



## **Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition)**

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition)

*Sylvain HÉBUTERNE*

**Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition)**  
Sylvain HÉBUTERNE

 [Télécharger Android - Guide de développement d'applicati ...pdf](#)

 [Lire en ligne Android - Guide de développement d'applica ...pdf](#)

## Téléchargez et lisez en ligne Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) Sylvain HÉBUTERNE

---

514 pages

Présentation de l'éditeur

Véritable guide d'apprentissage, ce livre accompagne le lecteur dans le développement d'applications Android pour Smartphones et Tablettes tactiles. Il s'adresse aux développeurs disposant d'un minimum de connaissances sur la programmation orientée objet, le langage Java et les environnements de développement intégrés type Eclipse ou Android Studio et couvre toutes les versions d'Android jusqu'à la 4.4 incluse. Le livre présente l'intégralité du processus de création d'applications, de la mise en place de l'environnement de développement jusqu'à la publication de l'application, et décrit une large sélection de fonctionnalités proposées par le système Android. Vous découvrirez dans un premier temps la plate-forme Android, vous installerez l'environnement de développement et vous créerez sans attendre votre première application Android. Vous étudierez ensuite comment se construit l'interface utilisateur et prendrez connaissance des composants applicatifs fondamentaux. Vous apprendrez à développer des interfaces complexes qui s'adaptent aux écrans des tablettes et smartphones et à construire vos propres composants réutilisables. Puis, seront présentées la persistance des données, la programmation concurrente, la sécurité et la communication réseau. Un chapitre vous expliquera comment intégrer les réseaux sociaux dans vos applications. Pour pouvoir proposer des applications les plus qualitatives possibles, vous découvrirez comment ajouter des traces et tester votre application. Vous serez enfin guidé pas à pas pour publier vos applications vers les utilisateurs du monde entier. L'ouvrage se termine en présentant la détermination de la géolocalisation et l'utilisation des capteurs intégrés dans les terminaux Android. Sont également traités en détail des sujets avancés tels que la création d'AppWidget, la protection des applications payantes (LVL), les achats in-app ainsi que les communications NFC. à l'issue de cette lecture, vous serez capable de développer et publier des applications, de qualité, natives Android (dans ses différentes versions jusqu'à la 4.4 incluse) pour Smartphones et Tablettes tactiles. Enfin, en complément et pour illustrer de façon pratique les propos de l'ouvrage, l'auteur propose en téléchargement sur le site [www.editions-eni.fr](http://www.editions-eni.fr) un projet reprenant toutes les notions présentées dans le livre. Interface utilisateur, listes, traitements asynchrones, géolocalisation, NFC, etc. : tous les modules du projet sont fonctionnels, directement exploitables, et fournissent une solide structure de base pour vos développements. Les chapitres du livre : Avant-propos - L'univers Android - Premiers pas - Découverte de l'interface utilisateur - Les fondations - Compléter l'interface utilisateur - Composants applicatifs principaux - La persistance des données - Construire des interfaces complexes - Concurrence, sécurité et réseau - Réseaux sociaux - Tracer, déboguer et tester - Publier une application - Capteurs et géolocalisation - La technologie NFC - Fonctionnalités avancées Biographie de l'auteur

Sylvain HÉBUTERNE est Architecte Android. Spécialisé dans la programmation objet depuis 15 ans, il conçoit des applications Android à titre personnel ou pour le compte d'agences de communication. Ces projets très diversifiés lui permettent d'exploiter tout le potentiel de la plate-forme Android ainsi que les fonctionnalités plus avancées proposées par la dernière version. Sébastien PÉROCHON est le fondateur de Mobiquité, entreprise spécialisée dans le développement et la formation au développement d'applications mobiles (Android, iPhone, iPad). Fort d'une dizaine d'années d'expérience dans le développement logiciel, la gestion de projet et le management d'équipe, Sébastien Pérochon est également très impliqué dans les communautés de développement autour d'Android

Download and Read Online Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) Sylvain HÉBUTERNE #SL4NK1OEY7C

Lire Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE pour ebook en ligne  
Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres  
Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE à lire en ligne.  
Online Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE ebook Téléchargement PDF  
Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE Doc  
Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE Mobipocket  
Android - Guide de développement d'applications Java pour Smartphones et Tablettes (2ième édition) par Sylvain HÉBUTERNE EPub  
**SL4NK1OEY7CSL4NK1OEY7CSL4NK1OEY7C**