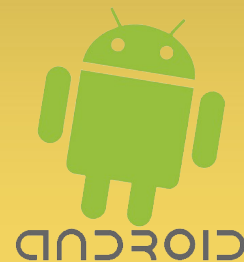




# Lezione 15



# Programmazione Android



- Esecuzione concorrente: casi tipici
  - Download di immagini da web
  - Cursori asincroni
  - Download HTTP con il servizio DownloadManager
  - AsyncPlayer
- Esecuzione asincrona
  - Background Receiver
  - Alarm
  - WorkManager



# Download di immagini da web

# ImageDownloader



```
public class ImageDownloader {  
    public void download(String url, ImageView imageView) {  
        BitmapDownloaderTask task =  
            new BitmapDownloaderTask(imageView);  
        task.execute(url);  
    }  
}
```

- Vogliamo una classe in grado di scaricare un'immagine dal web, e inserire la bitmap corrispondente in una ImageView
  - Scaricamento → su thread separato
  - Inserimento nella view → su thread UI

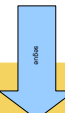


# BitmapDownloaderTask



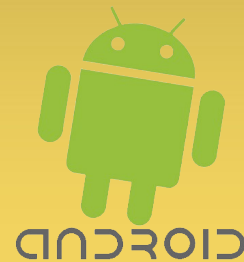
- Ci viene in soccorso la AsyncTask!

```
class BitmapDownloaderTask extends AsyncTask<String, Void, Bitmap> {  
    private String url;  
    private final WeakReference<ImageView> imageViewReference;  
  
    public BitmapDownloaderTask(ImageView imageView) {  
        imageViewReference = new WeakReference<ImageView>(imageView);  
    }  
  
    @Override  
    // Actual download method, run in the task thread  
    protected Bitmap doInBackground(String... params) {  
        // params comes from the execute() call: params[0] → url  
        return downloadBitmap(params[0]); // returns bitmap  
    }  
}
```





# BitmapDownloaderTask



```
@Override
// Once the image is downloaded, associates it to the imageView
protected void onPostExecute(Bitmap bitmap) {
    if (isCancelled()) {
        bitmap = null;
    }

    if (imageViewReference != null) {
        ImageView imageView = imageViewReference.get();
        if (imageView != null) {
            imageView.setImageBitmap(bitmap);
        }
    }
}
}
```

# Weak References

- Normalmente, tenere un riferimento (=puntatore) a un oggetto, impedisce al garbage collector di disallocarlo
  - Esempio:
    - BitmapDownloaderTask ha un riferimento alla ImageView
    - ImageView ha un riferimento a Context
    - Context ha riferimenti alla vita, all'universo e a tutto quanto
  - Risultato: anche se l'Activity è stata chiusa, la memoria occupata non può essere liberata
    - Almeno finché non termina il thread di scaricamento...

# Weak References

- Per evitare questa situazione, abbiamo usato una **WeakReference**
- Una weak reference si comporta come un riferimento, ma **non** impedisce al garbage collector di disallocare la memoria
  - Sempre che non ci siano altri riferimenti in giro!
- In caso di disallocazione, il metodo `get()` della **WeakReference** restituisce **null**



# (Download)



- La `downloadBitmap(url)` può essere realizzata in vari modi
  - Usando la classe **URL**:

**Attenzione:**  
mancano controlli  
d'errore!

```
Bitmap downloadBitmap(String url) {  
    InputStream is = new URL(url).openStream();  
    Bitmap b = BitmapFactory.decodeStream(is);  
    return b;  
}
```

- Usando la classe **AndroidHttpClient**
  - Offre un controllo completo sul trasferimento, ma un po' più complessa da usare
- ... e in numerosi altri modi



# In Kotlin

(tradotto da Java)



```
class ImageDownloader {  
    fun download(url: String, imageView: ImageView) {  
        val task = BitmapDownloaderTask(imageView)  
        task.execute(url)  
    }  
}
```

