

В. В. Соколова

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ СПО

*Рекомендовано Учебно-методическим отделом среднего профессионального образования
в качестве учебного пособия для студентов образовательных учреждений среднего
профессионального образования*

**Книга доступна в электронной библиотеке biblio-online.ru,
а также в мобильном приложении «Юрайт.Библиотека»**

Москва ■ Юрайт ■ 2019

УДК 621.395.7(075.32)
ББК 32.884.1я723
С59

Автор:

Соколова Вероника Валерьевна — кандидат технических наук, доцент кафедры оптимизации систем управления Института кибернетики Национального исследовательского Томского политехнического университета.

Рецензенты:

Мещеряков Р. В. — кандидат технических наук, доцент, заместитель заведующего кафедрой комплексной информационной безопасности электронно-вычислительных систем по научной работе Томского государственного университета систем управления и радиоэлектроники;

Сапунков Г. Г. — генеральный директор ООО «Аксимедия Софт»;

Громаков Е. И. — кандидат технических наук, доцент Томского политехнического университета

Соколова, В. В.

С59 Разработка мобильных приложений : учеб. пособие для СПО / В. В. Соколова. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 175 с. — (Серия : Профессиональное образование).

ISBN 978-5-534-10680-0

Основной целью пособия является введение в разработку нативных мобильных приложений на платформах J2ME и Android. Описана краткая история развития мобильных технологий, представлена существующая классификация мобильных приложений и изложены основные этапы их разработки с использованием языка программирования Java.

Соответствует актуальным требованиям Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования и профессиональным требованиям.

Предназначено для студентов образовательных учреждений среднего профессионального образования, обучающихся по специальностям «Информатика и вычислительная техника», «Сети ЭВМ и телекоммуникации».

УДК 621.395.7(075.32)
ББК 32.884.1я723



Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав. Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая компания «Дельфи».

ISBN 978-5-534-10680-0

© Соколова В. В., 2014
© ФГАОУ ВО НИ ТПУ, 2014
© ООО «Издательство Юрайт», 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1. МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ТЕХНОЛОГИИ	6
1.1. Классификация мобильных устройств	6
1.2. Коммуникационные технологии	12
1.2.1. Стандарт GSM	13
1.2.2. Технология Wi-Fi	16
1.2.3. Стандарты передачи данных IEEE 802.11	17
1.2.4. Протокол Bluetooth	19
1.2.5. Организация беспроводных сетей	20
1.3. Программные платформы	21
1.3.1. Платформа Android	21
1.3.2. Java 2 Micro Edition (J2ME)	24
1.4. Типы мобильных приложений	26
1.5. Архитектура мобильных приложений	28
Вопросы для самопроверки	41
2. РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА ПЛАТФОРМЕ J2ME	42
2.1. Конфигурации и профили J2ME	42
2.1.1. Конфигурация Connected, Limited Device Configuration	43
2.1.2. Конфигурация Connected Device Configuration	46
2.1.3. Профиль Foundation	47
2.1.4. Профиль Personal	48
2.1.5. Профиль RMI	49
2.2. Профиль Mobile Information Device	50
2.2.1. Модель состояний мидлета	52
2.2.2. Процесс разработки приложений MIDP	55
2.2.2.1. Проектирование и кодирование	55
2.2.2.2. Компиляция	58
2.2.2.3. Предварительная проверка	59
2.2.2.4. Упаковка	60
2.2.2.5. Раскрытие и выполнение	63

2.2.3. Модель компонентов пользовательского интерфейса MIDP	65
2.2.4. Высокоуровневое API пользовательского интерфейса MIDP	68
2.3. Система управления записями	89
2.4. Взаимодействие с сетью	96
Вопросы для самопроверки	110
3. СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА БАЗЕ ОС ANDROID	111
3.1. Основные инструменты разработки	111
3.1.1. Создание виртуальных устройств для Android (AVD)	111
3.1.2. Компоненты Android-приложения	111
3.1.3. Первое Android-приложение	112
3.1.4. Структура Android-приложения	117
3.1.5. Архитектура Android GUI	121
3.2. Создание пользовательского интерфейса	122
3.2.1. Объект View	122
3.2.2. компоновка	123
3.2.3. Обзор основных виджетов	129
3.2.4. Обработка событий пользовательского интерфейса	129
3.2.5. Создание меню	137
3.3. Связывание действий с помощью намерения	141
3.3.1. Фильтры Intent	141
3.3.2. Запуск и завершение Activity	143
3.3.3. Пример использования Intent	144
3.4. Хранение данных и контент-провайдеры	152
3.5. Разработка сервисов	165
3.6. Телефония и SMS	169
Вопросы для самопроверки	172
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	173
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	174

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время мобильные устройства могут использоваться не только для коммуникации, но и в коммерческих целях на предприятиях. Для поддержки этих возможностей разрабатываются различные мобильные приложения.

Данное учебное пособие предназначено для разработки программного обеспечения для мобильных устройств. Оно рассчитано на пользователей, которые уже имеют опыт создания Java-приложений. Основной целью пособия является введение в разработку мобильных приложений на платформах J2ME и Android. Однако это не справочное руководство. Актуальную и полную документацию по разработке приложений можно найти на официальных сайтах <http://java.sun.com/j2me/docs> и <http://developer.android.com/index.html>.

В первой главе изложена краткая история развития мобильных устройств, дано описание мобильных технологий, которые способствуют развитию мобильного программного обеспечения, представлена существующая классификация мобильных приложений. Во второй главе описаны основные этапы разработки мобильных приложений на платформе J2ME. В частности описана конфигурация CLDC и профиль MID, которые поддерживают независимые мобильные устройства с непостоянным (прерывистым) подключением к сети, такие как мобильные телефоны. В третьей главе рассматриваются вопросы разработки нативных мобильных приложений для платформы Android. Рассмотрена структура мобильного приложения, описаны существующие компоненты и представлены примеры разработки приложений в Eclipse.

В результате изучения дисциплины студенты должны освоить:

трудовые действия

- применения информационных технологий и творческого подхода при решении стандартных и нестандартных задач;

необходимые умения

- выбрать оптимальный программный продукт для решения прикладной задачи;
- разрабатывать сервисные программы и сервисные оболочки при разработке мобильных приложений;

необходимые знания

- этапов и тенденций развития программирования.

1. МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ТЕХНОЛОГИИ

Под *мобильными устройствами* понимаются легкие, небольшого размера (карманные) устройства, которые могут автономно подключаться к сетям связи с помощью беспроводных технологий.

В настоящее время пользователям доступен широкий спектр мобильных устройств для решения разных задач. Он варьируется от очень недорогих мобильных телефонов до профессиональных карманных персональных компьютеров (КПК) и смартфонов. Наряду с форм-фактором имеются различия в функциональности и производительности, которые эти устройства обеспечивают.

1.1. Классификация мобильных устройств

Существуют основные категории мобильных устройств: сотовые телефоны, пейджеры, смартфоны, карманные персональные компьютеры (КПК) и коммуникаторы.

Сотовым телефоном называется портативное устройство, основным назначением которого является предоставление услуг голосовой связи посредством сотовой сети. Сотовые телефоны управляются операционной системой, которая не предназначена для запуска прикладных программ.

В настоящее время сотовые телефоны являются беспроводными устройствами, которые чаще всего используются на рынке мобильных устройств. В некоторых европейских странах более 75 % населения имеет мобильный телефон. В большинстве случаев используется голосовая связь, но с появлением беспроводного протокола передачи данных (WAP) и возможности обмена текстовыми сообщениями стали более распространенными и другие приложения по обработке и передаче данных.

Обычно такой телефон имеет небольшой по размеру дисплей (как правило, от 4 до 12 строк текста) с типовой 12-кнопочной клавиатурой для ввода данных. Эти ограничения делают сотовые телефоны неподходящими для веб-поиска, т. к. объемы данных, которые могут быть получены или выведены на экран, весьма ограничены. Основным преимуществом сотовых телефонов является их широкое использование, что делает их очень подходящими для разработки конкретных приложений, ориентированных на широкий круг пользователей. Например, такими приложениями могут быть: просмотр котировок акций, отчеты о трафике, покупка билета и чтение новостей. Во всех этих приложениях требу-

ется ограниченный набор данных, необходимых для получения ожидаемого ответа. Однако, если планируется внедрение корпоративных приложений, таких как продвижение продаж или автоматизация обслуживания, лучшим выбором будут более мощные устройства.

Сотовые телефоны имеют встроенные беспроводные модемы, что обеспечивает легкое подключение к беспроводным сетям. После подключения пользователь может использовать модем как для голосовой связи, так и для приложений или посредством беспроводной телефонной связи (WTA), поддерживаемой в WAP, одновременно передавать данные и голосовую связь. Кроме того, сотовые телефоны идеально подходят для обмена текстовыми сообщениями. Поскольку длина этих сообщений не превышает 160 символов, то возможности ввода этих устройств являются достаточными. С другой стороны, преимуществом является длительное время работы батареи телефона. Ограниченная мощность сотовых телефонов позволяет экономить заряд аккумулятора (батареи), что приводит к более длительной работе по сравнению с более сложными устройствами, такими как смартфоны и карманные персональные компьютеры. Основной целью этих устройств является голосовая связь, поэтому качество голосовой связи, подключения к сети и передачи пакетов имеет приоритет при их выборе.

*Пейджер*ы нужны для обмена короткими текстовыми сообщениями между пользователями. Очень часто эти приложения загружаются производителями и не модернизируются. Эти устройства выполняют большую работу по подкачке данных, но часто не подходят для более сложных приложений. Это утверждение верно для большинства пейджеров, но есть некоторые исключения. Например, RIM и Motorola предлагают более продвинутые устройства, которые предоставляют возможности, подобные КПК. Обе компании начинали с использования собственных операционных систем, но с появлением платформы J2ME перешли на нее. Были расширены основные возможности подкачки данных устройств RIM Blackberry и пейджеров Motorola Timeport с приложениями для управления персональной информацией и беспроводными интернет-приложениями. Кроме того, пользователям предлагаются продвинутые возможности ввода посредством стандартной клавиатуры QWERTY, поддерживающей ввод большими пальцами рук.

Для этих устройств доступно несколько микробраузеров, которые часто предоставляются компанией, обеспечивающей беспроводное подключение. Данные браузеры основаны на WAP с использованием в качестве языка разметки WML, хотя также доступны некоторые HTML-браузеры. Поскольку эти устройства имеют удобное средство

для ввода данных, они способны запускать беспроводные приложения, направленные на сбор данных.

Одной из самых удобных функций пейджеров является то, что они всегда подключены к беспроводной сети, следовательно, всегда есть доступ к приложению. Достаточно открыть приложение, которое будет по мере необходимости передавать данные. Это возможно, поскольку устройства используют сети с коммутацией пакетов при явной передаче данных, а не ежеминутную передачу, как в сетях с коммутацией каналов. Эта особенность требуется при получении страниц, электронной почты и других видов сообщений, а также является удобной при использовании беспроводных интернет-приложений. Кроме того, учитывая, что эти устройства всегда подключены к сети, батареи могут работать нередко в течение недели без подзарядки.

Простые смартфоны называются так потому, что они обеспечивают возможность запуска локальных приложений, а также выполнения звонков. Как и веб-телефоны, это, прежде всего, голосовые устройства, поэтому выбор должен быть основан на возможностях голосовой связи. Поддержка приложений несколько лимитирована из-за ограниченного объема хранения, мощности обработки и размеров отображения. Они похожи на веб-устройства по форме и размеру дисплея, но позволяют приложениям работать локально, не требуя подключения к сети.

Одной из главных особенностей смартфонов является их простота. Можно использовать устройство, не беспокоясь о расширении конфигурации. Кроме того, поскольку устройства имеют очень небольшие процессоры и мало памяти, они способны работать несколько дней на одном заряде аккумулятора.

У пользователей есть возможность расширить возможности устройства путем загрузки новых приложений. Производители мобильных телефонов и беспроводных устройств создают электронные витрины, на которых разработчики могут представить свои приложения для загрузки. Для этих устройств в основном используется платформа Java 2 Micro Edition (J2ME), на базе которой разрабатываются мобильные приложения.

На рынке беспроводных приложений идет движение в сторону более совместимых устройств в виде высококачественных **профессиональных смартфонов**. Ведущие производители сотовых телефонов, включая HTC, Nokia, Sony Ericsson и Motorola, разрабатывают устройства, которые ориентированы на корпоративный рынок, обеспечивают возможность для голосовой связи и интеллектуальных клиентских приложений. Это делает их хорошим выбором для пользователей, которые не хотят носить с собой несколько устройств для поддержки различных приложений.

Форма смартфона является средней между сотовым телефоном и карманным персональным компьютером. Обычно они имеют механизм флип-топ для отображения на весь экран и клавиатуру. В закрытом виде они выглядят как большой сотовый телефон с типовой 12-значной клавиатурой и небольшим экраном. В открытом виде имеют экран размером от 640×200 до 320×240 . Процессоры в этих устройствах достаточно мощные, чтобы запустить сложные локальные приложения, а также продвинутое беспроводное интернет-приложение. Браузеры для этих устройств часто имеют поддержку цветной графики и мультимедиа с использованием либо WML-, либо HTML-языков разметки.

Смартфоны, так же как пейджеры и сотовые телефоны, могут использоваться в течение нескольких дней на одном заряде аккумулятора. До недавнего времени услуги, предоставляемые для смартфонов, были малонастраиваемыми. Пользователь не мог добавить приложения или изменить содержание, доступное на устройстве. В настоящее время последние модели смартфонов предлагают полноценную операционную систему с доступной памятью для приложений сторонних разработчиков. Наиболее распространенные операционные системы в смартфонах – Android, iOS и Windows Phone.

Карманный персональный компьютер (КПК) – это портативное устройство, на котором предустановлена операционная система, позволяющая устанавливать и выполнять прикладные программы.

КПК, размером с ладонь (*ладонные*), в настоящее время занимают основное место на рынке мобильных устройств. Они предоставляют пользователю возможность сенсорного ввода. По форме КПК находятся между карманными компьютерами и смартфонами, как правило, с цветным VGA-экраном. Ладонные КПК имеют возможность мгновенно включаться/выключаться, т. к. они не перезагружаются перед использованием. Большинство последних устройств также имеют встроенные беспроводные модемы для беспроводной связи. КПК без встроенного модема, как правило, имеют слот, в который беспроводной модем может быть подключен.

Наиболее распространенными на этом сегменте являются Palm и Pocket PC. В настоящее время Palm-устройства являются лидерами рынка в этой категории, хотя их доля сокращается, поскольку в устройства Pocket PC добавили больше возможностей, которые хорошо подходят для корпоративных пользователей. Как Palm, так и Pocket PC имеют сенсорные экраны со встроенной поддержкой распознавания символов. Palm-устройства доступны как в монохромном, так и цветном видах, в то время как КПК обычно предлагают цветные экраны. Palm-устройства, как правило, несколько меньше, чем карманные ПК, что по-

зволяет их легко носить с собой, поскольку они могут быть прикреплены к поясу или находиться в портфеле. Как правило, они весят около 225 граммов.

Хотя по форме Palm-устройства могут быть привлекательными, их производительность и возможности хранения данных часто не на должном уровне. Многие Palm-устройства базируются на операционной системе от 8 до 32 мегабайт общего объема памяти и с процессорами, работающими на 33 МГц или меньше. Поскольку эти приложения становятся все более совершенными, они требуют большего хранилища данных и вычислительной мощности для удовлетворения требований приложений. Кроме того, поскольку Java-приложения развертываются на этих устройствах, они также требуют большей мощности для обработки требований виртуальной машины Java (JVM) и связанных с ней приложений. Новое поколение Palm-устройств, работающее на операционной системе OS 5.0, преодолело эти трудности с помощью перехода на ARM-процессоры, работающие на частоте 206 МГц.

Большинство устройств на базе Pocket PC имеют лучшие характеристики. Последние устройства на рынке имеют достаточную оперативную память вместе с X-Scale процессорами, работающими на частоте от 400 МГц. Дополнительные вычислительные мощности требуются для запуска операционной системы Windows CE, которая мощнее, чем Palm OS. Одним из недостатков повышенной мощности является ее влияние на потребление энергии аккумулятора. Palm-устройства часто могут работать несколько дней на одном заряде батареи, в то время как устройства Pocket PC обычно должны заряжаться ежедневно.

Первоначально рынок этих устройств был ориентирован на создание персонального цифрового помощника, отсюда и название «КПК». Palm захватил огромный рынок КПК, предлагая интуитивно понятный пользовательский интерфейс для доступа к общим приложениям, таким как календари, списки контактов и списки дел. Такой широкий спектр применения, наряду с относительно низкой стоимостью, продолжает делать Palm OS привлекательными для многих пользователей КПК.

Устройства Pocket PC пришли на рынок на несколько лет позже Palm. Они предназначены для аудитории, которая ищет богатый пользовательский интерфейс с мультимедийными возможностями. Кроме того, устройства также нацелены на тех, кто собирается использовать пакет Microsoft Office.

Для того чтобы более четко различать их потребительские и корпоративные предложения, Palm создали два суббренда устройств: Tungsten и Zire. Семейство Tungsten продукции Palm предназначено для ИТ-спе-

циалистов. Эти решения сочетают мощные аппаратные и программные возможности для разрешения сложных задач. Семейство Zire продукции Palm направлено на потребительский рынок, предлагая низкие цены на устройства с простыми в использовании конструкциями.

Следует отметить, что современные сотовые телефоны также позволяют выполнять прикладные программы (приложения). Разница состоит в том, что в случае с сотовым телефоном можно говорить лишь о работе программ с ограниченной функциональностью, запущенных в специально выделенной изолированной среде (так называемой песочнице). В случае со смартфонами и коммуникаторами функциональные возможности программ практически не ограничены, например в платформе Android, при желании, можно заменить даже программный модуль сотового телефона.

Если разделение на КПК и телефоны является очевидным, то различие между смартфонами и коммуникаторами медленно уменьшается. Само же разделение произошло, исходя из того, на какой основе возникли те или иные устройства:

- *Коммуникаторы* – это КПК, в которые была добавлена поддержка соединения с сетями связи. Примером коммуникаторов могут служить устройства под управлением операционной системы Windows Phone.
- *Смартфоны* – это сотовые телефоны с операционной системой, приспособленной для запуска сторонних приложений. Классическим примером смартфонов являются устройства на основе операционной системы Android.

На рис. 1.1 графически показано, как соотносятся эти категории мобильных устройств.

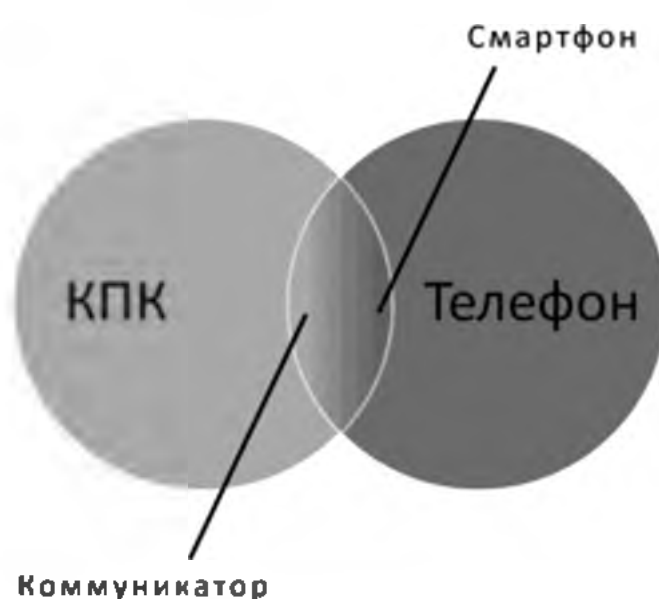


Рис. 1.1. Категории мобильных устройств

Основным фактором, который в настоящий момент позволяет разделить коммуникаторы и смартфоны, является различие в принципах ввода данных. Стандартным средством ввода данных для КПК и, соответственно, коммуникаторов является сенсорный экран. В смартфонах сенсорные экраны не используются, а в качестве основного исторически применяется клавиатурный ввод.

Однако даже эта разница медленно, но верно исчезает: появившийся в 2007 году Apple iPhone, который на момент выпуска не поддерживал возможности установки дополнительных программ и, соответственно, мог быть отнесен к категории «телефоны», имел поддержку сенсорного ввода. Популярность этого телефона привела к тому, что крупнейшие компании, создающие смартфоны, внедрили возможность сенсорного ввода данных для своих платформ. В целом, использование особенностей форм-фактора того или иного мобильного устройства позволяет создавать многофункциональные приложения.

1.2. Коммуникационные технологии

Возникновение Интернета превратило персональный компьютер из автономного устройства, которое может работать исключительно с программами и данными в его памяти, в участника локальных и глобальной компьютерных сетей, которому доступны совершенно новые объемы данных и функциональные возможности.

В конце 90-х годов прошлого века на рынке появились первые гибриды карманных персональных компьютеров и телефонов – Handspring Visorphone или Ericsson R380 (рис. 1.2). Чтобы иметь представление о том, какой путь за это время прошли мобильные устройства, необходимо отметить, что первое из указанных устройств было не коммуникатором, а отдельной приставкой, подключаемой к КПК на основе Palm OS; а второе, хоть и работало на основе операционной системы EPOC, не позволяло установку стороннего программного обеспечения.



Рис. 1.2. Ericsson R380

Современные технологии по передаче данных рассмотрены ниже.

1.2.1. Стандарт GSM

На сегодняшний день самым распространенным стандартом сотовой связи в мире является стандарт GSM (Global System for Mobile Communications). Согласно данным Ассоциации GSM, ему принадлежат около 82 % рынка глобальной связи.

Всю историю развития мобильных сетевых технологий, которая берет свое начало во второй половине прошлого века, можно разделить на три поколения (табл. 1.1).

