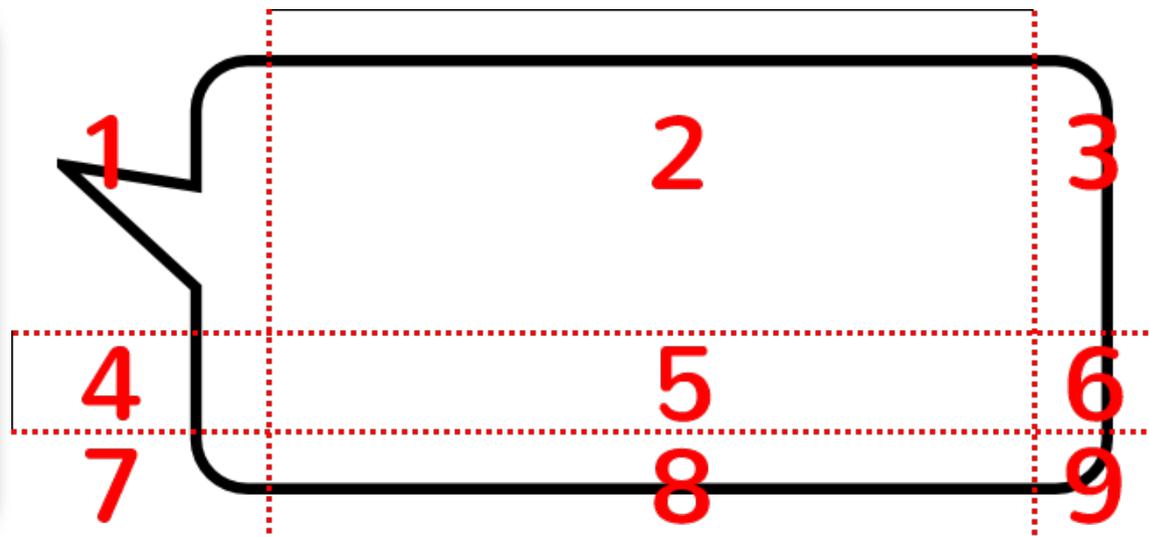




9 patch: Esempi



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();
```

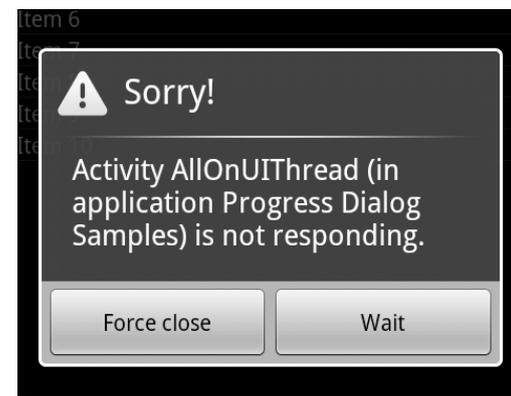
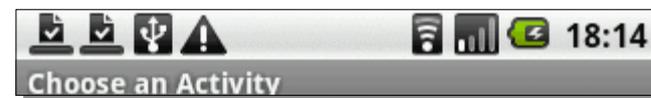
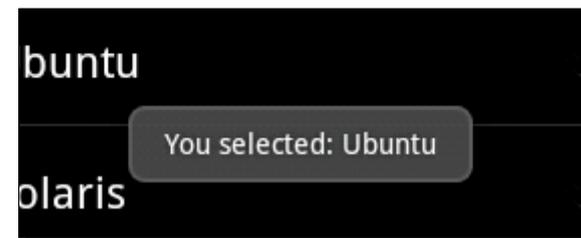




Notifiche all'utente

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



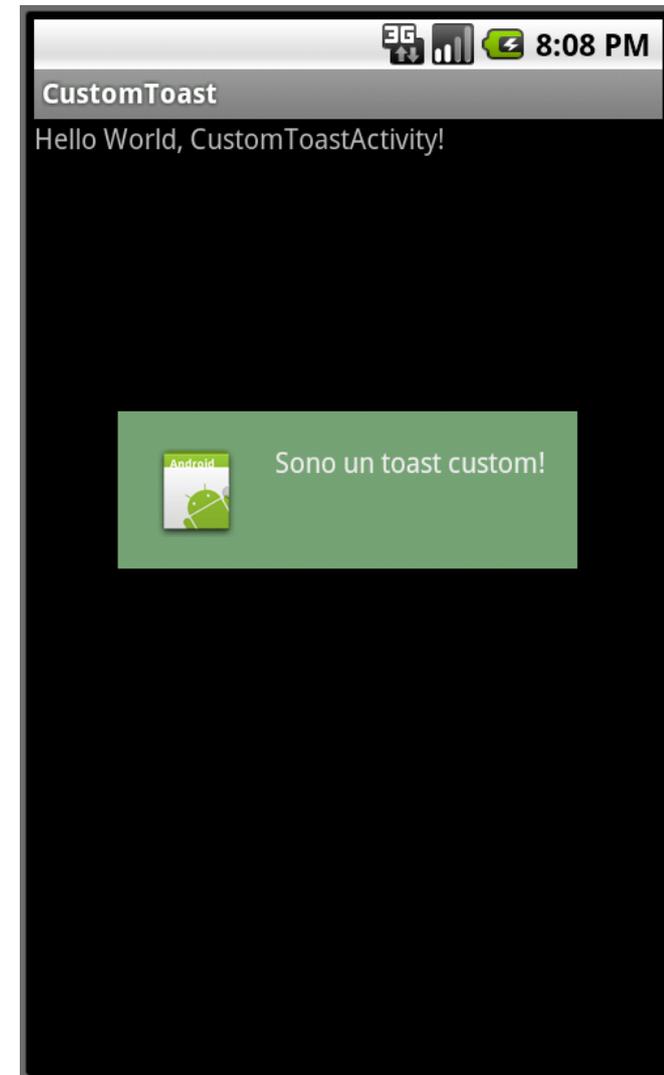
```
public class CustomToastActivity extends Activity {  
    /** Called when the activity is first created. */  
    @Override  
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.main);  
  