- Notate nuovamente come la *type inference* riduce la necessità di attributi nelle dichiarazioni...
- Naturalmente, dobbiamo definire anche qui la **BitmapDownloaderTask**



# In Kotlin

(tradotto da Java)



```
internal class BitmapDownloaderTask(imageView: ImageView) : AsyncTask<String, Void, Bitmap>() {  
    private val url: String? = null  
    private val imageViewReference: WeakReference<ImageView>?  
  
    init { imageViewReference = WeakReference(imageView) }  
  
    override fun doInBackground(vararg params: String): Bitmap? {  
        return downloadBitmap(params[0])  
    }  
  
    override fun onPostExecute(bitmap: Bitmap?) {  
        var bitmap = bitmap  
        if (isCancelled) bitmap = null  
        if (imageViewReference != null) {  
            val imageView = imageViewReference.get()  
            imageView?.setImageBitmap(bitmap)  
        }  
    }  
  
    private fun downloadBitmap(url: String): Bitmap? {  
        val `is` = URL(url).openStream()  
        return BitmapFactory.decodeStream(`is`)  
    }  
}
```



# Cursori asincroni

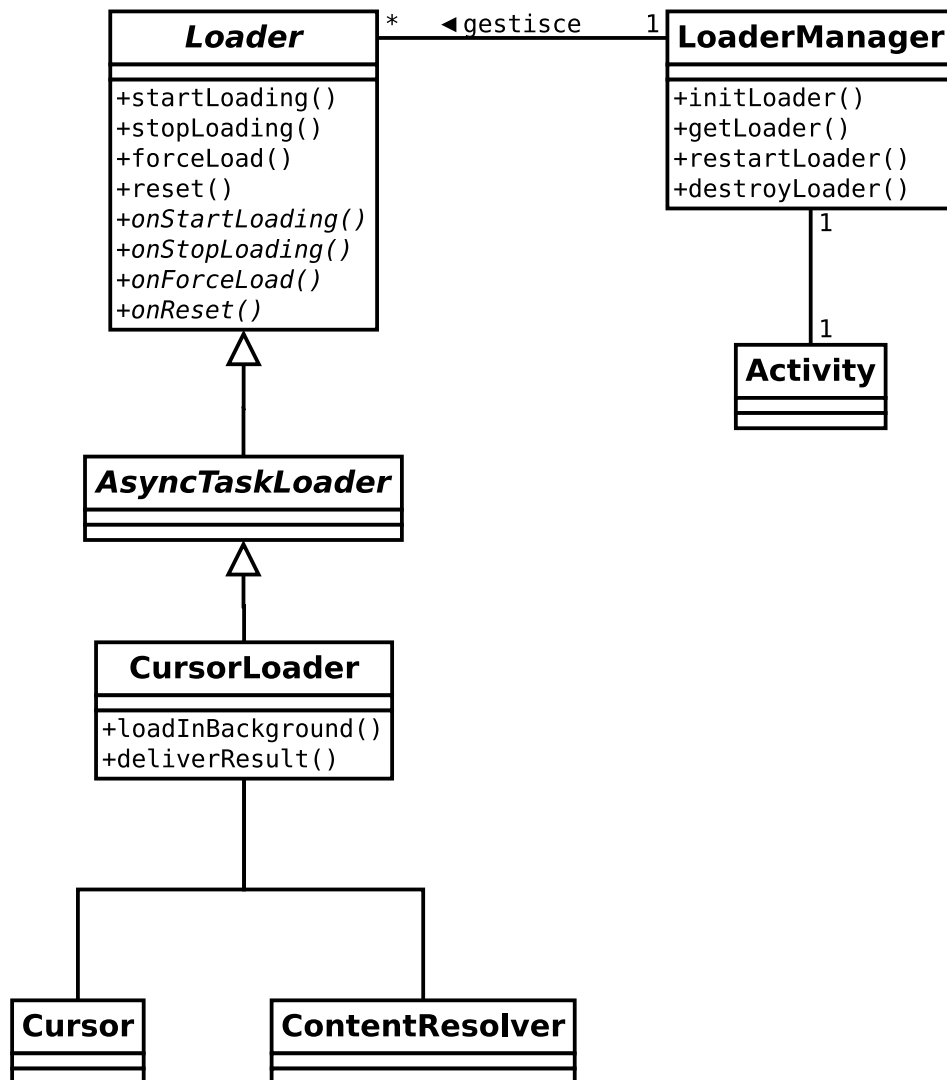


# Loader



- La classe astratta **Loader** specifica un protocollo generico per il caricamento asincrono di dati
- Si tratta di componenti **attivi**
  - A loader attivo, quando i dati sottostanti vengono aggiornati, il Loader deve trasferire gli aggiornamenti al suo utente
  - Il trasferimento è **spesso** (ma non necessariamente) asincrono
  - Tipicamente associati ai Cursor

# Loader & co.



- Ogni Activity (o Fragment) ha associato un LoaderManager
  - Questo integra il ciclo di vita dei Loader in quello dell'Activity
- CursorLoader è una sottoclasse di Loader
  - Interroga un ContentResolver in background

# Inizializzare un Loader

- L'inizializzazione del LoaderManager viene tipicamente fatta nella onCreate() dell'Activity
- Si occupa anche di ripristinare lo stato (salvato) dei Loader

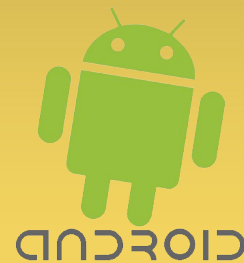
```
@Override  