Таблица 1.1

Поколения мобильных сетевых технологий

Поколение	1G	2G	2.5G	3G
Начало разработок, г.	1970	1980	1985	1990
Реализация, г.	1984	1991	1999	2002
Сервисы	аналоговый стандарт, синхронная передача данных со скоростью до 9,6 кбит/с	цифровой стандарт, поддержка коротких сообщений (SMS)	большая смкость, пакетная передача данных	еще большая смкость, скорости до 2 Мбит/с
Стандарты	AMPS, TACS, NMT и др.	TDMA, CDMA, GSM, PDC	GPRS, EDGE, 1xRTT	WCDMA, CDMA2000, UMTS
Ширина канала	1,9 кбит/с	14,4 кбит/с	384 кбит/с	2 Мбит/с

Первое поколение (1G)

Европейским стандартом сотовой связи первого поколения стал NMT (Nordic Mobile Telephone system). Его окончательные спецификации были приняты в 1978 году пятью скандинавскими странами (Данией, Финляндией, Исландией, Норвегией и Швецией). Стандарт NMT является стандартом аналоговой сотовой связи и работает в диапазоне частот 453,0–457,5 МГц, используя до 180 каналов связи по 25 кГц каждый. Радиус действия одной базовой станции достигает 5–25 км в зависимости от нагрузки на каждую из них. В 1983 году была разработана модернизированная версия NMT-900 (первая условно называлась NMT-450), работавшая на частоте 900 МГц. Выход обновленного стандарта позволил уменьшить размеры телефонных аппаратов, а также добавить несколько новых сервисов. Тем не менее спустя некоторое время NMT был заменен на более прогрессивные цифровые стандарты. Впол-

не естественно, что первое поколение сотовой связи не смогло с ними конкурировать, т. к. несмотря на то, что качество аналоговой беспроводной связи в целом было удовлетворительным, разговор можно было легко перехватить и расшифровать.

Второе поколение (2G)

Принципиально новым подходом к передаче информации (в частности голоса) отличалось второе поколение мобильных коммуникаций – на основе цифровых стандартов. В Европе на смену NMT пришел стандарт GSM, который применяется по настоящее время. Цифровой стандарт предполагает, что голос человека теперь проходит оцифровку (кодирование). Иными словами, по каналу связи, как и в 1G-стандарте, передается модулированная несущая частота, но уже не аналоговым сигналом, а цифровым кодом.

Внедрение цифрового стандарта привело к возникновению новых сервисов, самым известным из которых является сервис обмена короткими сообщениями (SMS).

Один из существенных недостатков сетей сотовой связи стандарта GSM – низкая скорость передачи данных (максимум 9,6 кбит/с). Организация этого процесса тоже была далека от совершенства: для передачи данных абоненту выделялся один голосовой канал, а биллинг осуществлялся, исходя из времени соединения.

Второе с половиной поколение (2,5G)

Для расширения возможностей передачи данных посредством существующих GSM-сетей была разработана услуга пакетной передачи данных по радиоканалу GPRS (General Packet Radio Service). Для передачи данных в GPRS начали использоваться одновременно многие каналы связи в паузах между передачей речи, что позволило увеличить скорость и производить учет и оплату услуг (биллинг) пропорционально объему переданной информации. В связи с минимальной приоритетностью GPRS-пакетов при звонке соединение по GPRS временно приостанавливается или обрывается.

Именно появление GPRS позволило реализовать мобильный Интернет, предоставив возможность получать доступ к глобальной сети с сотовых телефонов, смартфонов и коммуникаторов. Тем не менее скорость передачи данных при использовании GPRS невысока. Официально максимальный его предел равен 115 кбит/с, а в реальности обмен информацией производится не быстрее, чем на скорости 40–50 кбит/с, что в два раза меньше теоретического максимума. По сегодняшним меркам такой пропускной способности не хватит для нормальной работы в сети Интернет.

В качестве решения этой проблемы была разработана технология EDGE (Enhanced Data rates for GSM Evolution), которую иногда относят к отдельному поколению – 2,75G. EDGE является расширением GPRS и не может существовать отдельно от GPRS. Главное различие между GPRS и EDGE – в использовании иной модуляционной схемы на физическом уровне, что позволило достичь пропускной способности примерно втрое больше, чем в технологии GPRS.

Третье поколение (3G)

Термин 3G используется для описания сервисов мобильной связи стандарта следующего поколения, которые обеспечивают более высокое качество звука, а также высокоскоростной доступ в Интернет и мультимедийные сервисы. Мобильные сети третьего поколения отличаются от сетей второго поколения гораздо большей скоростью передачи данных, а также более широким набором и высоким качеством предоставляемых услуг.

Хотя существует много различных интерпретаций того, что представляет собой 3G, единственным определением, принимаемым универсально, является определение, опубликованное Международным институтом электросвязи (ITU). ITU, работающий с промышленными организациями по всему миру, определяет и утверждает технические требования и стандарты, а также правила использования спектра для систем 3G в рамках программы IMT-2000 (International Mobile Telecommunications-2000). IMT-2000 – это рекомендации, разработанные Международным институтом электросвязи, касающиеся вопросов использования частотного спектра и технических особенностей для всего семейства стандартов 3-го поколения. Рекомендации описывают пути эволюции существующих в мире стандартов 2-го поколения в стандарты 3-го. ITU требует, чтобы сети IMT-2000 (3G), помимо прочих свойств, обеспечивали улучшенную емкость системы и эффективность использования спектра для систем 2G и поддерживали сервисы передачи данных со скоростями – минимум 144 кбит/с, при использовании в мобильном режиме (не в помещениях), и максимум 2 Мбита/с, в не мобильных условиях (в помещениях).

Основываясь на этих требованиях, в 1999 году ITU одобрил пять радиointерфейсов для стандартов IMT-2000 как часть рекомендаций ITU-R M.1457. Ключевыми стали два стандарта 3G: UMTS (Universal Mobile Telecommunications Systems – универсальная мобильная телекоммуникационная система), поддерживаемая европейскими странами, и CDMA2000 (Code Division Multiple Access – множественный доступ с кодовым разделением каналов), сторонниками которой традиционно

являются азиатские страны и США. В принципе, эти две технологии предполагают два различных подхода к организации сетей 3G: революционный (UMTS) и эволюционный (разновидности CDMA: CDMA2000, CDMA2000 1X, CDMA2000 1X EV-DO). Эволюционный путь подразумевает сохранение частот и постепенный переход к новым технологиям путем наращивания технических мощностей оператора. UMTS – совершенно новый стандарт, в то время как разновидности CDMA, предложенные для 3G, являются развитием уже эксплуатирующейся в мире технологии второго поколения cdmaOne (IS-95).

Всего существует три основных стандарта 3G: UMTS (Universal Mobile Telecommunications Service), CDMA2000 и WCDMA (Wide CDMA). Все они настроены на пакетную передачу данных и, соответственно, на работу с цифровыми компьютерными сетями, включая Интернет. Скорость передачи данных в новом поколении стандартов может достигать 2,4 Мбит/с. Это позволит улучшить качество звука, а также добавить такой сервис, как видеозвонок.

1.2.2. Технология Wi-Fi

В основе WLAN-технологий лежит принцип высокочастотной радиосвязи между узлами сети. В качестве узла сети может выступать как отдельный компьютер, ноутбук или КПК, так и специальное устройство – «точка доступа» («Access Point»), обеспечивающее доступ к кабельному сегменту сети Ethernet, Интернету или другому компьютеру.

Специальные стандарты для WLAN-сетей разрабатываются Институтом инженеров по электротехнике и электронике (Institute of Electrical and Electronics Engineers), более известным под аббревиатурой IEEE. Первый стандарт IEEE 802.11 для беспроводных локальных сетей был принят в 1997 году. Он подразумевал работу оборудования на частоте 2,4 ГГц со скоростями 1 и 2 Мбит/с. Стандарт разрабатывался в течение 7 лет и поэтому ко времени принятия уже не мог соответствовать выросшим потребностям.

Новый расширенный вариант стандарта, названный 802.11b (802.11 High Rate), был принят в 1999 году. С того времени беспроводные сети и начали работать на скоростях до 11 Мбит/с, что было сопоставимо по скорости с обычными сетями Ethernet. Такая скорость позволила существенно расширить область применения беспроводных сетей и поднять уровень задач, для которых стало возможным использование WLAN.

В том же 1999 году была создана независимая международная организация Wi-Fi Alliance (Wi-Fi – сокращение от Wireless Fidelity), занимающаяся сертификацией на совместимость WLAN-устройств

от различных производителей. Эта организация объединяет практически всех ведущих производителей – Intel, IBM, Cisco, HP, Dell и др. В настоящий момент в нее входит более 200 компаний, и уже более 1500 устройств получили сертификат Wi-Fi с момента начала сертификации в марте 2000 года.

Торговая марка Wi-Fi гарантирует совместимость оборудования от разных производителей. Первоначально в ноутбуках использовались адаптеры стандарта 802.11b, поэтому логотип Wi-Fi часто ассоциировался именно с этим стандартом. Сейчас под Wi-Fi понимается любой из стандартов 802.11: a, b или g.

1.2.3. Стандарты передачи данных IEEE 802.11

Существует несколько разновидностей WLAN-сетей, которые различаются схемой организации сигнала, скоростями передачи данных, радиусом охвата сети, а также характеристиками радиопередатчиков и приемных устройств. Наибольшее распространение получили беспроводные сети стандарта IEEE 802.11b, IEEE 802.11g и IEEE 802.11a. Их сравнение представлено в табл. 1.2.

Первыми в 1999 году были утверждены спецификации 802.11a и 802.11b, однако наибольшее распространение получили устройства, выполненные по стандарту 802.11b.

Таблица 1.2

Стандарты IEEE 802.11

Характеристики	Спецификации		
	IEEE 802.11a	IEEE 802.11b	IEEE 802.11g
Скорость передачи данных	до 54 Мбит/с	11 Мбит/с	до 54 Мбит/с
Расстояние и скорость передачи данных	В закрытых помещениях: 12 м (54 Мбит/с), 91 м (6 Мбит/с). В открытых помещениях в пределах прямой видимости: 30 м (54 Мбит/с), 305 м (6 Мбит/с)	В закрытых помещениях: 30 м (11 Мбит/с), 91 м (1 Мбит/с). В открытых помещениях в пределах прямой видимости: 120 м (11 Мбит/с), 460 м (1 Мбит/с)	В закрытых помещениях: 30 м (54 Мбит/с), 91 м (1 Мбит/с). В открытых помещениях в пределах прямой видимости: 120 м (54 Мбит/с), 460 м (1 Мбит/с)
Рабочая частота	5 ГГц (5,15–5,350 ГГц и 5,725–5,825 ГГц)	2,4 ГГц (2,4–2,4835 ГГц)	2,4 ГГц (2,4–2,4835 ГГц)

В стандарте 802.11b применяется метод широкополосной модуляции с прямым расширением спектра – DSSS (Direct Sequence Spread Spectrum). Весь рабочий диапазон делится на 14 каналов, разнесенных на 25 МГц для исключения взаимных помех. Данные передаются по одному из этих каналов без переключения на другие. Возможно одновременное использование всего 3 каналов. Скорость передачи данных может автоматически меняться, в зависимости от уровня помех и расстояния между передатчиком и приемником.

Стандарт IEEE 802.11b обеспечивает максимальную теоретическую скорость передачи 11 Мбит/с, что сравнимо с обычной кабельной сетью 10 BaseT Ethernet. Однако такая скорость возможна лишь при условии, что в данный момент только одно WLAN-устройство осуществляет передачу. При увеличении числа пользователей полоса пропускания делится на всех и скорость работы падает. Несмотря на ратификацию стандарта 802.11a в 1999 году, он реально начал применяться только с 2001 года. Данный стандарт используется в основном в США и Японии. В России и Европе он не получил широкого распространения.

В стандарте 802.11a используется OFDM-схема модуляции сигнала – мультиплексирование с разделением по ортогональным частотам (Orthogonal Frequency Division Multiplexing). Основной поток данных разделяется на ряд параллельных подпотоков с относительно низкой скоростью передачи, и далее для их модуляции используется соответствующее число несущих. В стандарте определены три обязательные скорости передачи данных (6, 12 и 24 Мбит/с) и пять дополнительных (9, 18, 24, 48 и 54 Мбит/с). Также имеется возможность одновременного использования двух каналов, что обеспечивает увеличение скорости вдвое.

Стандарт 802.11g окончательно был ратифицирован в июне 2003 года. Он является дальнейшей разработкой спецификации IEEE 802.11b и осуществляет передачу данных в том же частотном диапазоне. Основным преимуществом этого стандарта является увеличенная пропускная способность – скорость передачи данных составляет до 54 Мбит/с по сравнению с 11 Мбит/с у 802.11b. Как и IEEE 802.11b, новая спецификация предусматривает использование диапазона 2,4 ГГц, но для увеличения скорости применена та же схема модуляции сигнала – что и в 802.11a – ортогональное частотное мультиплексирование (OFDM).

Особенностью данного стандарта является совместимость с 802.11b. Например, адаптеры 802.11b могут работать в сетях 802.11g (но при этом не быстрее 11 Мбит/с), а адаптеры 802.11g могут снижать скорость передачи данных до 11 Мбит/с для работы в старых сетях 802.11b.

Сейчас ведутся разработки нового стандарта WLAN – IEEE 802.11n. Он должен работать вдвое быстрее, чем 802.11a и 802.11g, на скорости от 100 Мбит/с до максимального значения 540 Мбит/с.

1.2.4. Протокол Bluetooth

Bluetooth – технология беспроводной связи, созданная в 1998 году группой компаний: Ericsson, IBM, Intel, Nokia, Toshiba. В настоящее время разработки в области Bluetooth ведутся Bluetooth SIG (Special Interest Group), в которую входят также Lucent, Microsoft и многие другие.

Основное назначение Bluetooth – обеспечение экономичной (с точки зрения потребляемого тока) и дешевой радиосвязи между различными типами электронных устройств, причем немалое значение придается компактности электронных компонентов, что дает возможность применять Bluetooth в малогабаритных устройствах размером с наручные часы.

Интерфейс Bluetooth позволяет передавать голос и данные. Для передачи данных могут быть использованы асимметричный и симметричный методы. Работающий на частоте 2,4 ГГц приемопередатчик (Bluetooth-чип) позволяет в зависимости от степени мощности устанавливать связь в пределах 10 или 100 метров. Разница в расстоянии, безусловно, большая, однако соединение в пределах 10 метров позволяет сохранить низкое энергопотребление, компактный размер и достаточно невысокую стоимость компонентов.

Одним из выгодных моментов в реализации этой технологии является рабочий диапазон частот – 2,45 ГГц; это так называемый нижний диапазон, обозначаемый аббревиатурой ISM (Industrial, Scientific, Medical), для работы промышленного, научного и медицинского оборудования. Он разрешен к свободному использованию по всему миру, и для применения соответствующих устройств не требуется дополнительных лицензий и разрешений.

Всего существует три коммерческие версии протокола: 1.1, 1.2 и 2.0. Все они обратно совместимы друг с другом. В 2004 году к протоколу Bluetooth 2.0 была добавлена функция «Enhanced Data Rate» (EDR), позволившая увеличить скорость передачи данных втрое.

Классов в Bluetooth три, и отвечают они за радиус действия адаптера/модуля: class 1 (до 100 м), class 2 (до 10 м) и class 3 (до 1 м). Однако необходимо учитывать, что дальность действия в случае технологии Bluetooth – понятие весьма абстрактное: стабильная работа спаренных устройств на расстоянии 10 или 100 метров (в зависимости от класса) может быть обеспечена только в идеальных условиях, которые в реальной жизни практически недостижимы. Кроме того, если

одно устройство поддерживает Bluetooth class 2, а другое – class 1, то функционировать они смогут лишь на расстоянии до 10 метров.

Функциональность устройств по данному протоколу реализуется с использованием профилей Bluetooth. *Профили Bluetooth* – это своеобразный механизм, обеспечивающий функционирование связи двух и более Bluetooth-устройств: если каждое из них поддерживает один и тот же профиль, определенный в спецификации Bluetooth, то они смогут взаимодействовать соответствующим образом. Теоретически единственным обязательным профилем, который поддерживается любым Bluetooth-модулем, является GAP (Generic Access Profile) – профиль общего доступа. Однако де-факто к нему в подавляющем большинстве случаев добавляются еще три профиля, необходимые для организации передачи данных: профиль последовательного порта SPP (Serial Port Profile), протокол приложения определения предлагаемых сервисов SDAP (Service Discovery Application Profile) и протокол операции клиент-сервер при обмене объектами GOEP (Generic Object Exchange Profile). Помимо вышеперечисленных профилей, Bluetooth-устройство может поддерживать какой-либо из девяти основных или двенадцати дополнительных профилей.

1.2.5. Организация беспроводных сетей

Выделяют два вида организации беспроводных сетей: Ad-Hoc и Infrastructure Mode. Режим *Ad-Hoc* является простейшей структурой локальной сети, при которой узлы сети (ноутбуки или компьютеры) связываются напрямую друг с другом. Такая структура удобна для быстрого развертывания сетей. Для ее организации требуется минимум оборудования – каждый узел должен быть оборудован адаптером WLAN.

В режиме *Infrastructure Mode* узлы сети связаны друг с другом не напрямую, а через точку доступа (Access Point). Различают два режима взаимодействия с точками доступа – BSS (Basic Service Set) и ESS (Extended Service Set). В режиме BSS все узлы связаны между собой через одну точку доступа, которая может играть роль моста для соединения с внешней кабельной сетью. Режим ESS представляет собой объединение нескольких точек доступа, т. е. нескольких сетей BSS. В этом случае точки доступа могут взаимодействовать и друг с другом. Расширенный режим удобно использовать тогда, когда необходимо объединить в одну сеть несколько пользователей или подключить нескольких проводных сетей.

Важным вопросом при организации WLAN-сетей является дальность покрытия. На этот параметр влияет сразу несколько факторов:

- 1) используемая частота (чем она больше, тем меньшая дальность действия радиоволн);

- 2) наличие преград между узлами сети (различные материалы по-разному поглощают и отражают сигналы);
- 3) режим функционирования (Infrastructure Mode или Ad-Hoc);
- 4) мощность оборудования.

Если рассматривать идеальные условия, то зона покрытия с одной точкой доступа будет иметь следующий средний радиус покрытия:

- сеть стандарта IEEE 802.11a – 50 м;
- сети 802.11b и 802.11g – порядка 100 м.

За счет увеличения количества точек доступа (в режиме Infrastructure ESS) можно расширять зоны покрытия сети на всю необходимую область охвата.

1.3. Программные платформы

Разработка и выполнение программ на мобильных устройствах выполняются с помощью комплекса программ (операционная система, промежуточное программное обеспечение и ключевые приложения), которые совместно называются программной платформой. В настоящее время для разных мобильных устройств разработаны различные программные платформы.

Исследование компании Gartner также показало, что в 2010 году на рынке преобладали мобильные устройства под управлением операционной системы Google Android.

1.3.1. Платформа Android

Программная платформа Android разрабатывается консорциумом, в который входит 34 компании – Open Handset Alliance. Целью SDK является предоставление инструментов и API, необходимых для начала разработки приложений на языке Java для платформы Android.

Средства разработки программного обеспечения:

- каркас приложений, позволяющий многократно использовать и заменять существующие компоненты;
- виртуальная машина Dalvik, оптимизированная для мобильных устройств;
- встроенный браузер на основе WebKit;
- оптимизированная работа графики, реализованная специальной 2D-библиотекой и 3D-графикой согласно спецификациям OpenGL ES 1.0;
- база данных SQLite для структурированного хранения данных;
- поддержка основных фото-, аудио- и видеоформатов (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF);
- GSM-телефония;

- Bluetooth, EDGE, 3G и Wi-Fi;
- камера, GPS, компас и акселерометр.

На рис. 1.3 представлена архитектура операционной системы Android. Каждый из элементов ниже рассматривается подробнее.

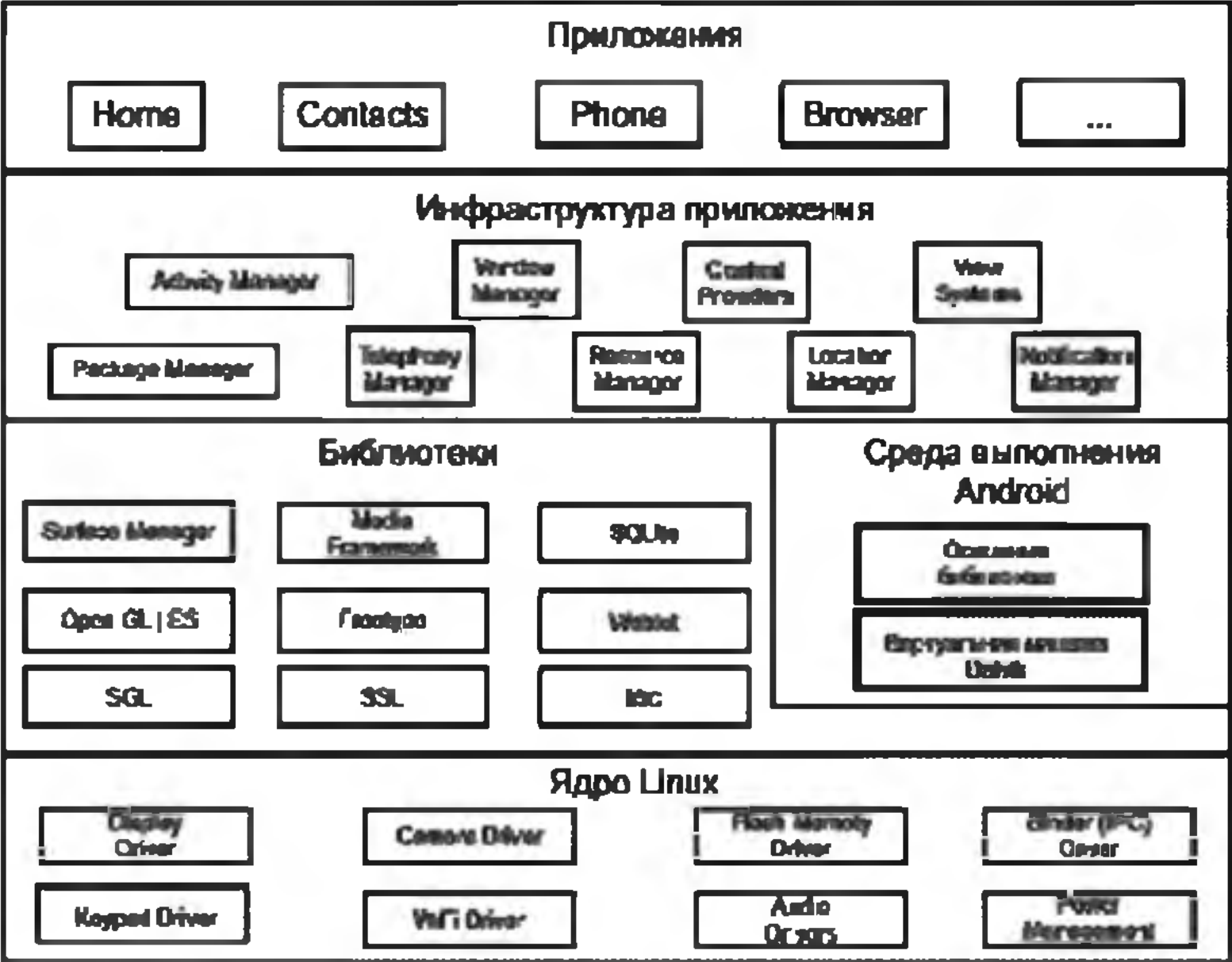


Рис. 1.3. Архитектура платформы Android

Приложения

Платформа Android будет поставляться с набором основных приложений, таких как почтовый клиент, программа по работе с SMS, календарь, карты, браузер, контакты и др. Все эти программы написаны на языке Java.