        View layout = getLayoutInflater().inflate(R.layout.toast,  
                                                (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>
```





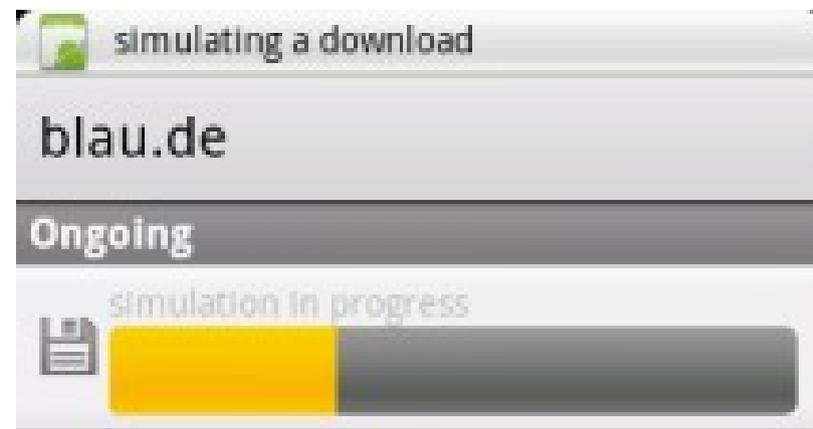
Status bar notification



- 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



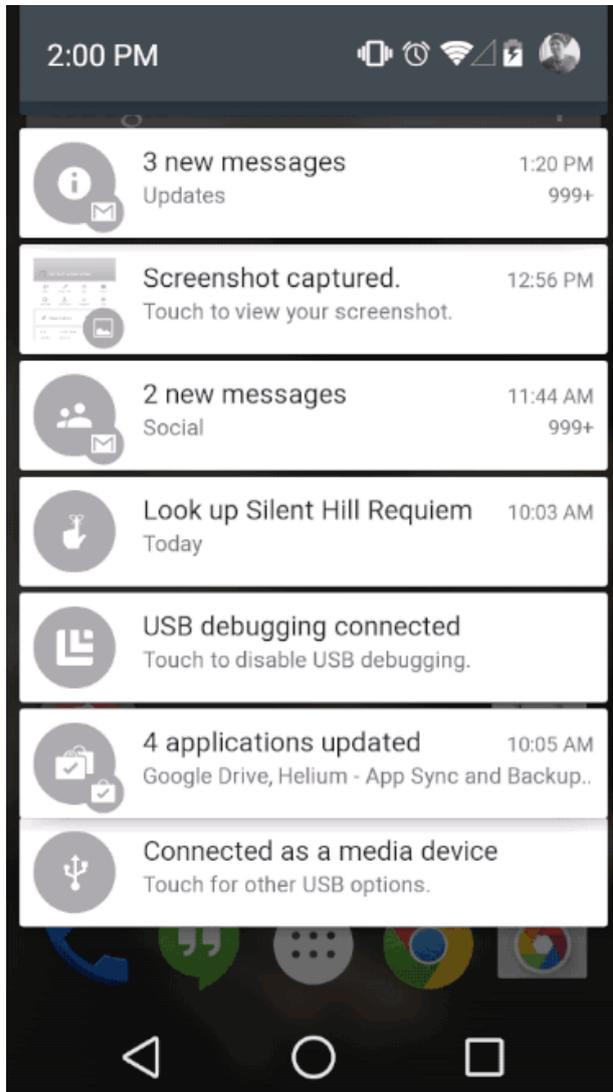
- **Notification**

- 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

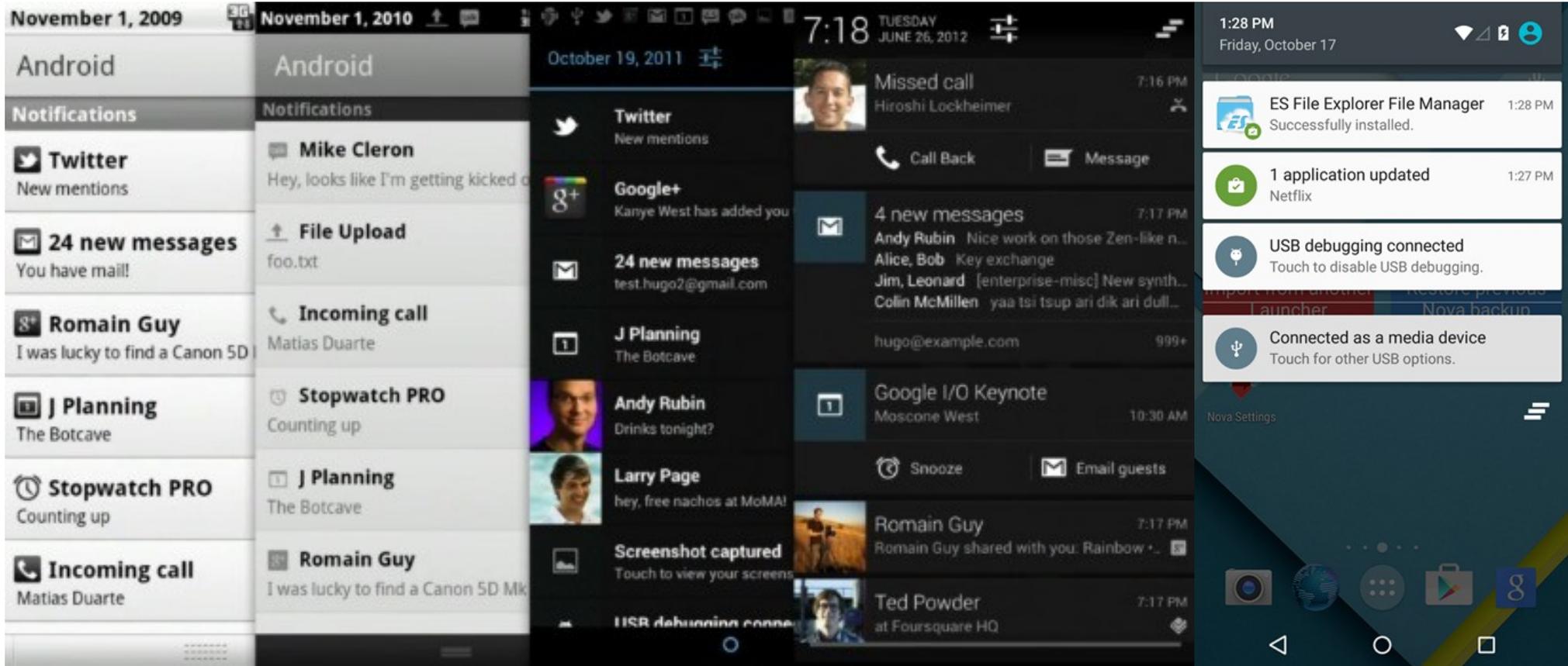
Notification drawer & co.



- 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

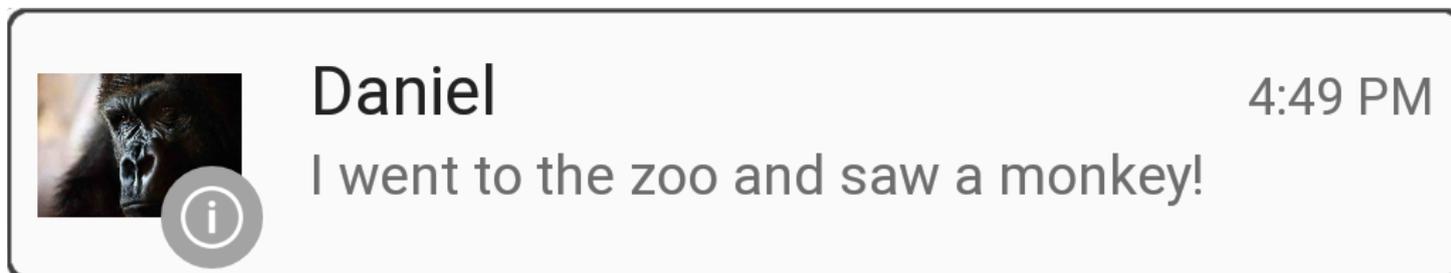
Creare una notifica (Lollipop+)



- 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



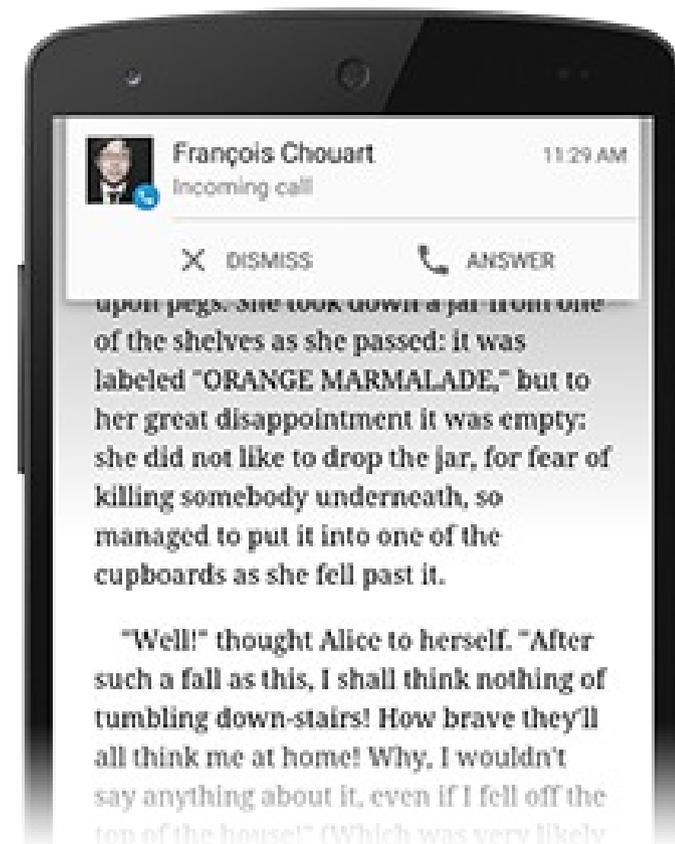
```
for (i=0;i<=100;i++) {  
    builder.setProgress(100, i, false);  
    nm.notify(id, builder.build());  
    Thread.sleep(1000);  
}
```

- 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!



Notifiche in Android O



- Da Android O(reo?), sia il comportamento che le API per le notifiche sono state modificate
 - **Notification channels:** definiscono “canali” specializzati per certi tipi di notifiche
 - **Snoozing:** consente all’utente di posporre una notifica per un certo tempo
 - **Dismissal:** la cancellazione ad opera dell’utente è ora distinta da quella via programma
 - **Aspetto grafico:** si possono impostare colori e stili grafici distinti senza produrre un’intera view



Notification channels

- Una app può inviare una notifica a uno specifico **canale**
- Ogni canale definisce
 - Priorità
 - Segnale sonoro, luminoso (LED), vibrazione
 - Se le notifiche vadano mostrate sul lock screen
 - Se le notifiche vadano mostrate in modalità Do Not Disturb
- **L'utente** (non la app) definisce queste proprietà



Notification channels

- I canali sono creati da una app:

```
// Creiamo il canale
String id = "RAI1"; // ID del canale
String nome = "Servizio pubblico"; // Label per l'utente
int pri = NotificationManager.IMPORTANCE_LOW; // Priorità
NotificationChannel nch = new NotificationChannel(id, nome, pri);

// Configuriamo il canale
nch.enableLights(true);
nch.setLightColor(Color.GREEN);
nch.enableVibration(true);
nch.setVibrationPattern(new long[]{100, 200});

// Registriamo il canale con il Notification Manager
nm.createNotificationChannel(nch);
```

Notification channels

- È possibile raggruppare più canali in un **gruppo di canali**, per esempio:
 - Applicazione di posta con più account
 - Ogni account riceve posta e la classifica come personale, mailing list, spam, ecc.
 - Un canale per ogni account, per ogni tipo
 - Tutti i canali dello stesso utente (di vari tipi) formano un gruppo
 - Tutti i canali dello stesso tipo (di vari utenti) formano un gruppo

Notification channels

- Per inviare notifiche a un canale particolare, basta configurare il suo builder in maniera corrispondente:

```
Notification n = new Notification.Builder(this)
    .setContentTitle(...)
    .setContentText(...)
    .setSmallIcon(...)
    .setChannel(CHANNEL_ID)
    .setTimeout(System.currentTimeMillis()+delay)
    .build();

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