public void onCreate(Bundle savedInstanceState)  
{  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    ...  
    getLoaderManager().initLoader(0, null, this);  
    ...  
}
```

Un nostro oggetto  
che implementa  
LoaderCallbacks:  
onCreateLoader()  
onLoadFinished()  
onLoaderReset()

ID del  
loader

Parametri del costruttore  
del loader

# Inizializzare un Loader



- L'ID numerico identifica univocamente un Loader
  - Se ne possono avere più di uno nella stessa Activity
- Comportamento tipico:
  - Se non esiste già un Loader con quell'ID, viene creato e inizializzato
    - Passando il secondo parametro al suo costruttore
  - Se invece esiste già, viene ripristinato il suo stato precedente (se c'è) dal Bundle
    - Per re-inizializzare un Loader già esistente: `restartLoader()`



# Avviare il caricamento

- Il nostro `onCreateLoader()` deve restituire un Loader inizializzato
- Per esempio, creando un `CursorLoader`:

```
public Loader<Cursor> onCreateLoader(int id, Bundle args)
{
    ...
    return new CursorLoader(context, uri,
        projection, selection, args, sortOrder);
}
```

- Il `CursorLoader` fa partire la query (asincrona)

# Ricevere i dati

- Il nostro `onLoadFinished()` verrà chiamato quando la query (asincrona) avrà restituito un `Cursor`

```
public void onLoadFinished(Loader<Cursor> l, Cursor c) {  
    // utilizza i dati nel Cursor  
    // per esempio, per collegarli a un SimpleCursorAdapter:  
    // adapter.swapCursor(c);  
}
```

- **Nota:** il `Cursor` è di proprietà del `LoaderManager`
  - Provvede lui a gestirne il ciclo di vita

# Reset di un Loader

- Quando un Loader sta per essere chiuso (o ripristinato), il LoaderManager invoca `onLoaderReset()`:

```
public void onLoaderReset(Loader<Cursor> l) {  
    // L'ultimo cursore passato a onLoadFinished() sta per  
    // essere chiuso. Dobbiamo smettere di usarlo. Per esempio,  
    // se è stato usato un SimpleCursorAdapter, possiamo fare  
    // adapter.swapCursor(null);  
}
```