Разработчики программ на платформе Android имеют полный доступ ко всем API, доступным ключевым приложениям. Архитектура приложений создается для упрощения повторного использования компонентов, любое приложение может опубликовать свои возможности, и любое другое приложение может ими воспользоваться (учитывая ограничения безопасности, накладываемые каркасом приложений). Этот же механизм позволяет пользователю заменять компоненты.

Работоспособность всех приложений обеспечивает набор сервисов и систем, включающий:

- набор графических элементов, которые используются для построения приложений, включая списки, сетки, текстовые окна, кнопки и даже встраиваемый веб-браузер;
- контент-провайдер, который позволяет приложениям обращаться к данным из других приложений (таких как контакты) и делиться собственными данными;
- менеджер ресурсов, обеспечивающий доступ к ресурсам, не относящимся к коду, таким как файлы локализации, графические файлы и т. д.;
- менеджер напоминаний, позволяющий выводить на строку статуса предупреждения;
- менеджер процессов, управляющий жизненным циклом приложений и обеспечивающий возможность переключения между ними.

Библиотеки

Платформа Android включает в себя набор C/C++ библиотек, используемых различными компонентами системы Android. Все эти возможности доступны разработчикам через каркас приложений Android. Некоторые из них приводятся ниже:

- Системная библиотека на языке C – производная от BSD имплементация стандартной системной библиотеки языка C (libc), настроенной для работы с мобильными устройствами на основе Linux.
- Медиабиблиотеки – основанные на OpenCORE от PacketVideo. Эти библиотеки обеспечивают возможность проигрывания и записи большинства наиболее популярных фото-, аудио- и видеоформатов, таких как MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG и PNG.
- Экранный менеджер – управляет доступом к подсистеме дисплея, позволяя одновременно работать 2D- и 3D-графике различных приложений.
- LibWebCore – современное базовое ПО для поддержки работы браузеров, обеспечивающее работу не только самого браузера Android, но и встраиваемого в приложения web-обозревателя.
- SGL – встроенная 2D-система графической визуализации.
- 3D-библиотеки – основанные на API OpenGL ES 1.0, библиотеки могут использовать и аппаратное ускорение 3D, если оно предусмотрено, и оптимизированную программную 3D-растеризацию.
- FreeType – работа с векторными и растровыми шрифтами.
- SQLite – производительная и компактная реляционная база данных, доступная всем приложениям.

Android Runtime

Android включает в себя набор библиотек, которые представляют большую часть функциональности ключевых библиотек языка программирования Java. Каждое приложение для Android работает в своем отдельном процессе с собственным экземпляром виртуальной машины Dalvik. Dalvik был написан с расчетом, что несколько виртуальных машин могут одновременно эффективно работать. Dalvik выполняет файлы формата `.dex`, которые оптимизированы для работы с минимальным объемом оперативной памяти. Виртуальная машина основана на регистрах, запускает классы, скомпилированные компилятором языка Java, которые были превращены в формат `.dex` специальной утилитой `dx` из Android SDK.

Для реализации функциональности низкого уровня, такой как организация поточной обработки и низкоуровневое управление памятью, виртуальная машина Dalvik работает с ядром Linux.

Ядро Linux

Основные системные сервисы Android, такие как безопасность, управление памятью, управление процессами, сетевой стек и модель драйверов, основываются на Linux версии 2.6. Ядро также работает как уровень абстракции между аппаратным обеспечением и стекком программ.

1.3.2. Java 2 Micro Edition (J2ME)

Язык программирования Java был создан в 1995 году компанией Sun Microsystems. Разработан он для того, чтобы программы, написанные программистами один раз, могли бы работать на разных типах мобильных устройств. В 1998 году произошло разделение языка Java на Standard Edition (J2SE), который предназначен для обычных компьютеров, Enterprise Edition (J2EE), используемый на серверах, и Micro Edition (J2ME), который и устанавливается в мобильные устройства.

Как уже говорилось в первой главе, основным отличием мобильных телефонов от смартфонов и коммуникаторов является то, что все они работают не под управлением полноценной мобильной ОС, а «прошивки», и установка каких-либо новых программ невозможна. Однако решение было найдено именно с помощью Java2ME.

Идея Java состоит в том, что команды отдаются не напрямую процессору, а виртуальной Java-машине (JVM – Java Virtual Machine). Вместо команд процессора программа на Java представляет собой *байт-код* – команды, которые должна выполнять Java-машина. Соответственно, для работы программы достаточно, чтобы в системе была установлена Java-машина. Решением поддержки приложений в сотовых телефонах стала установка в прошивки виртуальной Java ME машины под названием KVM – *Kilobyte Virtual Machine*.

Для программ, которые рассчитаны на Java ME, есть особое название – мидлет. Мидлеты распространяются не в виде разрозненных файлов, а в виде специальных архивов JAR – Java Archive. В нем хранятся все файлы программы: `.class` (они содержат байт-код), файлы ресурсов (например, картинки или звуки) и файл-манифест, описывающий программу: название, производитель, версия и другие данные.

Функционал телефонов может серьезно отличаться, поэтому для Java ME существует целый ряд различных API. Базовый API, на котором строятся все остальные, – это либо CDC (Connected Device Configuration), либо CLDC (Connected Limited Device Configuration). Для смартфонов, коммуникаторов и КПК предназначен более функциональный CDC, а для мобильных телефонов – CLDC.

Поскольку сотовые телефоны отличаются по устройству от компьютеров, потребовался API, обеспечивающий работу GUI и хранение настроек приложений и поддержку других специфических для мобильных устройств возможностей. Эту задачу берет на себя API под названием Mobile Information Device Profile (MIDP). На данный момент существует несколько версий: MIDP 1.0 был создан еще в 2000 году и накладывал ряд серьезных ограничений, поэтому в 2002 была выпущена новая версия – MIDP 2.0, используемая до сих пор.

Необходимо отметить, что список встраиваемых в телефоны API не ограничивается CLDC и MIDP. Существует целый ряд спецификаций мобильных стандартов Java, разработанных по запросам на спецификацию (JSR – Java Specification Request), которые также реализованы в качестве API и обычно носят номер соответствующего им запроса.

Возможности Java ME

Возможности каждого отдельного телефона можно описать несколькими параметрами, самыми главными из которых будут поддерживаемые API. Основные API – это уже описанные CLDC и MIDP. Кроме них, есть и множество других.

Например, заявленная поддержка Java 3D для телефона означает поддержку JSR 184 – Mobile 3D Graphics API (сокращенно M3G), а за возможности работы java-мидлета с видео и аудио отвечает JSR 135 – Mobile Media API.

Преимущества и недостатки Java ME

Один из главных плюсов Java ME – полное отсутствие вирусов и червей и очень небольшие возможности для троянских программ. Если исключить случаи некорректной реализации Java-машин, существование вирусов и червей на Java ME принципиально невозможно. Дело в том, что для всех Java-машин на современных телефонах такие действия, как посылка SMS или передача данных через Bluetooth, должны

подтверждаться пользователем, что практически блокирует любые возможности по работе на JAVA-машине вредоносного кода.

Другой плюс Java ME – гибкость реализации. Каждый производитель решает, какой именно функционал поддерживается тем или иным телефоном. С другой стороны, это создаст определенные сложности для разработки мидлетов из-за большого разнообразия аппаратов.

Недостатки Java

Работа с устройством через API. В обычной программе, которая выполняется через API операционной системы, команды выполняются процессором, и тут контроль над действиями программы никто не осуществляет. Возможности Java сильно ограничены заложенными API, и если аппарат не обладает нужной функциональностью, то сделать ничего нельзя.

Другой минус кроется в CLDC, являющейся сокращенной версией API Java SE. Этот API был разработан как набор базовых функций для телефонов, поэтому функциональность API была серьезно урезана. В настоящее время практически все телефоны поддерживают MIDP 2.0, заметно более требовательный к аппаратному обеспечению, однако это не привело к появлению новых версий CLDC.

С этим связан и еще один недостаток: в отличие от Java SE, где постоянно совершенствуются сами возможности языка, добавляются новые средства, мобильная Java практически не изменилась со времени создания третьей версии.

1.4. Типы мобильных приложений

Мобильные приложения – это программные продукты, разработанные специально для мобильных телефонов, смартфонов, коммуникаторов, планшетных компьютеров или других мобильных устройств. Они позволяют решать различные прикладные задачи: от мобильной картографии и приема электронной почты до узкоспециализированных функций.

Согласно статистике компании Gartner, занимающейся аналитическими исследованиями в сфере ИТ-бизнеса, за весь 2012 год в мире было продано около 668,6 млн смартфонов, в то время как в 2011 году этот показатель составил 469,1 млн. Ожидается, что отметка в 1 млрд продаж «умных телефонов» будет достигнута в 2016 году, что составит на тот момент половину рынка всех мобильных устройств. Поскольку набор функций мобильных устройств постоянно расширяется, необходимо выбрать наиболее подходящий тип мобильного приложения.

Существует три типа мобильных приложений: нативные, веб-приложения и гибридные решения.

Нативные («родные») приложения – это приложения, разработанные на языках программирования определенной платформы (Apple,

Android или Windows). Данный подход позволяет использовать все возможности мобильного устройства – камеру, геолокацию, адресную книгу пользователя или датчики ускорения. Нативные программы обычно не требуют для работы подключения к Интернету. Тем не менее многие из них не могут работать полнофункционально, находясь долгое время в режиме «офлайн».

С точки зрения распространения данные приложения имеют более прозрачную статистику продаж, потому что распространяются через магазин приложений производителя телефона или операционной системы (например, Apple App Store, Google Play, Windows Phone Store, BlackBerry App World и др). Это означает, что они имеют встроенную модель получения дохода, поскольку потребители в большинстве случаев платят деньги, чтобы скачать нужное приложение.

Основным недостатком нативных мобильных приложений является ограниченное число пользователей конкретной платформы (iOS, Android и т. п.), поэтому зачастую приложения разрабатываются сразу для нескольких различных мобильных платформ, что увеличивает время разработки приложений.

Веб-приложения – это приложения, использующие веб-технологии для работы на мобильном устройстве. Одно приложение (с одним и тем же исходным кодом) может работать на различных устройствах и платформах, что существенно ускоряет процесс разработки. При запуске приложения в браузере, оно запускается независимо от модели телефона.

Веб-приложения используют существующие веб-технологии, такие как JavaScript, CSS и HTML5, снижая технические барьеры и риски. Если нативные приложения должны быть заранее загружены на устройство, то веб-приложения могут быть найдены и использованы просто через поиск в браузере. Сами же приложения могут обновляться в режиме реального времени в любой момент на сайте. Однако данные приложения не используют другие функции мобильного устройства (например, такие как камера или геолокация).

Гибридные приложения – это мобильные приложения, представляющие собой сочетание между нативными и веб-приложениями. Они позволяют разрабатывать кроссплатформенные приложения, использующие веб-технологии (такие как HTML, JavaScript и CSS), и в то же время имеющие доступ к функциям мобильного устройства. В общем, гибридное приложение – это нативное приложение со встроенным HTML. Веб-компоненты могут быть загружены из Интернета или уже упакованы в приложение. Данные приложения позволяют сочетать преимущества нативных приложений с «долговечностью» или технологической актуальностью, обеспечиваемой последними веб-технологиями.

В настоящее время специалисты отдают предпочтение гибридным мобильным приложениям. В отчете Gartner отмечается, что преимущества гибридной архитектуры, которая сочетает в себе переносимость веб-приложений, построенных с использованием HTML5, со стандартными средствами, обеспечивающими прямой доступ к аппаратным функциям мобильного устройства, будут все больше захватывать рынок мобильных приложений.

1.5. Архитектура мобильных приложений

Архитектура клиент-сервер

Архитектура приложения часто создается для иллюстрации общих свойств программного обеспечения (например, код приложения и платформа) и оборудования (например, клиент, сервер и сетевые устройства). В литературе выделяют ряд базовых шаблонов.

Архитектура приложений, как правило, проектируется в терминах архитектуры «клиент-сервер», при которой один или несколько клиентских устройств запрашивают информацию с сервера. Сервер обычно отвечает необходимой информацией (рис. 1.4).

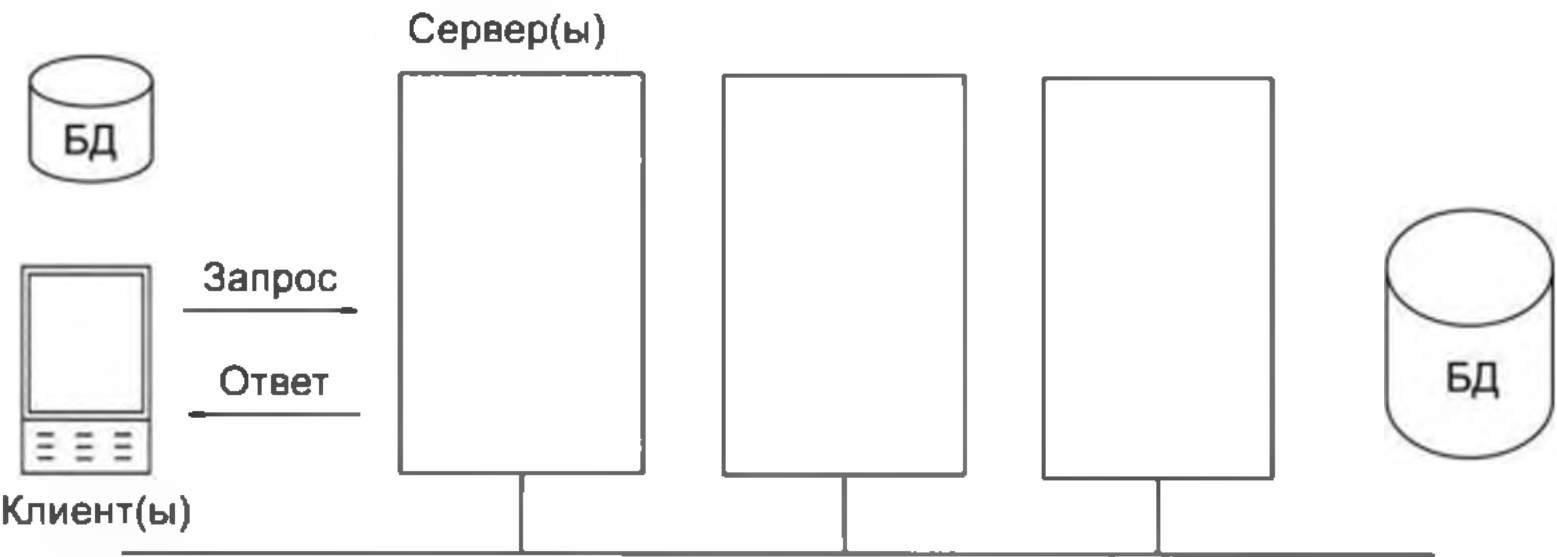


Рис. 1.4. Клиент-серверная архитектура

Рассмотрим следующие понятия клиент-серверной архитектуры: слои, уровни и связи между слоями и уровнями.

Слои

Функциональность кода по всему приложению необязательно равномерная. Некоторые разделы кода приложения лучше подходят для обработки пользовательского интерфейса, в то время как другие разделы разработаны для управления бизнес-логикой или соединения с базой данных или серверных систем.

Расслоение описывает разделение работ внутри кода приложения на одной машине. Зачастую слои – это не более чем программные мо-

дули, которые размещены в разных папках или каталогах на стороне клиента или сервера.

Со стороны клиента обычно имеются от нуля до трех слоев в коде приложения. Со стороны сервера – от одного до трех слоев кода приложения. Частично это важно для хорошего проектирования программного обеспечения, которое гарантирует повторное использование кода, частично это важно для безопасности, а отчасти из соображений удобства.

Клиент с нулевым количеством слоев кода, по существу, не имеет специального кода приложения. Этот тип клиента обычно упоминается как **тонкий клиент** и возможен в архитектуре клиент-сервер, при которой сервер содержит весь пользовательский код приложения. Клиент с одним до трех слоев кода приложения обычно называется **толстым клиентом**.

Сервер также может содержать от одного до трех слоев специального кода приложения. Тем не менее по определению не может быть нулевого количества слоев кода на сервере.

Слой, код которого наиболее тесно взаимодействует с пользователем, часто упоминается в литературе как *слой представления*. Вторым слоем обычно обрабатывает *бизнес-логику* кода. Третий слой называют *уровнем доступа к данным* (связь с базой данных или с источником данных).

Вполне возможно наличие более чем трех уровней на стороне клиента или сервера, но слишком много слоев может привести к трудностям при управлении.

Уровни

Разбиение функциональности кода приложения на слои помогает повторному использованию, но это не делает архитектуру автоматически масштабируемой. Для того чтобы это сделать, важно распределять код на нескольких машинах.

Уровень описывает разделение работ прикладного кода на нескольких машинах. Многоуровневость, как правило, предполагает размещение программных модулей на разных машинах в распределенной серверной среде. Если код приложения уже распределен по слоям, это делает многоуровневость гораздо более простым процессом.

Код, который наиболее тесно взаимодействует с пользователем, часто расположен на *уровне представления*. Вторым уровнем, который содержит логику бизнес-приложений и логику доступа к данным, часто упоминается как *уровень приложений*. Третий ярус обычно содержит базу данных или источник данных и упоминается как *уровень базы данных*.

Серверы, входящие в состав каждого уровня, могут отличаться как по возможностям, так и по номерам. Например, в крупномасштабной распределенной среде веб-приложения может быть большое коли-

чество веб-серверов на уровне представления, меньшее число серверов приложений на прикладном уровне и два кластеризованных сервера баз данных на уровне баз данных. Возможность добавления дополнительных серверов часто называют *горизонтальным масштабированием*. Возможность добавления более мощных серверов часто называют *вертикальным масштабированием*. Многоуровневость прикладного кода в таких случаях значительно облегчает возможности масштабирования приложений.

В крупномасштабных распределенных веб-приложениях уровни часто ограничены брандмауэрами. Например, брандмауэр может быть помещен перед уровнем представления, в то время как второй брандмауэр может быть помещен перед уровнем приложений. Таким образом, уровень представления находится между брандмауэрами в так называемой *демилитаризованной зоне (ДЗ)*, в то время как уровни приложения и базы данных сервера защищены вторым брандмауэром и расположены в так называемой *зоне интрасети*. Следовательно, масштабируемость способствует безопасности и позволяет крупным предприятиям защитить важные внутренние системы от трафика, исходящего из ненадежных зон, таких как Интернет и ДЗ. Без масштабируемости очень трудно защитить внутренние системы.

Клиент

Как правило, мобильные устройства могут работать в качестве тонких/толстых клиентов или могут быть разработаны таким образом, что становятся хостами веб-страниц.

Тонкий клиент

Тонкие клиенты не имеют пользовательского прикладного кода, и их функциональность полностью обеспечивается сервером (рис. 1.5). Таким образом, они не зависят от операционной системы мобильного устройства или мобильного устройства типа толстого клиента.

Тонкие клиенты обычно используют веб-браузеры и протокол беспроводного доступа (WAP), чтобы отображать следующие типы страниц прикладного содержания:

- Web (например, HTML, XML);
- WAP (например, WML).

Например, веб-страницы KПК может отображать через Microsoft Pocket Internet Explorer, в то время как планшетные и портативные ПК – через Microsoft Internet Explorer или Google Chrome. Аналогичным образом WAP-браузер на сотовом телефоне может показывать WML-страницы.

Мобильный клиент: (нет уровней)



Сеть и серверное приложение

Рис. 1.5. Тонкий клиент

Тонкие клиенты имеют ряд преимуществ перед толстыми. Например, они гораздо проще в обслуживании и поддержке, поскольку не имеют прикладного кода и данных. В результате нет необходимости рассматривать версии прикладного кода и механизмы их распределения клиенту.

Однако трудностью при работе с тонкими клиентами является то, что они должны быть в постоянной связи с сервером, т. к. это их источник для обновления и получения данных. Если связь не является надежной, возможно, вместо этого типа клиента потребуется рассмотреть автономные *толстые* клиентские приложения.

Толстый клиент

Толстые клиенты обычно имеют от одного до трех слоев прикладного кода и могут работать независимо от сервера в течение некоторого периода времени.

Как правило, толстые клиенты наиболее полезны в ситуациях, когда связь между клиентом и сервером не может быть гарантированной. Например, толстое клиентское приложение может быть в состоянии принимать ввод пользователя и хранение данных в локальной базе данных, пока восстанавливается связь с сервером, данные могут быть перемещены на сервер. Это позволяет пользователю продолжать работать, даже если он/она находится вне контакта с сервером.

Тем не менее толстые клиенты в значительной степени зависят от операционной системы и типа мобильного устройства, поэтому могут быть сложности при повторном использовании и распространении кода. Вы также можете иметь несколько версий кода для поддержки на нескольких устройствах.

Толстые клиенты могут быть реализованы с помощью одного, двух или трех слоев прикладного кода. Тем не менее, если используется только один слой, крайне трудно выделить отдельные сферы/области функциональности и повторно использовать и распространять код на несколько типов устройств. Таким образом, в целом лучше использовать два или предпочтительно три слоя, чтобы использовать как можно большую часть прикладного кода (рис. 1.6).



Рис. 1.6. Толстый клиент – три слоя

Хостинг веб-страниц

Кроме того, на мобильном устройстве можно отображать и обрабатывать веб-страницы, даже если мобильный клиент лишь периодически подключен к сети и серверным системам. Для того чтобы это сделать, на мобильном устройстве необходим эквивалент мини-веб-сервера.

Например, компания Microsoft выпустила HTTP-сервер, который работает на КПК как раз для таких целей. Данные, введенные пользова-

телем на веб-странице, обрабатываются HTTP-сервером и хранятся в локальной базе данных, если не могут быть загружены на сервер, пока с ним не восстановится соединение.

Клиенты, которые используют хостинг веб-страницы, также могут иметь от одного до трех слоев (рис. 1.7). Главное отличие между веб-страницами толстого клиента и окнами Windows заключается в том, что уровень представления отображает и использует веб-страницы, а не формы Windows.



Рис. 1.7. Хостинг веб-страницы

Сервер

Архитектура сервера, как правило, состоит из одного-трех слоев кода, реализованного на одном-трех уровнях. Зачастую строят трехуровневую архитектуру, но у нее есть плюсы и минусы. Например, крупная трехуровневая архитектура может быть достаточно дорогостоящей для реализации. Если приложение ориентировано на ограниченное число пользователей, трехуровневая архитектура может быть избыточной.

В следующих разделах мы обсудим одно-, двух- и трехуровневую архитектуры и некоторые плюсы и минусы их реализации.

Одноуровневая архитектура

Одноуровневая архитектура предполагает размещение всех трех слоев кода на одном сервере (рис. 1.8). Есть несколько преимуществ и недостатков такого типа архитектуры.

Преимущества: очень удобно, быстрая разработка и развертывание.

Недостатки: небольшая масштабируемость и безопасность.

С одной стороны, очень удобно разрабатывать код на одной машине, с другой – очень сложно масштабировать приложение. Для веб-приложения также трудно защитить сервер с помощью брандмауэров и зон безопасности, поскольку сервер почти наверняка будет в зоне ДЗ, что может привести к высокому риску безопасности доступа к базе данных.

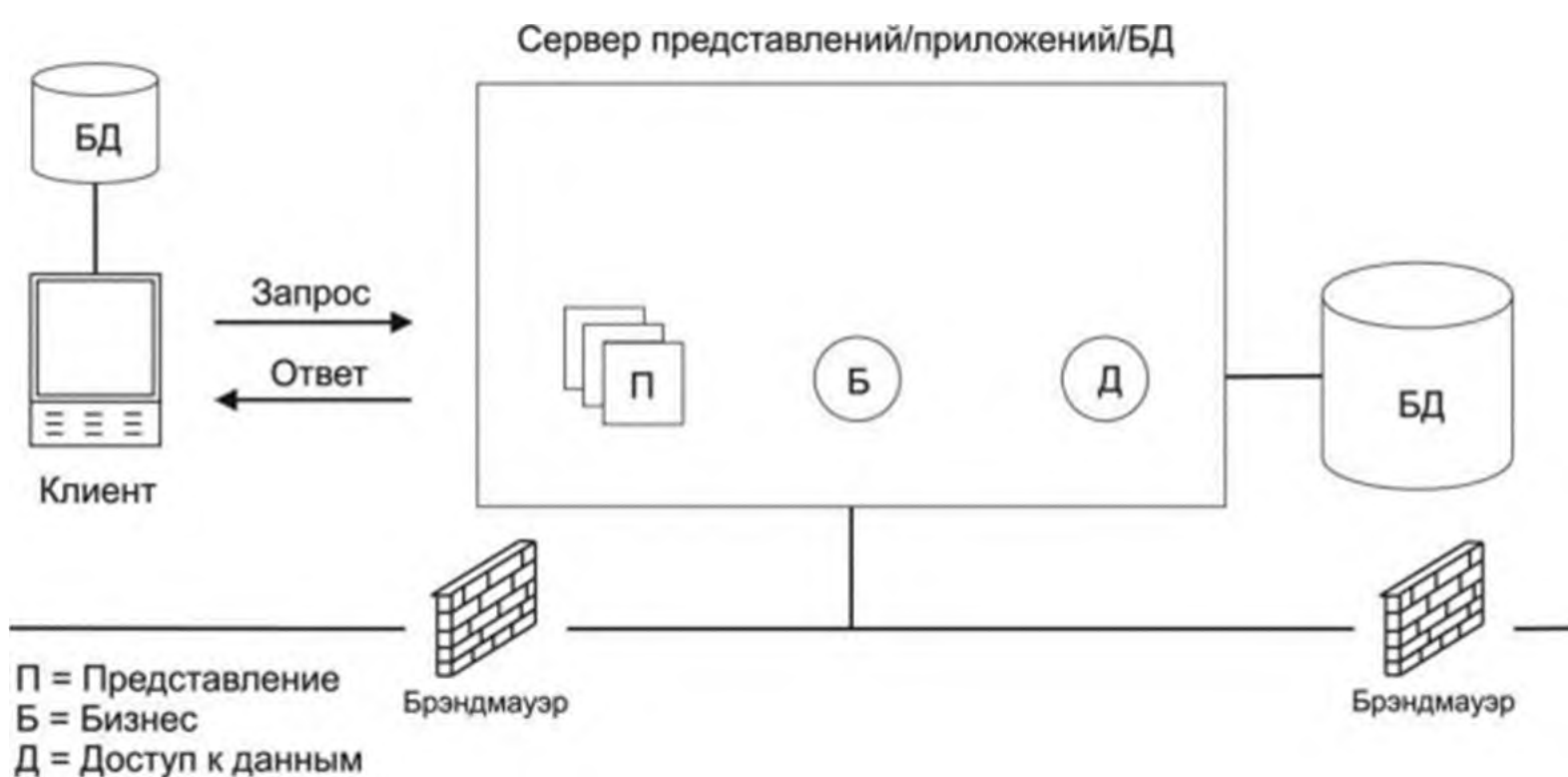


Рис. 1.8. Одноуровневая архитектура

Двухуровневая архитектура

При реализации двухуровневой архитектуры сервер базы данных отделяется от сервера приложений (рис. 1.9). Имеется несколько плюсов и минусов такого подхода.

Плюсы: удобство и возможность специализации сервера баз данных. Минусы: меньшая масштабируемость, сложности при обеспечении безопасности и дороговизна.

Отделение сервера баз данных позволяет ему стать более специализированным, но по-прежнему крайне сложно применять масштабирование. При такой архитектуре сложно оградить серверы с брандмауэрами и зоны безопасности, хотя это разделение происходит лучше, чем в одноуровневой архитектуре. Тем не менее безопасность приложения все равно небольшая.

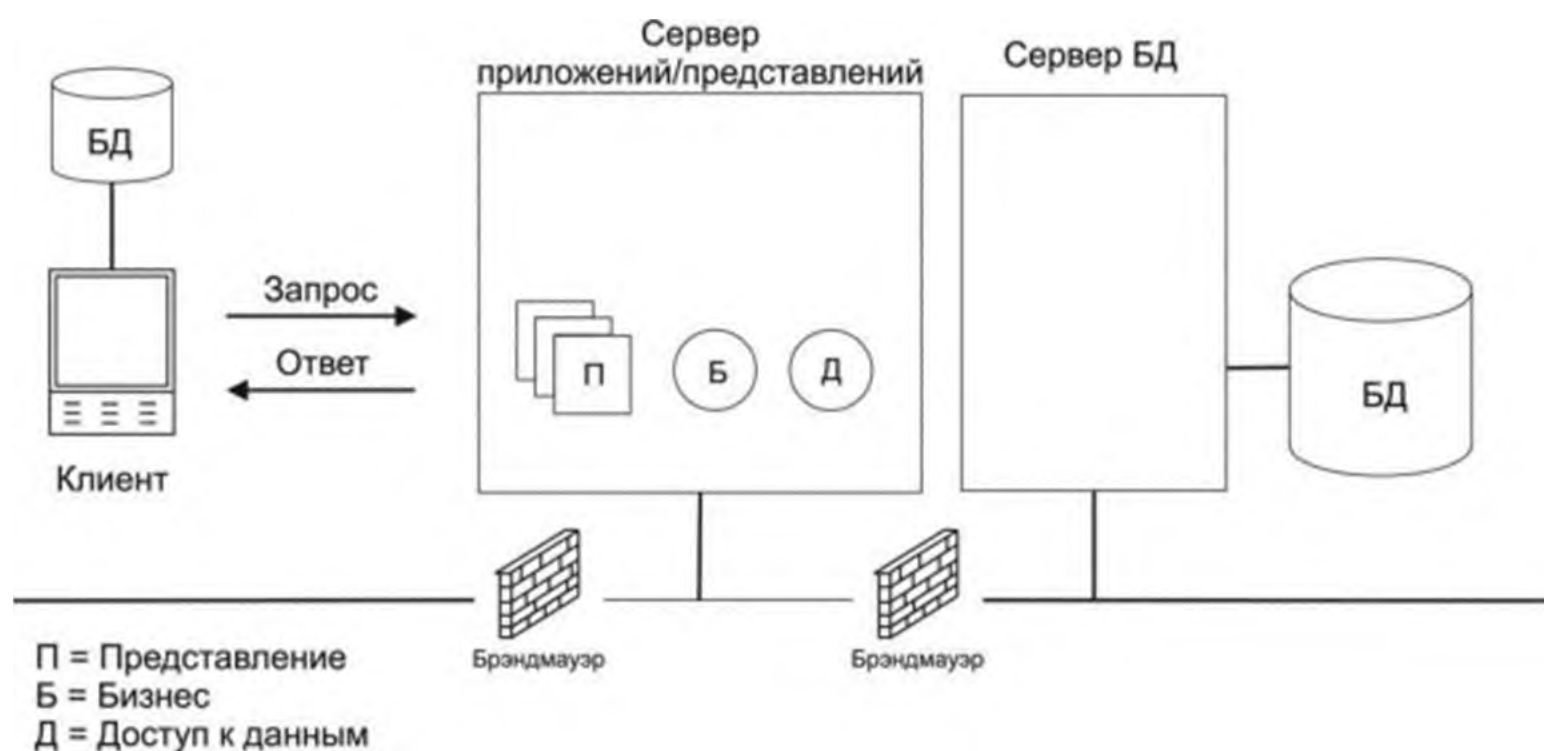


Рис. 1.9. Двухуровневая архитектура

Трехуровневая архитектура

Трехуровневая архитектура обеспечивает разделение базы данных, сервера приложений и сервера представлений друг от друга (рис. 1.10). Такой подход имеет свои преимущества и недостатки.

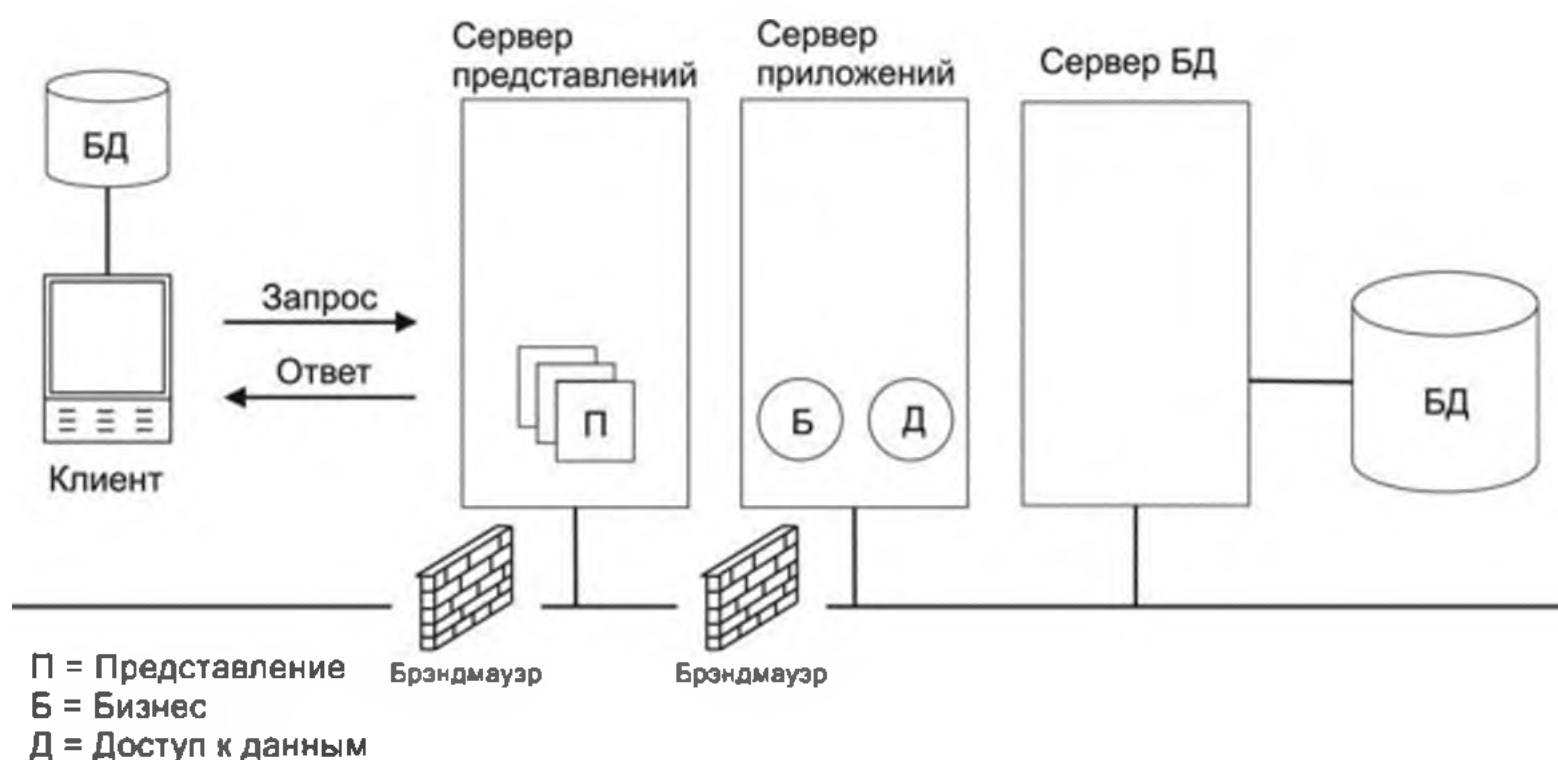


Рис. 1.10. Трехуровневая архитектура

Преимущества: масштабируемость, защита с помощью брандмауэров и зон, возможность специализации сервера баз данных.

Недостатки: избыточность, более сложно развиваться, труднее управлять, дороговизна.

Отделение базы данных позволяет серверу базы данных стать более специализированным. Отделение презентационного и прикладного сервера

ров также позволяет провести специализацию этих серверов, что в совокупности дает огромный потенциал масштабируемости. Также можно лучше защитить приложение с использованием брандмауэров.

Типы соединений

Мобильные устройства обычно работают в одном из трех режимов: всегда на связи, частично связаны или не подключены.

Постоянное подключение

Мобильные устройства, такие как сотовые телефоны или КПК, как правило, работают в режиме постоянной связи. Мобильные устройства, такие как КПК, планшетные и портативные ПК, по существу стали расширением существующих приложений и инфраструктуры, позволяющих пользователям всегда быть соединенными с приложениями во время работы.

Частичное подключение

Иногда мобильные устройства могут быть отключены в течение длительного периода времени. Например, сотрудники мобильных офисов могут периодически подключаться к серверу в офисе для получения электронной почты, контактной информации или задач, которые предстоит сделать. Работник отключает мобильное устройство и выполняет работу вне офиса, во время которой он может ссылаться на скачанную информацию. Пользователь также может локально обновлять информацию на своем мобильном устройстве перед повторной синхронизацией мобильного устройства с сервером в более позднее время.

Без подключения

Существуют также мобильные устройства, которые никогда не подключаются к серверам, например игровые устройства.

Синхронизация

Тип соединения влияет на то, каким образом можно синхронизировать данные между мобильным устройством и сервером. Синхронизация реализуется двумя основными способами: непрерывно или методом с промежуточным хранением.

Непрерывное соединение

Когда между клиентом и сервером непрерывное соединение, синхронизация данных между клиентом и сервером также является непрерывной и может быть достигнута синхронным или асинхронным способом (рис. 1.11).

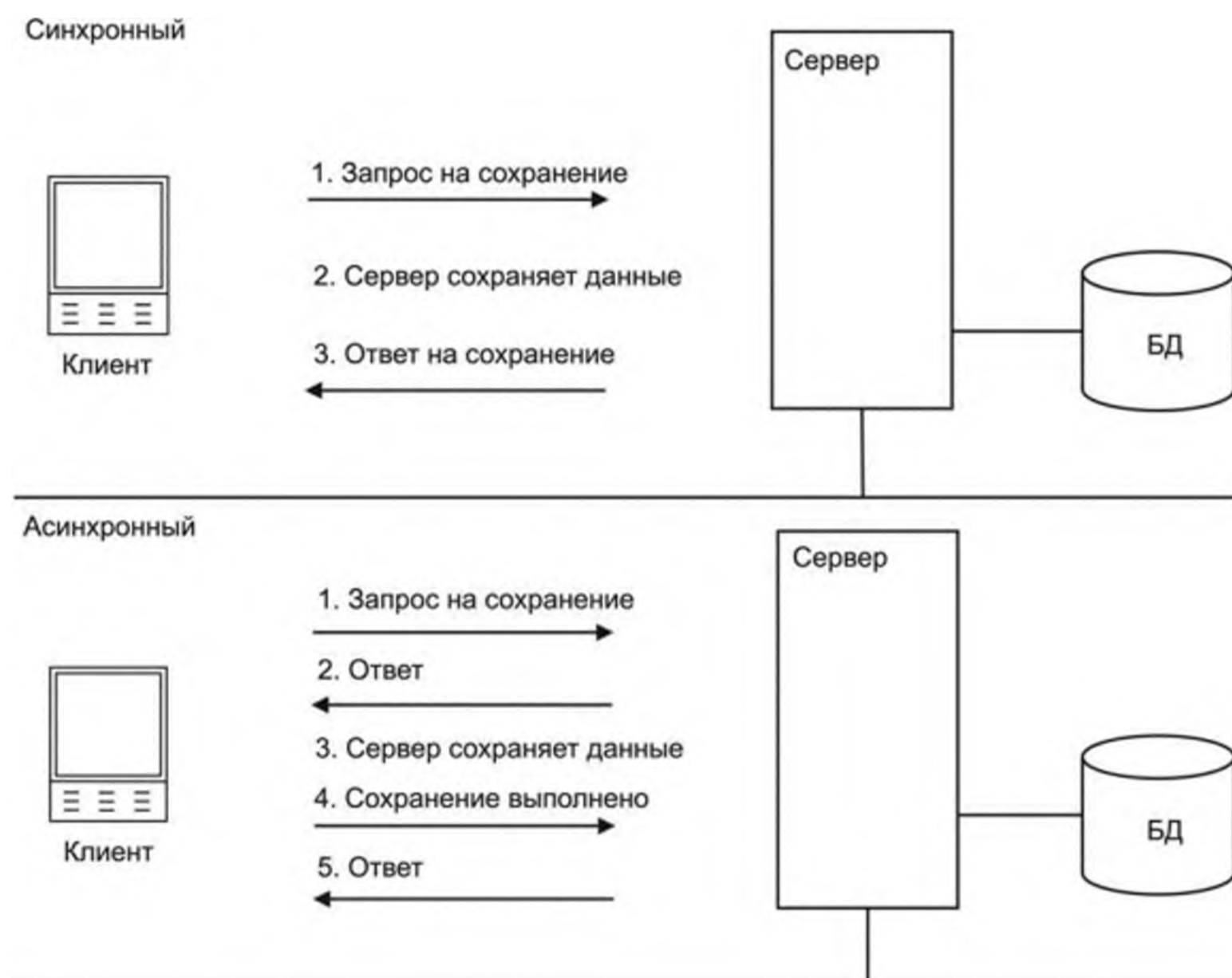


Рис. 1.11. Синхронное и асинхронное взаимодействие

Синхронное соединение возникает, когда запрос для хранения данных отправляется на сервер, на котором хранятся данные. Затем данные помещаются в хранилище, такое как базы данных на сервере. При синхронном соединении все данные сохраняются полностью, перед тем как сервер подтверждает получение данных и освобождает пользовательский интерфейс клиента.

Асинхронное соединение происходит, когда сначала на сервер отправляется запрос для хранения данных, а только потом они будут сохранены. Данные помещаются в хранилище, такое как база данных на сервере. Однако при асинхронной связи данные не могут быть полностью сохранены до распознавания сервером клиента. Обычно сервер сначала распознает запрос клиента и только затем сохраняет данные. После выполнения запроса на хранение сервер сообщит об этом клиенту.

Метод с промежуточным хранением

Когда не может быть гарантировано соединение между клиентом и сервером, есть возможность безопасно хранить и передавать информацию, используя метод с промежуточным хранением. Предположим, что

мобильный пользователь желает ввести данные в то время, когда его мобильное устройство не подключено к серверу. Приложение мобильного клиента может сначала сохранить данные в локальной базе данных. Позже, когда установится соединение, мобильное приложение передаст их из локальной базы данных базе данных на сервере (рис. 1.12).