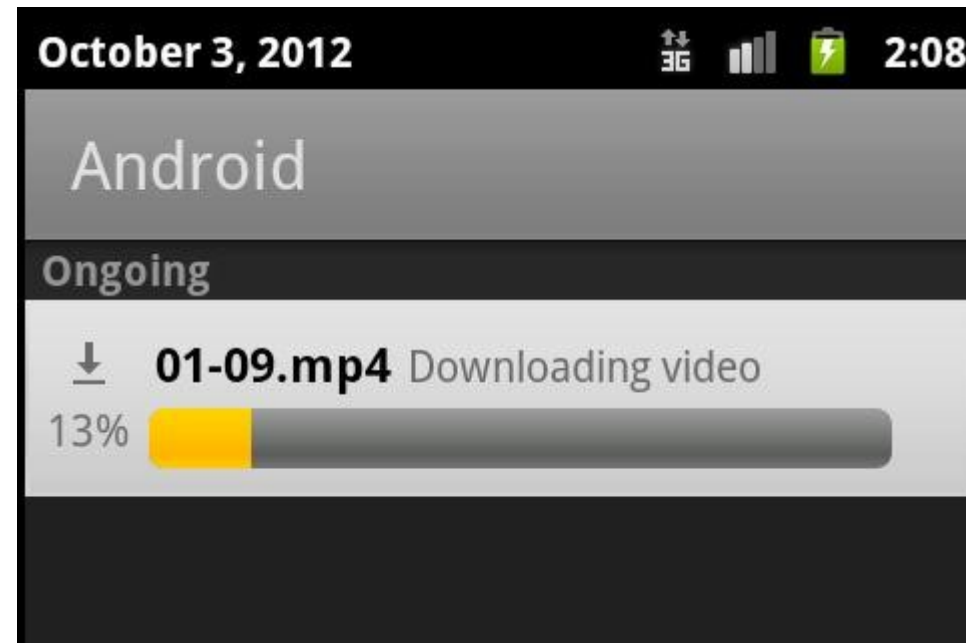


# Download HTTP con DownloadManager

# DownloadManager



- Android offre un servizio di sistema per il download di risorse via HTTP
- Il servizio è (ovviamente) asincrono
  - Gestisce lo scaricamento, la notifica di progresso, e segnala il completamento all'applicazione
  - Si occupa di restart se cade la connessione, ecc.



# Accedere al DownloadManager



- Come per tutti i servizi di sistema, si può usare la `getSystemService()`

```
DownloadManager dm = getSystemService(DOWNLOAD_SERVICE);
```

- Una volta ottenuto il servizio, si possono accodare download con

```
long id = dm.enqueue(request);
```

- E al termine, essere avvisati da un broadcast `ACTION_DOWNLOAD_COMPLETE`
  - L'app dovrà registrare un `BroadcastReceiver`



# Le richieste per il DownloadManager



- La classe `DownloadManager.Request` incapsula una richiesta di scaricamento
- Contiene tutti i dettagli del caso, fra cui
  - L'URI da scaricare (obbligatoria!)
  - Dove mettere il file locale (per default, spazio shared)
  - Se visualizzare una notifica o no durante il download
  - Un titolo e una descrizione (per le notifiche, se ci sono)
  - Restrizioni sulle reti da usare
    - Solo in wi-fi, anche in cellulare, anche in roaming, ecc.

# Esempio: avvio download



- Immaginiamo di avere un pulsante “download”...

```
public void onClick(View view) {  
    dm = (DownloadManager) getSystemService(DOWNLOAD_SERVICE);  
    u = Uri.parse(bella_url); // Uri u  
    r = new Request(u); // Request r  
    r.setTitle("Una bella Url");  
    r.setDescription("probabilmente fantastica!");  
    r.setAllowedOverRoaming(false); // non così fantastica!  
    r.setVisibleInDownloadsUi(true);  
    id = dm.enqueue(r); // long id  
}
```



# Esempio: completamente download



- Registriamo un receiver

```
registerReceiver(receiver,  
    new IntentFilter(DownloadManager.ACTION_DOWNLOAD_COMPLETE)  
);
```

- Qui ha senso usare la registrazione dinamica
  - Registriamo il receiver quando avviamo un download
  - Lo de-registriamo al completamento
- In altri casi potrebbe essere meglio registrarlo staticamente (AndroidManifest.xml)