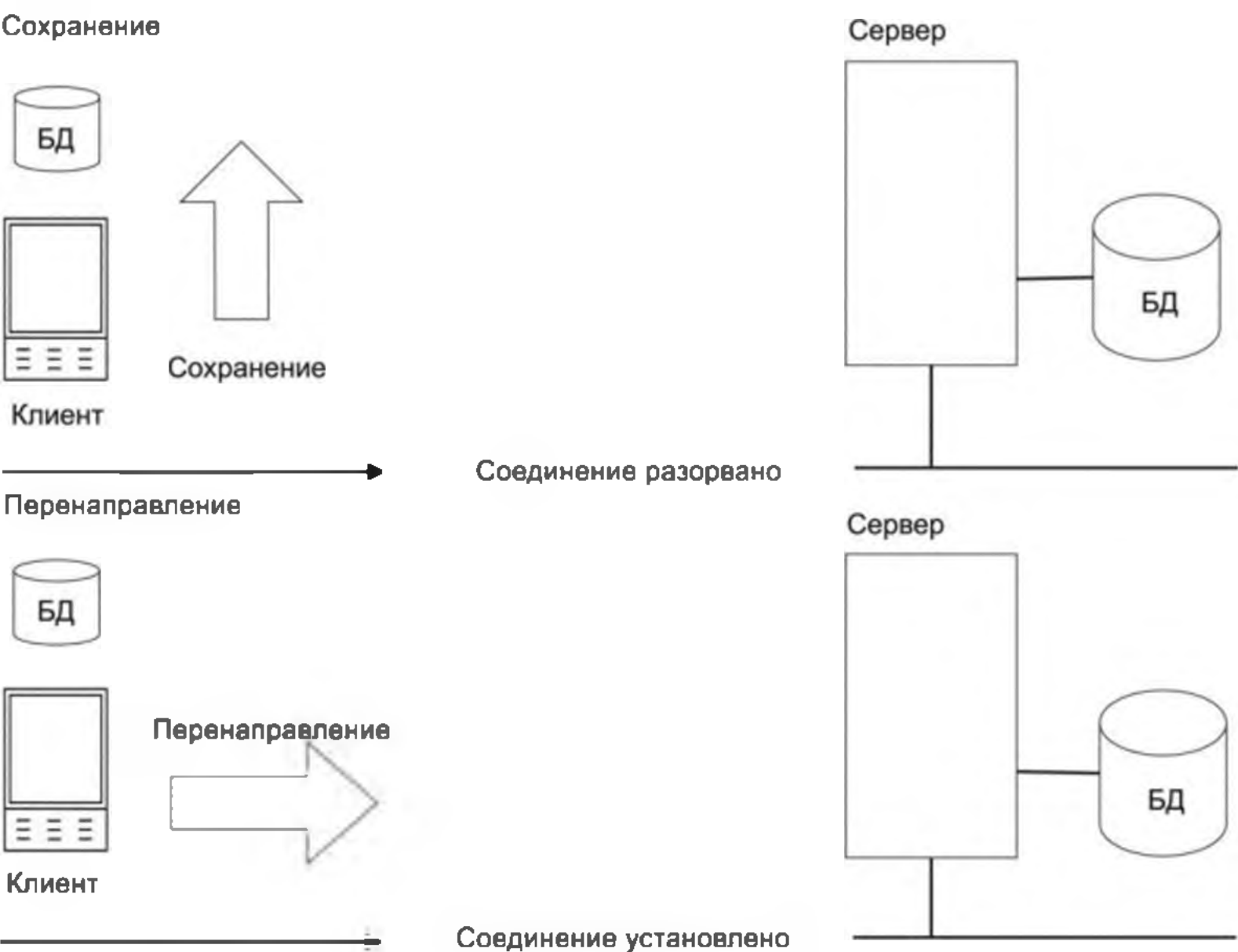


Рис. 1.12. Метод соединения с промежуточным хранением

Важно отметить, что, если вы позволите мобильным пользователям таким образом хранить данные в локальной базе данных, необходимо также обеспечить их целостность при синхронизации с сервером базы данных, т. к. другие пользователи могут добавить или изменить противоречивые данные на своих мобильных устройствах.

Архитектурные шаблоны

В следующих разделах представлены некоторые шаблоны для малых, средних и крупномасштабных архитектур мобильных приложений.

Если предположить, что существует четыре возможных слоя клиента, три уровня сервера и три типа подключения, то, в общей сложности, получается 36 возможных комбинаций. Однако не все из этих ком-

бинаций являются полезными. В настоящее время самая распространенная модель – это «частичное подключение», поскольку связь не всегда может быть гарантирована.

Нулевая, трехуровневая архитектура непрерывного подключения

Если мобильный клиент не имеет слоев прикладного кода, это означает, что он является тонким клиентом. Сервер хранит весь код приложения и имеет трехуровневую архитектуру. На рис. 1.13 представлена простая мобильная архитектура.

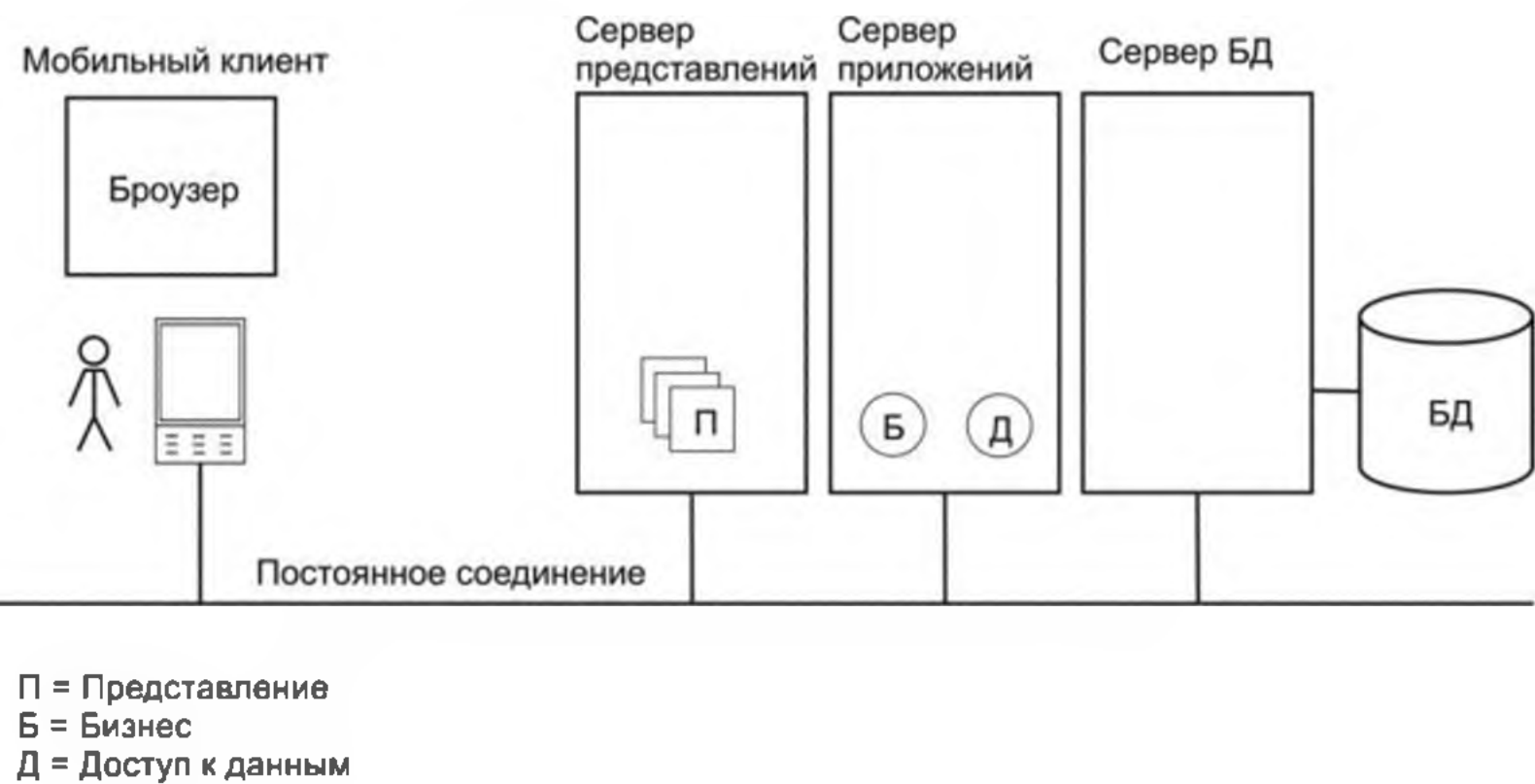


Рис. 1.13. Пример архитектуры с непрерывным подключением

Уровень представления имеет прикладной код, который может отображать страницы мобильного устройства, такого как КПК. Обычные веб-страницы (например, ASP.NET, JSP, HTML) доступны для просмотра с помощью веб-браузера, например Microsoft Pocket Internet Explorer.

Уровень представления также взаимодействует с данными и имеет доступ к объектам на уровнях приложения и базы данных. Как правило, данные могут быть прочитаны из базы данных и обратно записаны во время обновления.

Эта архитектура очень простая, потому что предполагается, что мобильный клиент всегда будет подключен к серверу. Таким образом, нет необходимости в хранении данных приложения на мобильном устройстве. Если мобильное устройство будет отключено, то не будет возможности получения всей актуальной информации, пока соединение не будет восстановлено.

Три слоя, три уровня, архитектура частичного подключения

Мобильный клиент имеет три слоя кода прикладной программы, т. е. он является толстым клиентом. Сервер также содержит код приложения и организован в виде трехуровневой архитектуры. На рис. 1.14 представлена более сложная мобильная архитектура.

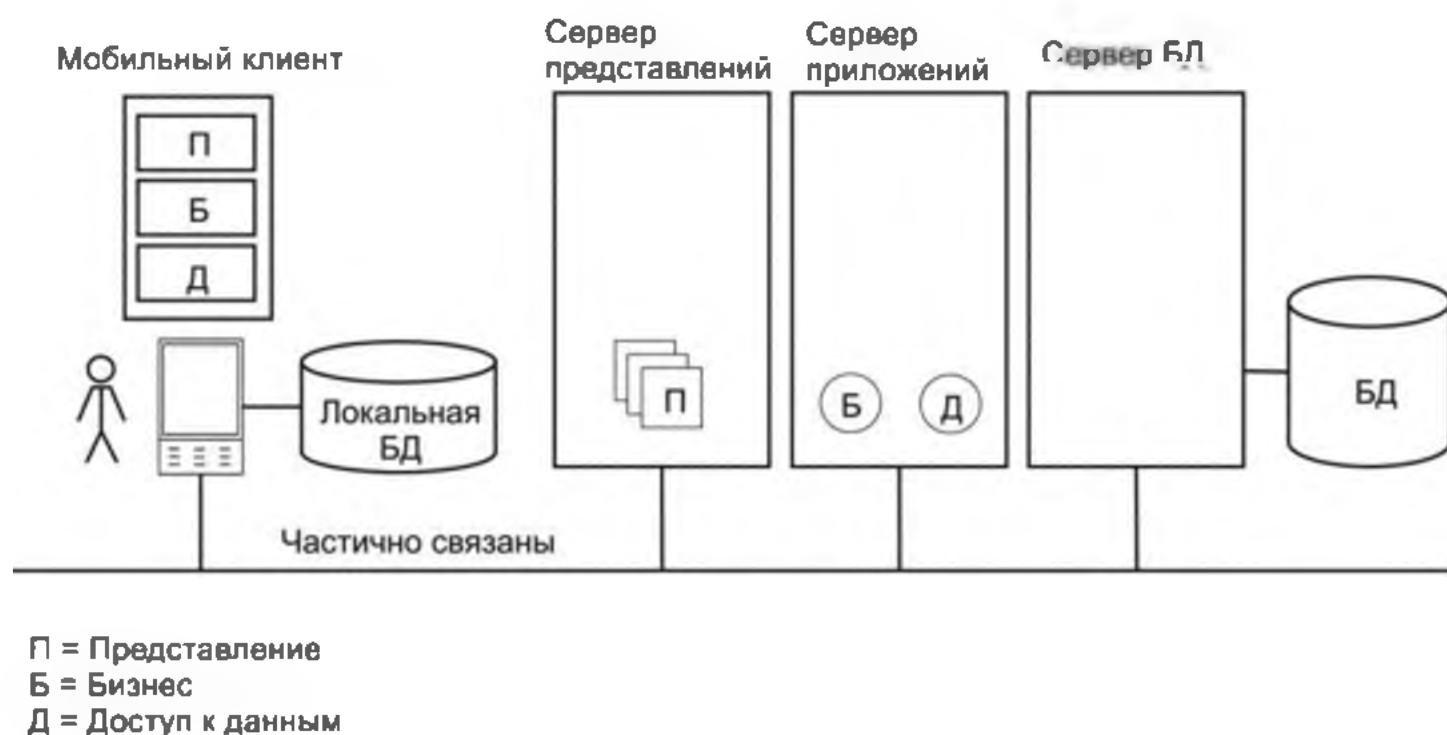


Рис. 1.14. Сложная архитектура мобильного приложения

Мобильный клиент имеет полностью автономное приложение, которое может читать и записывать вводимые пользователем данные в локальную базу данных, когда он не подключен к серверу. Когда связь восстанавливается, данные могут быть получены из локальной базы данных и загружены на сервер с помощью механизма промежуточного хранения данных.

Принципы разработки архитектуры мобильного приложения

Ниже перечислены некоторые из принципов создания хорошей архитектуры мобильного приложения. На практике может оказаться невозможным достижение всех этих принципов. Тем не менее большинство архитектур мобильных приложений удовлетворяют этим принципам. Этап проектирования архитектуры должен разрешать вопросы бизнеса и расширять функциональные потребности пользователей.

Метод независимости

В идеальном варианте необходимо разработать мобильные приложения, которые насколько возможно независимы от типа устройства и платформы. Это не всегда легко или возможно, но хорошие приложения, как правило, написаны так, что они могут работать на многих устройствах и платформах.

На практике, однако, большинство приложений скорее всего не соответствуют этим парадигмам. По всей вероятности, будет необходимо выбрать наиболее подходящее устройство и платформу и, соответственно, писать приложения. Таким образом, почти наверняка придется выбирать мобильные устройства, такие как смартфоны или КПК. Каждое устройство и платформа имеют различные характеристики, что необходимо принимать во внимание при разработке приложений.

Высокая производительность и доступность

Архитектура должна, как правило, иметь отличную производительность при нормальном и пиковом периодах потребности в ресурсах. Например, для сайта брокерской площадки электронного бизнеса в день пиковой торговли акциями. Если люди могут использовать сайт в любой момент времени, архитектура должна обладать также высокой доступностью.

Масштабируемость

Архитектура должна быть масштабируемой, чтобы быстро адаптироваться при возможном значительном увеличении числа пользователей, приложений и функциональных возможностей. Архитектура должна быть разработана так, чтобы легко позволить горизонтальное (дополнительные сервера) и вертикальное (добавление более быстрых серверов) масштабирование без ущерба для любых существующих приложений.

Системные требования пользователя

Архитектура, как правило, должна позволять обрабатывать как можно большие типы и количество пользователей. Например, веб-приложения с большим объемом графики для отображения на КПК могут быть красивыми, но, если пользователи имеют только низкоскоростные линии соединения, производительность не будет удовлетворительной. Таким образом, следует иметь в виду полный спектр пользователей для высоко- и низкопроизводительных систем.

Вопросы для самопроверки

1. Дайте определение мобильных устройств.
2. В чем преимущества использования мобильных устройств?
3. Какие типы мобильных устройств существуют?
4. Какие операционные системы используются в мобильных устройствах?
5. Какие существуют типы мобильных приложений? В чем заключаются их достоинства и недостатки?

2. РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА ПЛАТФОРМЕ J2ME

Java 2 Micro Edition (J2ME) – это платформа, которая была специально разработана для портативных устройств и представляет собой виртуальную машину с необходимым минимумом библиотек и более легкими версиями стандартных Java-классов.

Выделяют следующие основные категории портативных устройств:

- Устройства с небольшой мощностью и ограниченными функциональными возможностями, которые способны к нестационарным сетевым коммуникациям, – мобильные телефоны, двусторонние пейджеры, карманные персональные компьютеры и органайзеры.
- Устройства, обладающие большей мощностью и средствами пользовательского интерфейса (UI), подсоединенные к фиксированному беспрерывному сетевому соединению, – компьютерные приставки к телевизору, телевизоры с выходом в Интернет, навигационные автомобильные системы, смартфоны и коммуникаторы.

Применение принципа модульного построения программ на J2ME позволяет разрабатывать приложения для разных типов устройств в зависимости от их функциональных возможностей, объема памяти и типа связи. С этой целью в J2ME используются конфигурации и профили.

2.1. Конфигурации и профили J2ME

Конфигурация J2ME определяет минимальную Java-платформу для категории портативных устройств. Другими словами, **конфигурация** – это спецификация, которая определяет доступные ресурсы системного уровня.

Конфигурация включает три базовых набора:

- свойств языка программирования Java,
- свойств виртуальной машины Java,
- поддерживаемых библиотек Java и программных интерфейсов приложения (API).

Выделяют две базовые конфигурации J2ME для соответствующих категорий портативных устройств:

1. **Connected, Limited Device Configuration (CLDC)** – конфигурация для не стационарно подключаемых мобильных устройств с ограниченными возможностями.

2. Connected Device Configuration (CDC) – конфигурация для постоянно подключенных устройств с объемом памяти 2 или более мегабайт и с широкими функциональными возможностями.

Профиль J2ME определяет программный интерфейс для определенного класса устройств. Реализация профиля состоит из набора библиотек классов Java, которые обеспечивают интерфейс программного уровня, т. е. определяют все виды функциональных возможностей и служб.

Профили используются для обеспечения реальной платформы для семейства устройств, которые имеют возможности, заданные конфигурацией. Таким образом, гарантируется взаимодействие – которое необязательно предполагает совместимость конечных продуктов различных производителей – между всеми устройствами одной категории для определения стандартной платформы разработки приложений на Java.

Например, профиль может поддерживать возможность сетевой коммуникации для стандарта Short Message Service (SMS). Поскольку стандарт SMS является повсеместно распространенным свойством в сотовой телефонии, имеет смысл задать эту службу в профиле, который предназначен для мобильных телефонов, вместо того чтобы встраивать ее в конфигурацию.

Профиль внедряется «поверх конфигурации» и включает библиотеки, которые соответствуют более специфичным характеристикам заданной категории устройств, чем библиотеки, которые содержат конфигурации. Приложения затем встраиваются поверх конфигурации и профиля и могут использовать только библиотеки классов, предоставляемые этими двумя низкоуровневыми спецификациями. Профили могут быть встроены поверх друг друга, но приложение J2ME может содержать только одну конфигурацию. На рис. 2.1 показаны уровни, из которых состоит платформа J2ME.

Java-приложение	
API профилей	
API конфигурации	Библиотеки
	Виртуальная машина Java
Операционная система компьютера	
Аппаратное обеспечение устройства	

Рис. 2.1. Платформа J2ME

2.1.1. Конфигурация Connected, Limited Device Configuration

Цель использования CLDC заключается в том, чтобы установить стандартную платформу Java для этих устройств. Из-за широкого выбора системного программного обеспечения на различных персональных

устройствах CLDC исходит из минимальных предположений о среде, в которой она существует. Например, одна ОС может поддерживать множественные параллельные процессы, другая может или не может поддерживать файловую систему и тому подобное.

CLDC отличается от CDC и представляет из себя ее подгруппу. Однако эти конфигурации независимы друг от друга, так что они не должны использоваться вместе при описании платформы. На рис. 2.2 показана связь между двумя конфигурациями и платформой J2SE.

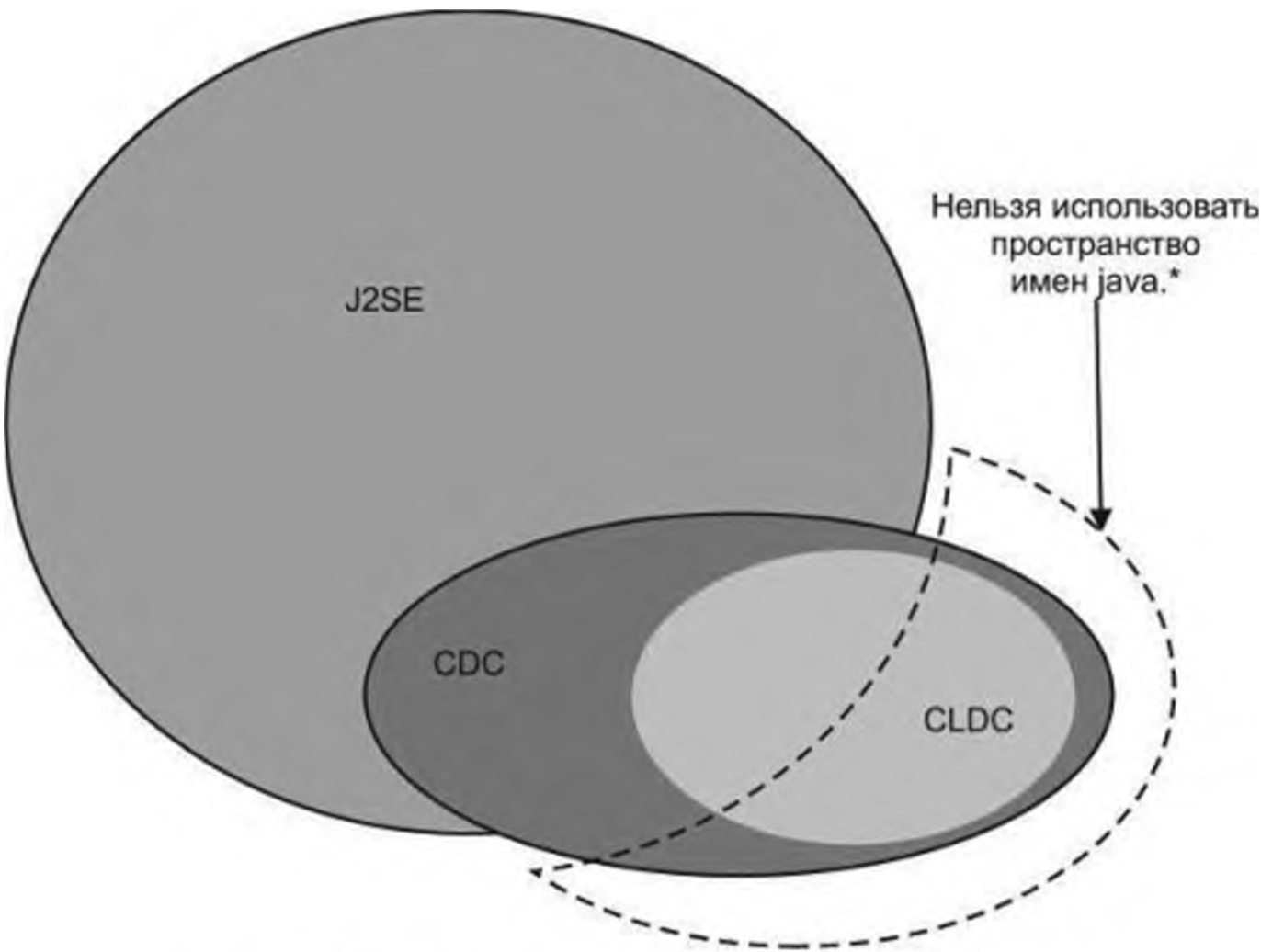


Рис. 2.2. CLDC является подгруппой CDC

Как и CDC, CLDC определяет требуемые: уровень поддержки языка программирования Java, функциональную поддержку соответствующей требованиям виртуальной машины Java и набор библиотек классов.

Поддержка языка Java. Спецификация CLDC не включает поддержку следующих свойств языка Java:

- вычисления с плавающей точкой;
- финализация объекта;
- иерархия класса `Java.lang.Error` во всей его полноте.

Отсутствие поддержки плавающей точки является основным отличием на языковом уровне виртуальной машины Java, которая поддерживает CLDC, от стандартной VM J2SE, что очевидно для программистов. Это означает, что программы, предназначенные для запуска на

CLDC, не могут использовать константы, типы и величины с плавающей точкой. Невозможно использовать встроенный тип `float`, и класс `Java.lang.Float` был удален из библиотек CLDC. Это свойство не поддерживается из-за отсутствия аппаратного или программного обеспечения с плавающей точкой на большинстве мобильных устройств.

Иерархия исключений `Java.lang.Error` также была удалена из библиотек CLDC из-за ограниченной памяти мобильных устройств.

Поддержка виртуальной машины Java и библиотек.

В CLDC определены требования для виртуальной машины Java. Они зависят от VM, которая высоко-портативна и создана для небольших устройств с ограниченными ресурсами. В следующем списке перечислены свойства, которые не поддерживаются в CLDC-совместимой виртуальной машине в отличие от стандартной J2SE. Эти свойства были исключены как из-за изменения библиотек, так и из-за соображений безопасности:

- Java Native Interface (JNI, собственный интерфейс Java);
- загрузчики определяемых пользователем классов;
- отражение (reflection);
- группы нитей и демоны нитей (thread daemons);
- финализация (отсутствие метода `Object.finalized` в библиотеках CLDC);
- слабые ссылки (weak references);
- ошибки (поддерживается небольшая подгруппа ошибок J2SE);
- проверка класса файла.

Виртуальная машина, которая устанавливается вместе с CLDC, называется Kilobyte Virtual Machine (KVM), поскольку использует всего лишь несколько килобайт рабочей памяти.

Спецификация свойств, которые поддерживает виртуальная машина, включает спецификацию библиотек, которые она поддерживает. Спецификация CLDC подробно описывает библиотеки, внедрение которых должно поддерживаться.

CLDC – это конфигурация, поверх которой встраиваются один или более профилей, поэтому CLDC предназначена для разработчиков отдельных приложений. В табл. 2.1 перечислены пакеты, которые включают в себя CLDC.

Первые три пакета в названии используют префикс `Java`, потому что каждый из них содержит подгруппу стандартных классов платформы J2SE. Последний, однако, должен использовать префикс `javax`, поскольку он описывает новое «стандартное расширение», которое не является частью основной платформы Java.

Таблица 2.1

Пакеты CLDC

Название пакета CLDC	Описание
<code>java.io</code>	Стандартные классы и пакеты ввода/вывода Java, подмножество пакета J2SE
<code>java.lang</code>	Классы и интерфейсы VM, подмножество пакета J2SE
<code>java.util</code>	Классы и интерфейсы стандартных утилит, подмножество пакета J2SE
<code>javax.microedition.io</code>	Классы и интерфейсы структуры общих соединений CLDC

2.1.2. Конфигурация Connected Device Configuration

Используемая в CDC виртуальная машина Java называется компактной виртуальной машиной (Compact Virtual Machine) и имеет следующие основные свойства:

- улучшенная запоминающая система;
- небольшие временные интервалы сборки мусора в среднем;
- полное отделение виртуальной машины от системы памяти;
- модульные сборщики мусора;
- сборка мусора по поколениям.

В частности, CVM была спроектирована с учетом предоставления следующих свойств:

- портативность;
- быстрая синхронизация;
- выполнение Java-классов отдельно от постоянной памяти (ROM);
- поддержка естественных потоков;
- зоны обслуживания малых классов;
- предоставление интерфейсов и поддержка служб операционной системы реального времени (RTOS);
- преобразование потоков Java непосредственно в естественные потоки;
- поддержка всех свойств и библиотек виртуальной машины Java версии 1.3, таких как интерфейс вызова удаленных методов, интерфейс отладки виртуальной машины Java и пр.

CDC устанавливает минимальный набор библиотек классов и API. Она поддерживает следующие стандартные пакеты Java:

- `java.lang` – системные классы виртуальной машины Java;
- `java.util` – базовые утилиты Java;

- `java.net` – дейтаграмма Universal Datagram Protocol (UDP) и ввод/вывод (I/O);
- `java.io` – файловый ввод/вывод Java;
- `java.text` – минимальная поддержка интернационализации;
- `java.security` – минимальная защита на низком уровне и шифрование сериализации объекта.

Данные API не включают полный набор пакетов набора инструментальных средств разработки программного обеспечения (Software Development Kit (SDK)) Java 2. В некоторых случаях эти пакеты и классы являются подгруппами пакетов и классов Java 2 SDK. В табл. 2.2 перечислен полный набор пакетов, поддерживаемых CDC.

Таблица 2.2

Пакеты CDC

Название пакета CDC	Описание
<code>java.io</code>	Стандартные классы и интерфейсы ввода/вывода
<code>java.lang</code>	Классы виртуальной машины
<code>java.lang.ref</code>	Классы для работы с ссылками на объекты
<code>java.lang.reflect</code>	Классы и интерфейсы, поддерживающие огра- жение (динамическую информацию о классах)
<code>java.math</code>	Математический пакет
<code>java.net</code>	Сетевые классы и интерфейсы
<code>java.security</code>	Классы и интерфейсы безопасности
<code>java.security.cert</code>	Классы сертификации безопасности
<code>java.text</code>	Текстовой пакет
<code>java.util</code>	Классы стандартных утилит
<code>java.util.jar</code>	Классы утилиты архиватора Java (JAR)
<code>java.util.zip</code>	Классы утилиты ZIP
<code>javax.microedition.io</code>	Классы и интерфейсы структуры общих со- единений CDC

2.1.3. Профиль Foundation

Конфигурация вместе с профилем формирует исполняемую среду J2ME. Свойства и службы системного уровня, поддерживаемые конфи-
гурацией, скрыты от разработчика приложений.

Профиль определяет уровень, который содержит API. Создатели J2ME вначале задали один профиль CDC, профиль Foundation, который основан на выпуске J2SE версии 1.3. Он был разработан стандартным комитетом Java Community Process, экспертной группой компаний, ра-

ботающих в сфере потребительских электронных товаров. Профиль Foundation содержит в себе пакеты J2SE, перечисленные в табл. 2.3.

Таблица 2.3

Пакеты профиля Foundation

Название пакета профиля Foundation	Описание
java.lang	Поддержка языка Java
java.util	Добавляет полную поддержку zip и других утилит J2SE
java.net	Добавляет TCP/IP-сокеты и HTTP-соединения
java.io	Поддержка механизмов ввода/вывода
java.text	Обеспечивает поддержку интернационализации пакета
java.security	Добавляет подпись и сертификацию кодов

Согласно приведенной таблице, вся иерархия java.awt (Abstract Window Toolkit, AWT) и java.swing (пакет Swing), которая определяет API графического пользовательского интерфейса (GUI), отсутствует в поддерживаемых пакетах. Если приложению необходим GUI, потребуется дополнительный профиль. Профили могут быть внедрены поверх друг друга. Продукт платформы J2ME, однако, может содержать только одну конфигурацию.

Отсутствие поддержки GUI в профиле Foundation имеет меньшее воздействие на семейство постоянно подключенных сетевых устройств с общим доступом, таких как компьютерные приставки к телевизору, чем на персональные мобильные устройства, с которыми работают при помощи второй конфигурации J2ME, CLDC.

Таким образом, решение включать или не включать свойства и библиотеки в конфигурацию или профиль основано на их зонах обслуживания, требованиях к статическим и динамическим ресурсам и к безопасности.

2.1.4. Профиль Personal

Спецификация профиля Personal была разработана в Java Community, конечным результатом которой стал JSR-62. Профиль Personal обеспечивает среду с полной поддержкой AWT. Замысел его создателей заключался в том, чтобы обеспечить платформу, подходящую для Web-апплетов. Он также предоставляет способ перемещения J2ME для приложений Personal Java.

Профиль Personal версии 1.0 требует внедрения профиля Foundation версии 1.0. Это расширенный набор профиля Personal Basis Profile версии 1.0. Однако профиль Personal является подгруппой плат-

формы J2SE версии 1.3.1, которая даст приложениям, созданным в профиле Personal, большую совместимость снизу вверх с J2SE версии 1.3.1.

В табл. 2.4 перечислены пакеты, которые включены в профиль Personal версии 1.0.

Таблица 2.4

Пакеты профиля Personal

Название пакета профиля Personal	Описание
<code>java.applet</code>	Классы, необходимые для создания апплетов и используемые ими
<code>java.awt</code>	Классы AWT для создания пользовательского интерфейса программ
<code>java.awt.data transfer</code>	Классы и интерфейсы для пересылки данных внутри и между приложениями
<code>java.awt.event</code>	Классы и интерфейсы для обработки событий AWT
<code>java.awt.font</code>	Классы и интерфейсы для работы со шрифтами
<code>java.awt.im</code>	Классы и интерфейсы для описания редакторов методов ввода
<code>java.awt.im.spi</code>	Интерфейсы, которые помогают в разработке редакторов методов ввода для любой среды исполнения Java
<code>java.awt.image</code>	Классы для создания и изменения изображений
<code>java.beans</code>	Классы, которые поддерживают разработку компонентов JavaBean
<code>javax.microedition.xlet</code>	Интерфейсы, используемые приложениями и диспетчерами приложений профиля J2ME Personal для коммуникации

2.1.5. Профиль RMI

Профиль Remote Method Invocation (RMI) был создан для платформ, которые поддерживают конфигурацию CDC.

Профиль RMI требует внедрения профиля Foundation и внедряется поверх него. Продукты профиля RMI должны поддерживать следующие свойства:

- полную семантику RMI-вызовов;
- поддержку объектов маршалинга;
- RMI проводного протокола;

- экспорт удаленных объектов через API `UnicastRemoteObject`;
- распределенную сборку мусора и интерфейсы сборщика мусора как для клиента, так и для сервера;
- интерфейс активатора и протокол активации для клиента;
- интерфейсы реестра RMI и экспорт реестра удаленных объектов.

Профиль RMI поддерживает подгруппу RMI API J2SE в версии 1.3.

Следующие интерфейсы и свойства являются частью спецификации RMI J2SE в. 1.3 и публичных API, но поддержка этих интерфейсов и функциональных возможностей исключена из технических требований профиля RMI из-за ограниченности вычислительных мощностей устройств, сетевой производительности и пропускной способности:

- RMI через брандмауэры и прокси;
- RMI мультиплексный протокол;
- модель реализации «активизируемого» («activatable») удаленного объекта;
- нерекомендуемые методы, классы и интерфейсы;
- поддержка протокола скелетона/заглушки для RMI в. 1.1;
- компилятор скелетона и заглушки.

Поддержка следующих свойств J2SE RMI в 1.3 не включена:

- `java.rmi.server.disableHttp`;
- `java.rmi.activation.port`;
- `java.rmi.loader.packagePrefix`;
- `java.rmi.registry.packagePrefix`;
- `java.rmi.server.packagePrefix`.

2.2. Профиль Mobile Information Device

Поскольку категория, обслуживаемая CLDC, включает в себя такое множество различных типов персональных устройств, потенциально для их поддержки необходимо множество различных профилей. Наиболее популярным и хорошо известным из них является профиль Mobile Information Device (MIDP), иногда называемый MID Profile. MIDP «лежит» поверх CLDC и задает набор API пользовательского интерфейса (UI), созданного для современных беспроводных устройств. MIDP-приложения называются мидлеты. В стадии разработки находится профиль PDA, который также ориентирован на мобильные устройства.

MIDP предназначен для мобильных информационных устройств, таких как мобильные телефоны, двусторонние пейджеры и тому подобные устройства, которые соответствуют следующим характеристикам:

- размер экрана примерно (как минимум) 96×54 пикселей;
- глубина экрана 1 бит;

- клавиатура для работы одной или двумя руками, устройство ввода с сенсорного экрана;
- 128 Кб энергонезависимой памяти для MIDP-компонентов;
- 8 Кб энергонезависимой памяти для данных постоянного хранения;
- 32 Кб энергозависимой оперативной памяти для области динамической памяти JRA;
- двусторонняя беспроводная связь.

Поскольку диапазон возможностей MID столь широк, MIDP устанавливает рабочую величину минимального общего знаменателя возможностей устройств. Поэтому MIDP определяет следующие API:

- приложения (семантика и управление приложениями MIDP);
- пользовательский интерфейс;
- постоянное хранение;
- организация сетей;
- таймеры.

В табл. 2.5 перечислены пакеты, которые содержит MIDP.

Таблица 2.5

Пакеты MIDP

Название пакета MIDP	Описание
<code>javax.microedition.icdui</code>	Классы интерфейса пользователя
<code>javax.microedition.rms</code>	Система организации ведения записей (Record management system, RMS), поддерживающая постоянное хранение устройства
<code>javax.microedition.midlet</code>	Типы классов поддержки определения приложений MIDP
<code>javax.microedition.io</code>	Классы и интерфейсы структуры общих соединений MIDP
<code>java.io</code>	Классы и интерфейсы стандартного ввода/ вывода Java
<code>java.lang</code>	Классы и интерфейсы виртуальной Java-машины
<code>java.util</code>	Классы и интерфейсы стандартных утилит

Реализация MIDP должна состоять из пакетов и классов, указанных в спецификации MIDP. Кроме того, она может иметь зависимые от реализации классы для доступа программного и аппаратного обеспечения родной системы.

В табл. 2.6 сопоставляются структуры данных платформ CDC и CLDC. Как в CDC, так и в CLDC нет ничего такого, что препятствует

производителю подключать любую из платформ к данному семейству устройств. Тем не менее структуры платформ – особенно свойства конфигураций и профилей – были определены для работы с практическими ограничениями различных семейств аппаратных устройств.

Таблица 2.6

Пакеты CDC

Название пакета MIDP	Описание
<code>javax.microedition.midlet</code>	Типы классов поддержки определения приложений MIDP
<code>javax.microedition.io</code>	Классы и интерфейсы структуры общих соединений MIDP
<code>java.io</code>	Классы и интерфейсы стандартного ввода/вывода Java
<code>java.lang</code>	Классы и интерфейсы виртуальной Java-машины
<code>java.util</code>	Классы и интерфейсы стандартных утилит

2.2.1. Модель состояний мидлета

Жизненный цикл мидлета включает несколько состояний. В табл. 2.7 перечислены возможные состояния MID-лета и их соответствующие описания.

Таблица 2.7

Состояния MID-лета

Состояние	Описание
Active (Активен)	MID-лет либо готов к запуску, либо запущен. Процесс, который управляет MID-летом, может не быть в запущенном состоянии, но MID-лет все равно активен
Destroyed (Прерван)	MID-лет не запущен и уже не может переходить в другие состояния
Paused (Приостановлен)	MID-лет не выполняется. Он не может начать работу до тех пор, пока не перейдет в активное состояние

На рис. 2.3 показана диаграмма перехода из состояния в состояние, которая представляет из себя режимы мидлета и события, которые служат причиной перехода из одного состояния в другое. Методы `startApp()`, `pauseApp()` и `destroyApp()` позволяют MID-лесту изменять свое состояние.

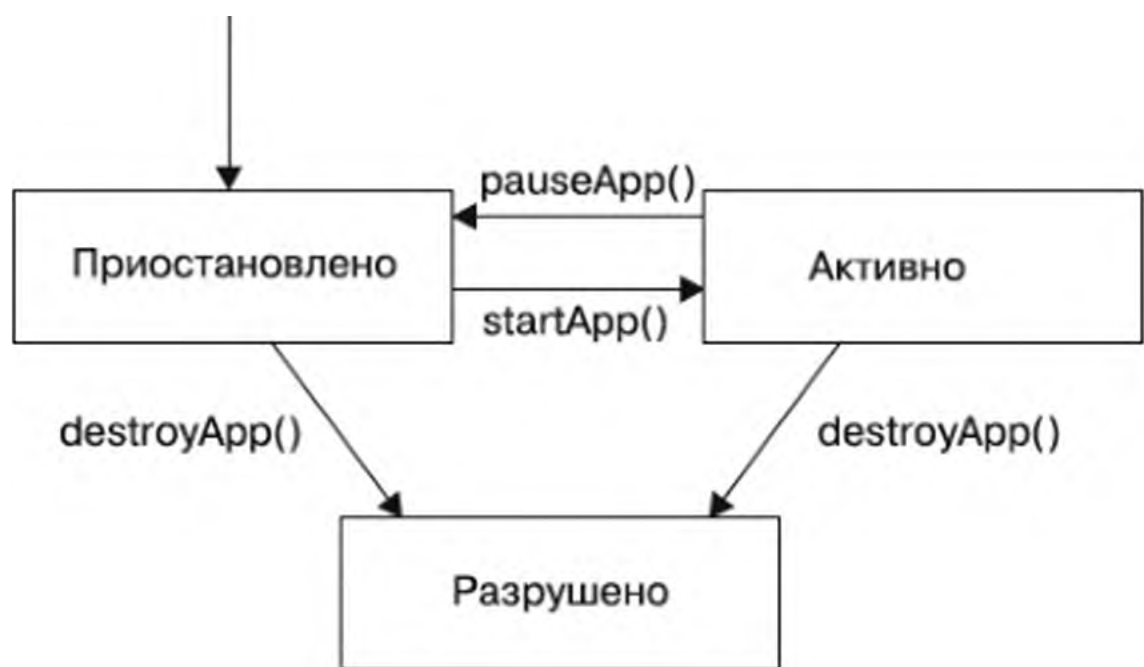


Рис. 2.3. Состояния MID-лета

В табл. 2.8 перечислены методы класса `javax.microedition.midlet.MIDlet`, которые управляют состоянием MID-лета.

Таблица 2.8

Методы классов MID-летов, управляющие состояниями MID-лета

Название метода класса MID-лета	Описание
<code>protected abstract void destroyApp()</code>	AMS сигнализирует MID-лету о прекращении работы. MID-лет входит в прерванное состояние
<code>void notifyDestroyed()</code>	MID-лет запрашивает о входе в прерванное состояние
<code>void notifyPaused()</code>	MID-лет запрашивает о деактивации и входе в приостановленное состояние
<code>protected abstract void pauseApp()</code>	AMS сигнализирует MID-лету остановиться. MID-лет входит в приостановленное состояние
<code>void resumeRequest()</code>	MID-лет запрашивает о повторном входе в активное состояние
<code>protected abstract void startApp()</code>	AMS сигнализирует MID-лету, что он активен

Приложения MID отличаются от приложений J2SE тем, каким образом они заканчивают работу. Для завершения работы MID-лета необходимо вызвать метод `notifyDestroyed()`, который сигнализирует AMS, что MID-лет завершил выполнение. AMS закрывает MID-лет и все его объекты. Однако виртуальная машина продолжает работу.

Структура мидлета может быть представлена следующим образом:

```
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class MIDPSkeleton extends MIDlet implements
CommandListener
{
private Command quit; // The Quit command
private Display display; // Declaring the display
// Initialize the Display and place system controls in the
Constructor
public MIDPSkeleton()
{
    display = Display.getDisplay(this);
    quit = new Command("Quit", Command.SCREEN, 2);
}
/**
 * Initialize all the classes to be used in the program here
 (startApp())
 */
public void startApp()
{
    ...
    ...
}
// If the Application needs to be paused temporarily.
public void pauseApp()
{
    ...
    ...
}
// Clean up when the application is destroyed.
public void destroyApp(boolean unconditional)
{
    ...
    ...
}
// Event handling routine.
public void commandAction(Command c, Displayable s)
{
    if (c == quit) // If Quit button is pressed.
    {
        notifyDestroyed(); // Call the destroyApp method.
    }
}
}
```

2.2.2. Процесс разработки приложений MIDP

Процесс разработки приложений на J2ME состоит из следующих этапов:

1. Проектирование и кодирование – написание программы.
2. Компилирование – компилирование программы с помощью стандартного компилятора J2SE.
3. Предварительная проверка – выполнение предварительной проверки обработки классов Java до упаковки: проверка использования операций с плавающей точкой и методов завершения в классах Java.
4. Упаковка – создание архивного файла JAR, содержащего ресурсы приложения, создание файла описания приложения, содержащего метаданные о приложении.
5. Раскрытие – распаковка и размещение ресурсов приложения под контролем эмулятора.
6. Выполнение – запуск приложения с использованием эмулятора.
7. Отладка – нахождение и выделение ошибок в программе и внесение исправлений в исходный код.

2.2.2.1. Проектирование и кодирование

Первоначально необходимо создать структуру каталогов, которая будет поддерживать разработку набора MID-летов, т. е. комплекта MID-летов, которые используют общие ресурсы приложений.

Сначала создадим каталог под названием `Hello`, что будет названием примера первого приложения, под директорией `apps/`, предназначенной для установки инструментария для работы с беспроводными устройствами. Эта директория является корневой для нового проекта. *Проект* – это организованное объединение ресурсов (исходного кода, файлов ресурсов, откомпилированных файлов), специфических для одного или более связанных приложений.

Для демонстрации примера будем использовать платформу для разработки мобильных приложений – Java ME SDK 3.0. Ее можно загрузить с сайта Sun Microsystems, <http://java.sun.com>.

На рис. 2.4 показано главное окно приложения.