# Esempio: completamente download



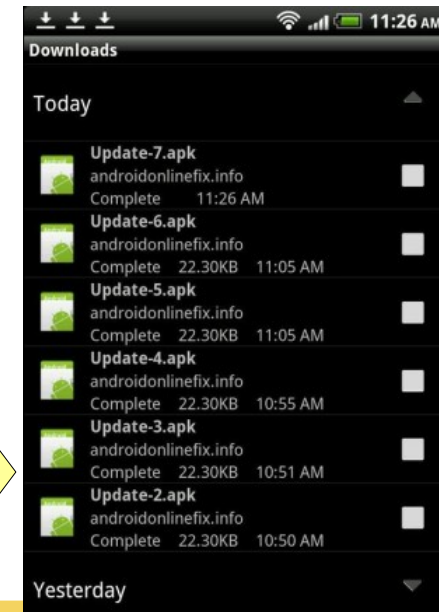
- Il nostro receiver avrà:

```
public void onReceive(Context context, Intent i) {  
    String act = i.getAction();  
    if (DownloadManager.ACTION_DOWNLOAD_COMPLETE.equals(act)) {  
        long id = i.getLongExtra(DownloadManager.EXTRA_DOWNLOAD_ID, 0);  
        // qui gestiamo il completamento del download id  
    } else {  
        // chissà, potremmo aver ricevuto altri intent  
    }  
}
```

## Altri Intent utili

**ACTION\_NOTIFICATION\_CLICKED** – lanciato se l'utente seleziona la notifica del download

**ACTION\_VIEW\_DOWNLOADS** – da lanciare (via `startActivity()`) per attivare l'interfaccia del download manager stesso (“Downloads”)





# Esempio: accesso al file scaricato



- Il modo più semplice per accedere al file appena scaricato è di invocare alcuni metodi del `DownloadManager` stesso
- `ParcelFileDescriptor pfd = dm.openDownloadedFile(id);`  
restituisce un file descriptor (serializzabile) sul file scaricato, in sola lettura
- `Uri u = dm.getUriForDownloadedFile(id);`  
restituisce una URI sul file scaricato



# Accesso alle informazioni sui download



- Il DownloadManager mantiene un ContentProvider con le informazioni sui download
- Le applicazioni possono
  - Richiedere di aggiungere le informazioni sui propri download al provider
  - Fare query sul provider per avere informazioni sui file scaricati
- La classe DownloadManager.Query fornisce metodi di utilità per le query più frequenti



# Accesso alle informazioni sui download



- Per aggiungere un download alla gestione del DM

```
public long addCompletedDownload (  
    String title,  
    String description,  
    boolean isMediaScannerScannable,  
    String mimeType,  
    String path,  
    long length,  
    boolean showNotification  
)
```

- Fatto per default dal DM se non si chiedono opzioni particolari

# Esempio: accesso alle informazioni sui download



- Per recuperare informazioni dal ContentProvider:

```
Query q = new Query();  
q.setFilterById(id);  
Cursor c = dm.query(q);  
if (c.moveToFirst()) {  
    int j = c.getColumnIndex(DownloadManager.COLUMN_STATUS);  
    int h = c.getColumnIndex(DownloadManager.COLUMN_LOCAL_URI);  
    if (DownloadManager.STATUS_SUCCESSFUL == c.getInt(j)) {  
        String uriString = c.getString(h);  
        ImageView v =(ImageView) findViewById(R.id.v1);  
        v.setImageURI(Uri.parse(uriString));  
    }  
}
```

Oppure: setFilterByStatus(...)



# Informazioni disponibili



COLUMN_BYTES_DOWNLOADED_SO_FAR	Number of bytes download so far.
COLUMN_DESCRIPTION	The client-supplied description of this download.
COLUMN_ID	An identifier for a particular download, unique across the system.
COLUMN_LAST_MODIFIED_TIMESTAMP	Timestamp when the download was last modified, inSystem.currentTimeMillis() (wall clock time in UTC).
COLUMN_LOCAL_FILENAME	The pathname of the file where the download is stored.
COLUMN_LOCAL_URI	Uri where downloaded file will be stored.
COLUMN_MEDIAPROVIDER_URI	The URI to the corresponding entry in MediaProvider for this downloaded entry.
COLUMN_MEDIA_TYPE	Internet Media Type of the downloaded file.
COLUMN_REASON	Provides more detail on the status of the download.
COLUMN_STATUS	Current status of the download, as one of the STATUS_* constants.
COLUMN_TITLE	The client-supplied title for this download.
COLUMN_TOTAL_SIZE_BYTES	Total size of the download in bytes.
COLUMN_URI	URI to be downloaded.



# AsyncPlayer



# AsyncPlayer



- Molte classi di sistema gestiscono il multithreading completamente al loro interno
- **AsyncPlayer** è una di queste
  - Riproduce file audio, ovviamente in background
  - Il thread non si vede, ma c'è

Costruttore	<code>AsyncPlayer ap = new AsyncPlayer("thriller")</code>
Avvia la riproduzione	<code>ap.play(ctx,uri,looping,outstream)</code>
Ferma la riproduzione	<code>ap.stop()</code>

STREAM\_ALARM  
 STREAM\_DTMF  
 STREAM\_MUSIC  
 STREAM\_NOTIFICATION  
 STREAM\_RING  
 STREAM\_SYSTEM  
 STREAM\_VOICE\_CALL  
 USE\_DEFAULT\_STREAM\_TYPE



# AsyncPlay

- Molte classi di sistema gestiscono completamente al loro interno
- **AsyncPlayer** è una di queste
  - Riproduce file audio, ovviamente
  - Il thread non si vede, ma c'è

Costruttore	AsyncPlayer <b>ap</b> = new
Avvia la riproduzione	<b>ap</b> .play(ctx,uri,looping,outstream)
Ferma la riproduzione	<b>ap</b> .stop()

Da API Level 23, è preferibile utilizzare un'istanza di **AudioAttributes** che descrive le proprietà desiderate dello stream, anziché scegliere direttamente uno stream

```
ALLOW_CAPTURE_BY_ALL
ALLOW_CAPTURE_BY_NONE
ALLOW_CAPTURE_BY_SYSTEM
CONTENT_TYPE_MOVIE
CONTENT_TYPE_MUSIC
CONTENT_TYPE_SONIFICATION
CONTENT_TYPE_SPEECH
CONTENT_TYPE_UNKNOWN
FLAG_AUDIBILITY_ENFORCED
FLAG_HW_AV_SYNC
FLAG_LOW_LATENCY
USAGE_ALARM
USAGE_ASSISTANCE_ACCESSIBILITY
USAGE_ASSISTANCE_NAVIGATION_GUIDANCE
USAGE_ASSISTANCE_SONIFICATION
USAGE_ASSISTANT
USAGE_GAME
USAGE_MEDIA
USAGE_NOTIFICATION
USAGE_NOTIFICATION_COMMUNICATION_DELAYED
USAGE_NOTIFICATION_COMMUNICATION_INSTANT
USAGE_NOTIFICATION_COMMUNICATION_REQUEST
USAGE_NOTIFICATION_EVENT
USAGE_NOTIFICATION_RINGTONE
USAGE_UNKNOWN
USAGE_VOICE_COMMUNICATION
USAGE_VOICE_COMMUNICATION_SIGNALLING
```

```
STREAM_ALARM
STREAM_DTMF
STREAM_MUSIC
STREAM_NOTIFICATION
STREAM_RING
STREAM_SYSTEM
STREAM_VOICE_CALL
USE_DEFAULT_STREAM_TYPE
```



# AsyncPlayer



- L'uso da parte delle applicazioni è banale
  - ... se sono richieste capacità più avanzate, c'è tutta l'architettura del MediaPlayer
    - La vedremo più avanti
- Ma saremmo in grado di implementare noi le stesse funzionalità?
  - Guardiamo il codice sorgente di AsyncPlayer!

 `AsyncPlayer.java`