Создание проекта состоит из следующих этапов:

- 1) Выберите пункт меню `Файл – Новый проект (File – New Project)` или щелкните по значку проекта.
- 2) В новом окне выберите категорию `Java ME SDK` и тип проекта – `MIDP-приложение (MIDP Application)`. Нажмите на кнопку `Далее (Next)` (рис. 2.5).

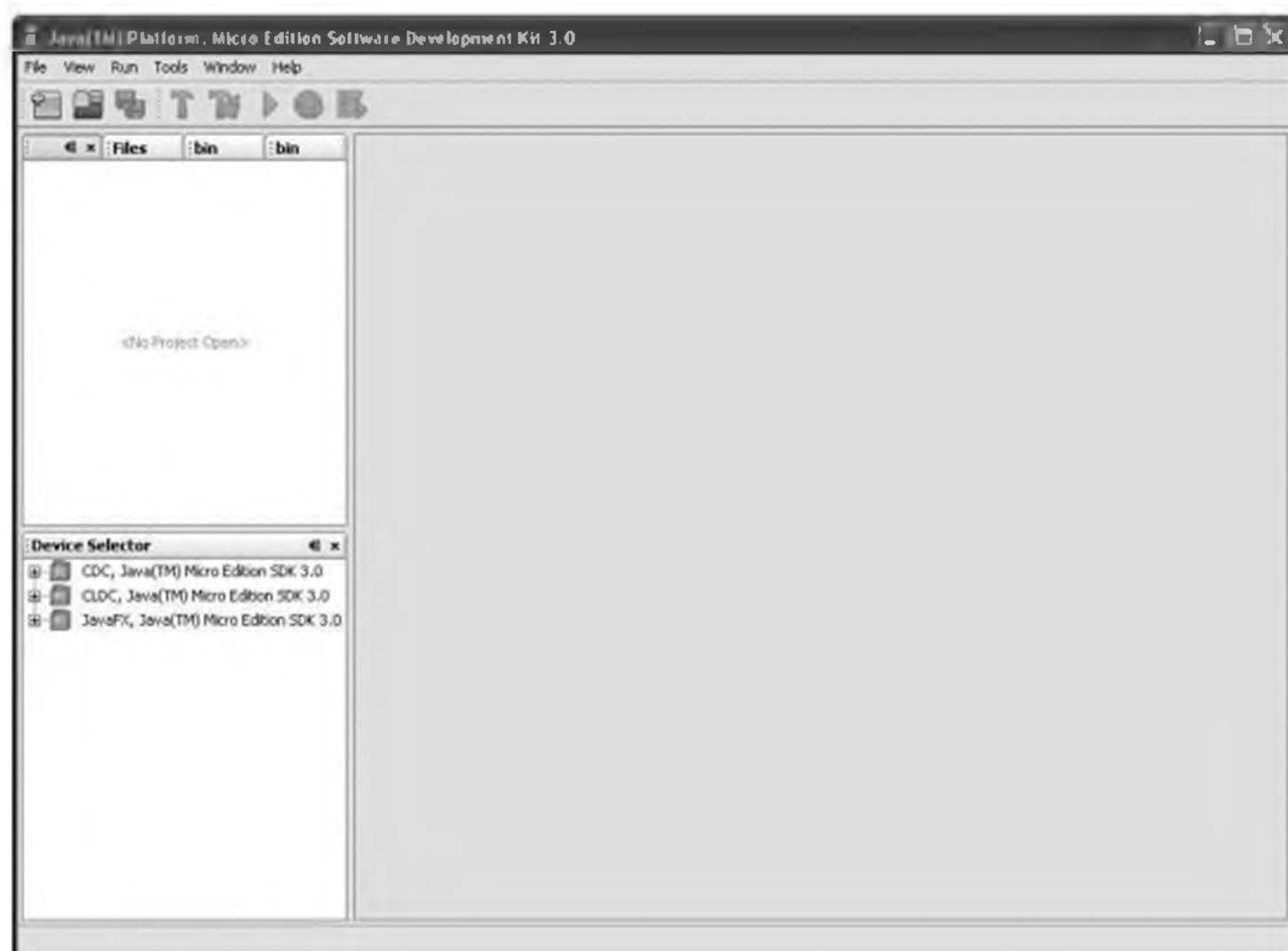


Рис. 2.4. Главное окно создания проекта

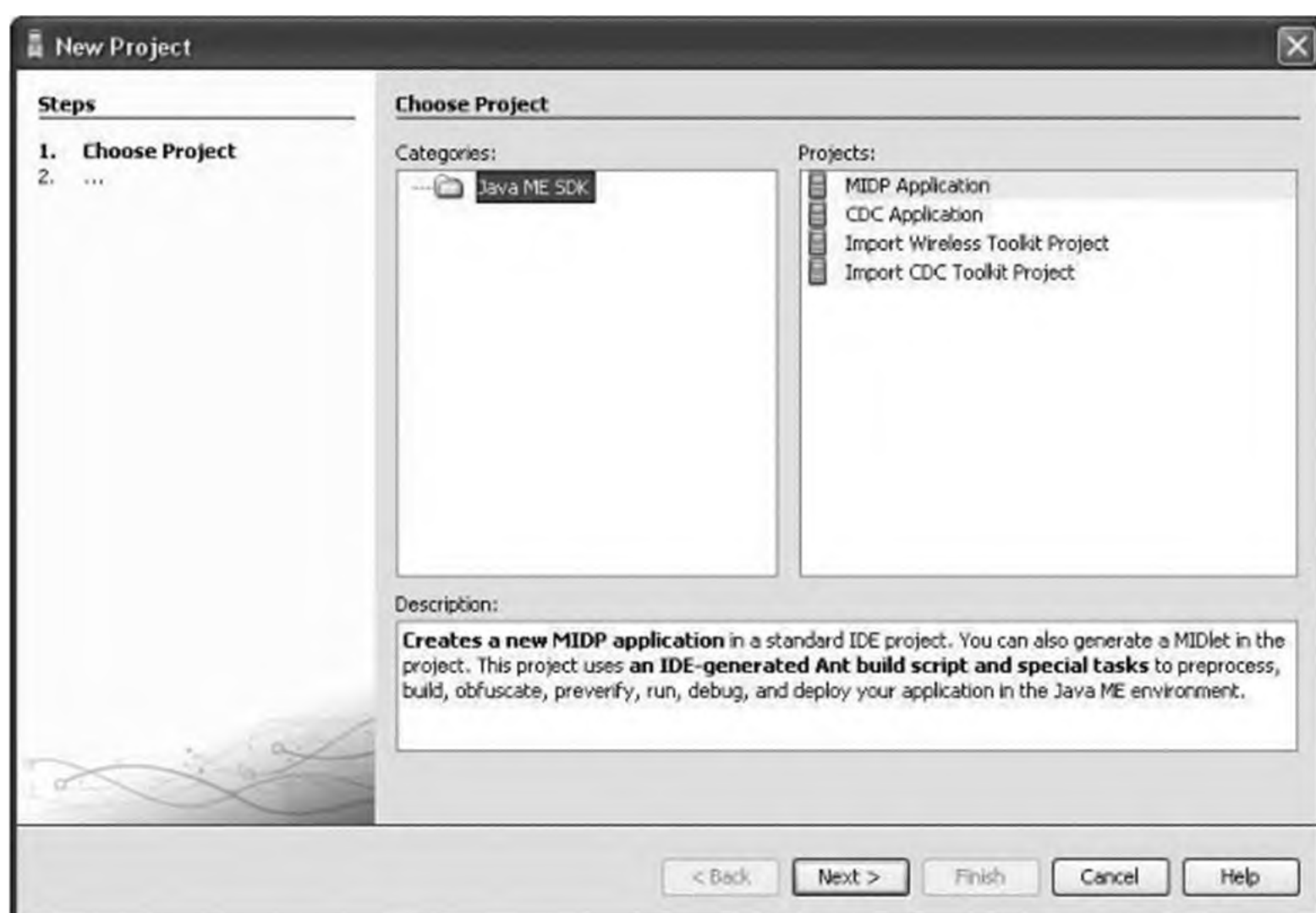


Рис. 2.5. Окно создания нового проекта

- 3) В поле **Название проекта (Project Name)** укажите новое название (рис. 2.6). При необходимости, с помощью кнопки **Обзор (Browse)** измените расположение проекта (**Project Location**). Снимите флажок **Создать Мидлет Привет (Create Hello MIDlet)** и нажмите на кнопку **Завершить (Finish)**.

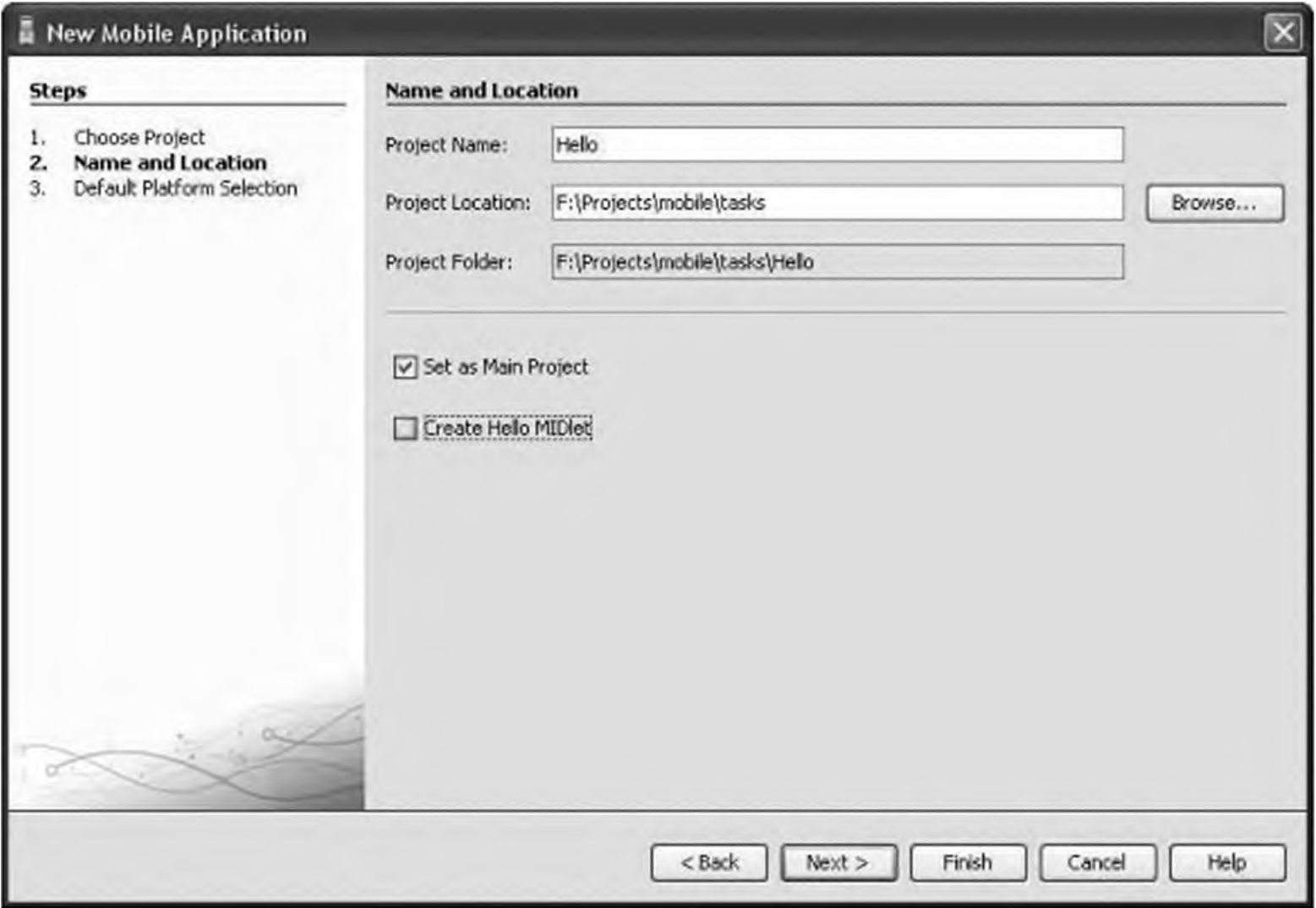


Рис. 2.6. Окно создания названия и расположения нового проекта

В результате выполнения этих действий будут созданы корневой каталог и подкаталоги, содержание которых представлено в табл. 2.9.

Таблица 2.9

Каталоги проекта

Название каталога	Содержание директории
Bin	Файлы приложения: файл .jar, файл .jad, MANIFEST.MF.
classes	Откомпилированные и предварительно проверенные файлы .class
Res	Файлы ресурсов приложения, такие как файлы изображений .png в формате PNG
Src	Файлы исходного приложения
tmpclasses	Откомпилированные, не проверенные файлы .class

2.2.2.2. Компиляция

Следующим этапом в цикле разработки является компиляция исходной программы. Прежде чем приступить к компиляции, следует проверить, что список командных путей среды оболочки включает маршрут к директории, в которой содержатся утилиты J2ME на компьютере.

Общая форма строки компиляции представляет из себя следующее:

```
$ javac -d <tmpclasses dir> -bootclasspath <midpapi.zip
location> \
<location of Jva source file(s)>
```

Указание `-d` сообщает компилятору директорию, в которую нужно записывать непроверенные откомпилированные классы. Указание `-bootclasspath` указывает местоположение файла `midpapi.zip`, который поставляется вместе с инструментарием J2ME Wireless Toolkit, разработанным «Java Software», и содержит все классы MIDP, которые необходимы для написания приложений на J2ME. Среда разработки коммерческих производителей также включают этот файл. Указание `-bootclasspath` также сообщает компилятору о превосходстве над любой спецификацией `CLASSPATH`, которая, возможно, была установлена в среде своей оболочки. Заметьте, что это должен быть относительный маршрут доступа к файлу – относительный к корневой директории проекта. Наконец, следует указать имена путей исходных файлов Java, которые вы компилируете.

Чтобы откомпилировать набор MID-летов `HelloWorld` из директории `apps/HelloWorld/`, используйте следующую команду:

```
$ javac -d tmpclasses \
-bootclasspath ../../lib/midpapi.zip src/HelloWorld.Java
$
```

Указание `-d` сообщает компилятору записать непроверенные компилированные классы в директорию `tmpclasses`, которая является поддиректорией каталога `HelloWorld/`. Указание `-bootclasspath` определяет имя пути относительно данного каталога. Последний параметр указывает относительное имя пути исходного файла `HelloWorld.Java`.

После завершения компиляции файлов директория `tmpclasses` будет содержать непроверенные файлы `.class`:

```
$ ls -l tmpclasses/
total 0
-rw-r--r-- 1 vartan None 922 HelloWorld.class
$
```

2.2.2.3. Предварительная проверка

Следующим этапом после компиляции является предварительная проверка файлов `.class`, которые только что откомпилировали. Чтобы выполнить проверку, запустите следующую команду:

```
$ preverify -classpath "../lib/midpapi.zip;tmpclasses" -d
classes \
tmpclasses
$
```

Параметр `-d` указывает директорию, в которую должны быть записаны предварительно проверенные выходные классы, генерируемые с помощью этой команды. Наконец, имя замыкающей директории, `tmpclasses`, показывает местонахождение, из которого можно получить непроверенные файлы классов, которые были созданы на предыдущем этапе компиляции.

Запуск команды `preverify` создаст предварительно проверенные файлы `.class` в директории классов в соответствии с указаниями:

```
$ ls -l classes/
total 0
-rw-r--r-- 1 vartan None 922 HelloWorld.class
$
```

Команда `preverify` является инструментом предварительной проверки файлов классов, который используется в процессе проверки файлов классов. Проверка файлов классов в CLDC, как и в J2SE, является процессом проверки истинности файлов классов Java и отклоняет неправильные файлы. Однако в отличие от процесса проверки в J2SE проверка файлов классов в CLDC включает два этапа:

1. Предварительная проверка вне устройства.
2. Проверка на устройстве.

Использование команды `preverify` представляет собой фазу предварительной проверки вне устройства. В реальной среде эта первая фаза обычно осуществляется на сервере, с которого MIDP-приложения загружаются на мобильные устройства. Обычно сервер выполняет это до того, как делает приложение доступным для загрузки.

Причина появления этого нового процесса проверки заключается в том, что обычный верификатор файлов классов J2SE требует больше памяти и возможностей по обработке данных, чем стандартные мобильные устройства могут реально предоставлять. Новый верификатор CLDC требует намного меньше RAM и является при этом намного более эффективным.

2.2.2.4. Упаковка

Следующим этапом после предварительной проверки является упаковка приложения. Упаковка набора мидлетов включает 2 объекта:

- архивный файл Java-файлов MID-лета,
- необязательный файл дескриптора приложения.

Согласно спецификации MIDP необходимо, чтобы упаковка набора MID-летов осуществлялась с помощью утилиты архивации Java (JAR).

Архив JAR набора MID-летов может содержать несколько типов файлов, как показано в следующем списке:

- файл манифеста (*manifest file*) – файл, который описывает содержимое JAR-файла,
- файлы классов Java, которые содержат MID-леты из набора MID-летов архива,
- файлы ресурсов приложения, используемые MID-летами из набора MID-летов.

JAR файл манифеста (*manifest file*) содержит атрибуты, которые описывают содержимое самого JAR-файла. Его наличие в JAR-файле необязательно.

Другой необязательный описательный файл, называемый файлом дескриптора приложения, содержит информацию о наборе MID-летов. Этот файл иногда называется дескриптором приложения Java (JAD). Каждый набор MID-летов может иметь связанный с ним файл описания.

Файл дескриптора приложения используется по двум причинам. Программное обеспечение управления приложениями устройства (AMS) использует информацию из этого файла для первоначальной проверки того, что все MID-леты в файле JAR соответствуют требованиям устройства, перед тем как оно загрузит полный файл JAR. AMS также использует эту информацию для управления MID-летом. AMS устройства отвечает за установку и удаление наборов MID-летов. Оно также обеспечивает MID-леты средой исполнения, требуемой спецификацией MIDP. Наконец, AMS управляет выполнением MID-летов, а именно запуском, приостановкой и закрытием всех MID-летов.

Наконец, сами MID-леты могут извлекать из конфигурации JAD-файла специфические атрибуты, которые представляют собой параметры MID-лета. Файл ресурсов приложения является основным механизмом для распаковки конфигураций MIDP-приложений.

Спецификация MIDP требует, чтобы в файле *Manifest* присутствовали определенные поля. Требуемые поля показаны в табл. 2.10.

Файл манифеста содержит строки атрибутов, один атрибут на строку. Каждый атрибут состоит из ключа и значения. После ключа ста-

вится двосточие, которое отделяет его от связанного с ним значения. Файл MANIFEST.MF программы Hello находится в папке Hello/bin/. Он выглядит следующим образом:

```
MIDlet-1: Hello, Hello.png, Hello
MIDlet-Narae: Hello
MIDlet-Vendor: Vartan Piroumian
MIDlet-Version: 1.0
MicroEdition-Configuration: CLDC-1.0
MicroEdition-Profile: MIDP-1.0
```

Таблица 2.10

Обязательные атрибуты файла Manifest.MF

Имя атрибута	Описание
MIDlet-Name	Название набора MID-летов
MIDlet-Version	Номер версии набора MID-летов в форме <major>.<minor>.<micro>, определяемой схемой спецификации управления версиями продукта JDK
MIDlet-Vendor	Разработчик приложения (компания или частное лицо)
MIDlet-<n>	По одному на MID-лет в данном наборе, содержит разделяемый запятой список из текстового имени MID-лета, значка и имени класса n-ного MID-лета в наборе
MicroEdition-Profile	Профиль J2ME, необходимый для исполнения MID-лета
MicroEdition-Configuration	Конфигурация J2ME, необходимая для исполнения MID-лета

Файл манифеста распознает различные MID-леты, нумеруя их от MIDlet-1 до MIDlet-/n. Число 1 должно идентифицировать первый MID-лет.

У атрибута MIDlet-1 существует три значения. Первое – название набора MID-летов, который содержит данный MID-лет, это значение может быть именем, воспринимаемым человеком. Второе значение является именем файла изображения PNG, который AMS использует как значок, представляющий этот MID-лет. Последнее значение является именем файла класса MID-лета, который определяет входную точку исполнения MID-лета.

AMS использует атрибуты `MicroEdition-Configuration` и `MicroEdition-Profile` для определения того, подходит ли MID-лет для данного устройства.

Спецификация MIDP позволяет также создавать необязательные поля в файле манифеста. В табл. 2.11 показаны необязательные поля файла манифеста.

Таблица 2.11

Необязательные атрибуты файла Manifest.MF

Имя атрибута	Описание
MIDlet-Description	Описание набора MID-летов
MIDlet-Icon	Имя файла PNG, содержащегося в JAR
MIDlet-Info-URL	URL, который содержит дополнительную информацию об этом наборе MID-летов
MIDlet-Data-Size	Минимальное количество байт данных постоянного хранения, требуемое набором

Для создания файла JAR приложения используйте следующую команду:

```
$ jar craf bin/MANIFEST.MF bin/HelloWorld.jar -C classes/ .
-C res .
$
```

Программное обеспечение управления приложениями на мобильном устройстве использует файл JAD для получения информации, необходимой для управления ресурсами во время выполнения мидлста. Файл дескриптора приложения является необязательным, однако информативным. Атрибуты файла дескриптора приложения перечислены в табл. 2.12 и 2.13.

Таблица 2.12

Обязательные атрибуты файла дескриптора приложения

Атрибут	Описание
MIDlet-Jar-URL	URL файла JAR набора MID-летов
MIDlet-Jar-Size	Размер (в байтах) файла JAR
MIDlet-Name	Имя набора MID-летов
MIDlet-Vendor	Разработчик приложения (например, название компании или имя частного лица)
MIDlet-Version	Номер версии набора MID-летов в форме <major>.<minor>.<micro>, определяемой схемой спецификации управления версиями продукта JDK

Атрибут	Описание
MicroEdition-Configuration	Конфигурация J2ME, необходимая для исполнения MID-лета
MicroEdition-Profile	Профиль J2ME, необходимый для исполнения MID-лета

Таблица 2.13

Необязательные атрибуты файла дескриптора приложения

Атрибут	Описание
MIDlet-Data-Size	Минимальное количество байт данных постоянного хранения, требуемое набором
MIDlet-Delete-Confirm	Указывает, должна ли AMS запрашивать подтверждение пользователя перед удалением MID-лета
MIDlet-Description	Описание набора MID-летов
MIDlet-Icon	Имя файла PNG, содержащегося в JAR
MIDlet-Info-URL	URL, который содержит дополнительную информацию об этом наборе MID-летов
MIDlet-Install-Notify	Указывает, должна ли AMS уведомлять пользователя перед установкой нового MID-лета

В дополнение к обязательным полям, перечисленным в табл. 2.13, файл JAD может содержать отдельные поля атрибутов для каждого MID-лета, описанные и названные разработчиком приложения. В названиях дополнительных атрибутов нельзя использовать зарезервированное слово «MIDlet».

2.2.2.5. Раскрытие и выполнение

Системы инициализации предлагают распаковку приложения вслед за его загрузкой. Пользователи загружают файл JAR набора MID-летов на свои устройства и запускают его с помощью программного обеспечения системы управления приложениями устройства.

Для создания MID-лета необходимо выполнить следующие действия:

- 1) Правой кнопкой щелкните на Проект (Project) и выберите пункт Новый MID-лет (New – MIDlet).
- 2) В появившемся окне (рис. 2.7) укажите название (MIDlet Name) и класс (MIDlet Class Name) MID-лета. Затем нажмите на кнопку Завершить (Finish).

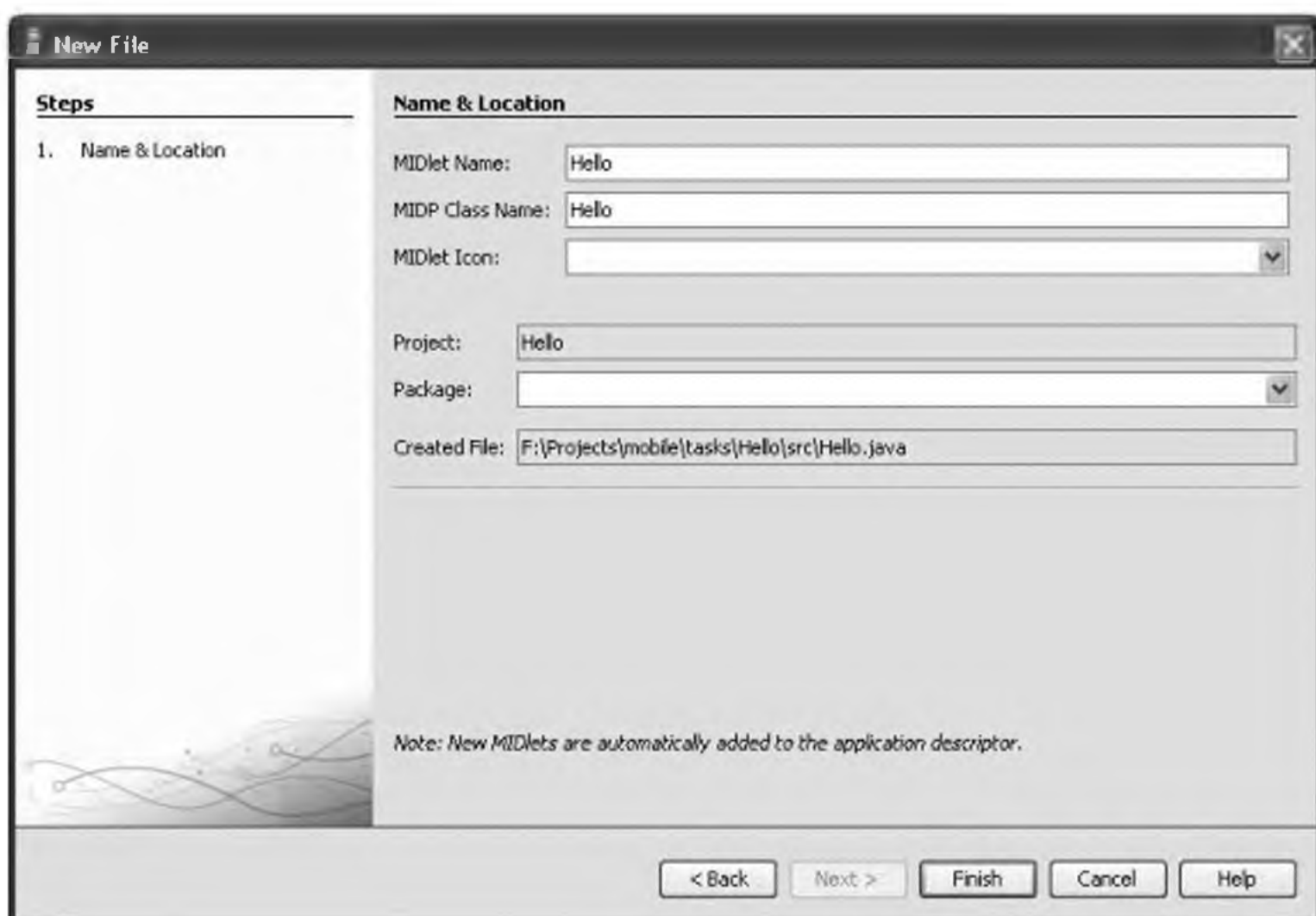


Рис. 2.7. Окно создания мидлета

- 3) В результате будет создан новый файл, который будет добавлен в проект, и показан исходный код мидлета в редакторе. Полученный код необходимо будет заменить на следующий:

```
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class Hello extends MIDlet implements CommandListener
{
    public Hello() {
        exitCommand = new Command ("Exit", Command.EXIT, 1);
        tbox = new TextBox ("Hello world MIDlet", "Hello
World!", 25, 0);
        tbox.addCommand (exitCommand);
        tbox.setCommandListener (this);
    }
    protected void startApp() {
        Display.getDisplay (this).setCurrent (tbox);
    }
    protected void pauseApp() {}
    protected void destroyApp (boolean bool) {}
    public void commandAction (Command cmd, Displayable disp) {
        if (cmd == exitCommand) {
            destroyApp (false);
            notifyDestroyed();
        }
    }
}
```



```

    }
}
private Command exitCommand;
private TextBox tbox;
}

```

- 4) Нажмите кнопку Пуск (Run), в результате чего в эмуляторе появится сообщение «Hello World!» (рис. 2.8).



Рис. 2.8. Выполнение мидлета

2.2.3. Модель компонентов пользовательского интерфейса MIDP

Классы для построения пользовательского интерфейса в MIDP содержатся в пакете `javax.microedition.lcdui`. Эти классы инкапсулируют логику для работы с дисплеем мобильного устройства и создания основных высокоуровневых компонентов интерфейса.

Класс `Display` является менеджером дисплея и средств ввода мобильного устройства. Каждый MID-лет имеет ссылку только на один экземпляр этого класса. Эта ссылка может быть получена с помощью статического метода `getDisplay()`:

```
public static Display getDisplay(MIDlet midlet);
```

Обычно приложение вызывает `getDisplay()` при первом вызове метода `startApp()` для получения ссылки на объект `Display`.

```
public void startApp()
{
    Display display = Display.getDisplay();
    ...
}
```

Класс `Display` также позволяет получить информацию о мобильном устройстве, необходимую для адаптации приложения к различным типам дисплеев (табл. 2.14).

Таблица 2.14

Методы класса *Display*

Метод	Описание
<code>public int numColors()</code>	Возвращает количество цветов, если значение истинно, или, в обратном случае, градаций серого, поддерживаемых данным дисплеем
<code>public boolean isColor()</code>	Возвращает значение истинно, если данный дисплей является цветным
<code>public int numAlphaLevels()</code>	Возвращает количество уровней прозрачности, поддерживаемых данным устройством. Минимальное значение равно двум, что свидетельствует о поддержке полной прозрачности и полной непрозрачности без смешивания. Возвращение значения больше двух означает, что поддерживается смешивание
<code>public int getColor(int colorSpecifier)</code>	Возвращает один цвет из цветовой схемы высокоуровневого пользовательского интерфейса на основании спецификации цвета
<code>public int getBorderStyle(Boolean highlighted)</code>	Возвращает стиль, используемый для рисования границы в зависимости от состояния компонента (выделен/не выделен)

Окончание табл. 2.14

Метод	Описание
<code>public boolean flash-Backlight(int duration)</code>	Вызывает эффект мигания подсветки устройства
<code>public boolean vibrate(int duration)</code>	Включает сигнал вибровывоза

Компоненты пользовательского интерфейса, которые отображаются на экране, содержатся внутри контейнеров, наследуемых от абстрактного класса `Displayable`. Объект `Displayable` не виден на экране до тех пор, пока он не ассоциирован с объектом `Display` с помощью метода `setCurrent()`:

```
public void setCurrent(Displayable displayable),
public void setCurrent(Alert alert, Displayable displayable).
```

Здесь `alert` – это окно с сообщением, которое демонстрируется пользователю перед активацией `Displayable`.

Также для получения текущего объекта `Displayable` можно использовать метод: `public Displayable getCurrent()`.

Методы класса `Displayable` перечислены в табл. 2.15.

Таблица 2.15

Методы класса `Displayable`

Метод	Описание
<code>public void isShown()</code>	Возвращает значение истинно, если есть отображение на дисплее
<code>public void addCommand(Command cmd)</code>	Добавляет команду
<code>public void removeCommand(Command cmd)</code>	Удаляет команду
<code>public void setCommandListener(CommandListener l)</code>	Устанавливает слушателя для команд, заменяя предыдущего слушателя команд
<code>public void setTitle(String title)</code>	Задаст заголовок
<code>public String getTitle()</code>	Получает заголовок
<code>public void setTicker(Ticker ticker)</code>	Устанавливает таймер прерывателя, заменяя предыдущие значения
<code>public Ticker getTicker()</code>	Получает значение таймера прерывателя

MIDP содержит два абстрактных подкласса `Displayable` – `Screen` и `Canvas`.

`Canvas` – это базовый класс для написания приложений, имеющих дело с низкоуровневым GUI API. Этот класс предоставляет разработчику методы `to handle game actions`, `key events` и `pointer events`. Чтобы создать пользовательский интерфейс с помощью низкоуровневого API, необходимо создать подкласс от `Canvas` и реализовать метод `paint()`. После этого использовать различные методы для рисования напрямую по холсту.

`Screen` – это базовый класс, от которого наследуются все окна высокоуровневого API. В отличие от предыдущего класса, разработчикам не нужно создавать подкласс от `Screen`. Существует четыре типа данного класса: `TextBox`, `List`, `Alert` и `Form`. Если `Screen` является видимым, то содержимое дисплея обновляется автоматически. Низкоуровневые события, генерируемые дисплеем или клавиатурой, обрабатываются внутри API, и, если необходимо, конвертируются в высокоуровневые события, доступные разработчику.

2.2.4. Высокоуровневое API пользовательского интерфейса MIDP

Мидлет, написанный с помощью высокоуровневого API, обычно состоит из одного или более экранов и набора команд, которые позволяют пользователю сообщать мидлету, какие действия выполнять и как переходить от одного экрана к другому.

Обработка событий с помощью Command

Класс `Displayable` поддерживает обработку событий пользовательского интерфейса с помощью команд.

Класс `Command` – это конструкция, которая инкапсулирует семантическую информацию о действии. Сама логика действия содержится не в этом объекте, а в `CommandListener`, ассоциированном с `Displayable`. Команды, как правило, имеют внешнее представление в пользовательском интерфейсе, которое зависит от семантической информации команды.

Команды могут быть добавлены и удалены с помощью следующих методов:

```
public void addCommand(Command cmd);  
public void removeCommand(Command cmd);
```

Для создания команды можно воспользоваться одним из двух конструкторов:

```
public Command(String label, int commandType, int priority);
```

```
public Command(String shortLabel, String longLabel, int
commandType, int priority).
```

Атрибуты `label` или `shortLabel` обычно отображаются на экране, а атрибут `commandType` используется для указания типа команды. Значением этого параметра должна быть одна из констант, определенных в классе `Command` (табл. 2.16).

Таблица 2.16

Типы команд

Константа типа команды	Описание
<code>public static int OK</code>	Стандартный положительный ответ
<code>public static int CANCEL</code>	Стандартный отрицательный ответ
<code>public static int BACK</code>	Возвращает пользователя к предыдущему экрану
<code>public static int STOP</code>	Останавливает текущий процесс
<code>public static int HELP</code>	Запрос на онлайн-помощь
<code>public static int SCREEN</code>	Команда приложения, которая выполняется в текущем экране
<code>public static int EXIT</code>	Команда для выхода из приложения
<code>public static int ITEM</code>	Команда, специфичная для компонентов экрана или пунктов списка

Атрибут `priority` определяет, какая команда должна отображаться на экране, если всем не хватает места. Чем ниже значение, тем выше приоритет.

Для того чтобы команда вызывала конкретные действия при ее активации, необходимо зарегистрировать `CommandListener` для `Displayable`. Это делается с помощью следующего метода:

```
public void setCommandListener(CommandListener l);
```

`CommandListener` – это интерфейс с одним методом:

```
public void commandAction(Command c, Displayable d);
```

Этот метод вызывается каждый раз, когда какая-нибудь команда активируется на `Displayable`. Аргументами этого метода являются активируемая команда и `Displayable`, на котором эта команда была активирована.

TextBox

`TextBox` – это подкласс от экрана (`Screen`), который позволяет пользователю вводить и редактировать текст. Методы класса представлены в табл. 2.17.

Для создания компонента используется следующий конструктор:

```
public TextBox(String title, String text, int maxSize, int
constraints);
```

Здесь `title` – это заголовок, который отображается вверху компонента, `text` – текст в компоненте при инициализации, `maxSize` – максимальный размер компонента в символах и `constraints` – константа, управляющая ограничениями на пользовательский ввод.

Таблица 2.17

Методы класса `TextBox`

Метод	Описание
<code>public int getConstraints()</code>	Получает ограничения для класса <code>TextBox</code>
<code>public void setConstraints(int constraints)</code>	Устанавливает ограничения
<code>public int getMaxSize()</code>	Возвращает максимальный размер (в символах), которые могут храниться в <code>TextBox</code>
<code>public int setMaxSize(int maxSize)</code>	Устанавливает максимальный размер (в символах), которые могут содержаться в <code>TextBox</code>
<code>public String getString()</code>	Получает содержимое <code>TextBox</code> в виде строки
<code>public void setString(String text)</code>	Устанавливает содержимое <code>TextBox</code> в виде строки, заменяя предыдущее содержимое
<code>public int size()</code>	Получает количество символов, которое в настоящее время хранится в <code>TextBox</code>
<code>public void delete(int offset, int length)</code>	Удаляет символы из <code>TextBox</code>
<code>public void insert(String src, int position)</code>	Добавляет строки в <code>TextBox</code>
<code>public void insert(char[] data, int offset, int length, int position)</code>	Вставляет диапазон массива символов в <code>TextBox</code>
<code>public void setChars(char[] data, int offset, int length)</code>	Устанавливает содержимое <code>TextBox</code> из набора символов, заменяя предыдущее содержимое
<code>public void getCaretPosition()</code>	Получает текущую позицию ввода

Для демонстрации создадим класс `TextBox` с одной командой выхода из приложения. Для `TextBox` создадим заголовок, таймер прерывателя, первоначальный текст и ограничим его размер 120 символами.

Листинг 2.1: Пример создания элемента `TextBox`.

```
/*
 * TextBoxExample.java demonstrates a typical use of the
 * TextBox class.
 */
package lab2;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.TextBox;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
import javax.microedition.lcdui.Ticker;
import javax.microedition.midlet.*;
public class TextBoxExample extends MIDlet {
//    Maximum text size in the TextBox
    private static final int MAX_TEXT_SIZE = 120;
    public void startApp() {
//        Create the TextBox
        TextBox textBox = new TextBox("TextBox Example",
"Initial TextBox text",
            MAX_TEXT_SIZE, TextField.ANY);
//        Create a ticker
        Ticker ticker = new Ticker("Ticker for the
TextBox");
        textBox.setTicker(ticker);
//        Create Exit Command
        Command exitCommand = new Command("Exit",
Command.EXIT, 0);
        textBox.addCommand(exitCommand);
        textBox.setCommandListener(new CommandListener() {
            public void commandAction(Command c,
Displayable d) {
                notifyDestroyed();
            }
        });
//        Make the TextBox to be visible on the display
        Display.getDisplay(this).setCurrent(textBox);
    }
    public void pauseApp() {
    }
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

Alert

Элемент `alert` представляет собой экран, содержащий уведомле-ние для пользователя.

В MIDP существует два типа уведомлений:

- 1) `timed alert` – уведомление находится на экране определенное время и затем исчезает;
- 2) `modal alert` – уведомление демонстрируется пользователю до тех пор, пока он его не закроет.

Для создания алертов используются следующие конструкторы:

```
public Alert(String title);  
public Alert(String title, String alertText, Image alertImage,  
AlertType alertType);
```

Здесь `title` – заголовок окна, `alertText` – текст уведомления, `alertImage` – изображение, ассоциируемое с уведомлением, `alertType` – тип уведомления, определяемый одной из констант клас-са (табл. 2.18).

Таблица 2.18

Константы класса *Alert*

Константа типа класса <i>Alert</i>	Описание
<code>public static final int ALARM</code>	Предупреждает пользователя о событии, для которого пользователь предвари-тельно сделал уведомление
<code>public static final int CONFIRMATION</code>	Уведомляет пользователя о подтвержде-нии действий
<code>public static final int ERROR</code>	Предупреждает пользователя об ошибоч-ной операции
<code>public static final int INFO</code>	Показывает пользователю неугрожающую информацию
<code>public static final int WARNING</code>	Предупреждает пользователя о потенци-ально опасной операции

Методы класса `Alert` перечислены в табл. 2.19.

По умолчанию создаются уведомления, рассчитанные по времени (`timed alert`), значение времени для которого можно получить с помо-щью метода `getDefaultTimeout()`.

Если необходимо получить модальное уведомление, то необходимо вызвать метод `setTimeout(Alert.FOREVER)`.

При создании оповещения можно использовать специальную ко-манду `DISMISS_COMMAND`, которая устанавливает следующий экран, если истекает время или пользователь закрыл текущее сообщение. При

необходимости, можно задать свою логику для выполнения этой команды. Для этого следует использовать статическую переменную `public static final Command DISMISS_COMMAND`, которая позволяет задать свой собственный сигнал управления.

Таблица 2.19

Методы класса *Alert*

Метод	Описание
<code>public int getDefaultTimeout()</code>	Получает время по умолчанию для отображения оповещений
<code>public int getTimeout()</code>	Получает время, на которое будет отображаться предупреждение
<code>public void setTimeout(int time)</code>	Устанавливает время, за которое должно быть показано оповещение
<code>public Image getImage()</code>	Получает изображения, используемые в уведомлении
<code>public void setImage(Image img)</code>	Устанавливает набор изображений, используемых в оповещении
<code>public AlertType getType()</code>	Возвращает тип уведомления
<code>public void setType(AlertType type)</code>	Устанавливает тип оповещения

В примере рассмотрим два типа оповещений: модальное и рассчитанное по времени. MID-лет сначала запускает оповещение с таймаутом 3000 мс. После окончания таймаута текущим экраном становится `TextBox`. Это достигается с помощью метода `setCurrent(Alert alert, Displayable displayable)`. Этот метод делает текущим оповещение, а после того как оно закрывается – `displayable`. Из класса `TextBox` можно вызвать модальное оповещение (`modalAlert`). Оно ждет своего закрытия пользователем, после чего активным снова становится `TextBox`, который имеет только команду `Завершить (Exit)`.

Листинг 2.2: Пример создания уведомлений.

```
/*
 * AlertExample.java
 */
package lab2;
import java.io.IOException;
import javax.microedition.lcdui.Alert;
```

```

import javax.microedition.lcdui.AlertType;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.Image;
import javax.microedition.lcdui.TextBox;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
import javax.microedition.midlet.*;
public class AlertExample extends MIDlet {
// Get the instance of Display
    private Display display = Display.getDisplay(this);
// The Alerts
    private Alert timedAlert, modalAlert;

// The TextBox
    private TextBox textBox;
// Command for exit the application
    private Command exit = new Command("Exit", Command.EXIT, 0);
// Command for transition to the modal alert
    private Command nextAlert = new Command("Next alert",
"Show next alert",
        Command.OK, 0);
// Path to the image file
    private static final String pathToImage = "images/alert-
image.png";
    public void startApp() {
// Load the image
        Image image = loadImage();
// Create the TextBox
        textBox = new TextBox("", "", 120, TextField.ANY);
        textBox.setCommandListener(new CommandListener() {
            public void commandAction(Command c, Displayable
d) {
                if (c == exit) {
                    notifyDestroyed();
                }
                else if (c == nextAlert) {
                    textBox.setTitle("TextBox after modal
alert");
                    textBox.removeCommand(nextAlert);
                    display.setCurrent(modalAlert, textBox);
                }
            }
        });
// Create the timed Alert
        timedAlert = new Alert("Timed alert", "The alert is
going to be gone",

```

```

        image, AlertType.INFO);
        timedAlert.setTimeout(3000);
//      Create the modal Alert
        modalAlert = new Alert("Modal alert", "The alert is
waiting for action",
        image, AlertType.WARNING);
        modalAlert.setTimeout(Alert.FOREVER);
        textBox.setTitle("TextBox after timed alert");
        textBox.addCommand(exit);
        textBox.addCommand(nextAlert);

//      Make the timed Alert visible
        display.setCurrent(timedAlert, textBox);

    }
    public void pauseApp() {
    }
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
    private Image loadImage() {
        try {
//          Try to load the image by path
            return Image.createImage(pathToImage);
        }
        catch (IOException e) {
//          If an exception occurred we return null
            System.out.println(e.getMessage());
            return null;
        }
    }
}
}

```

List

Компонент `List` – это подкласс класса экран (`Screen`), который позволяет пользователю выбирать элементы в списке. Элементами могут быть текстовые строки и изображения.

Текущая версия MIDP поддерживает три типа компонента `List`:

1. `EXCLUSIVE` позволяет выбирать только один элемент из списка.
2. `MULTIPLE` позволяет выбирать несколько элементов из списка.
3. `IMPLICIT` выполняет команду каждый раз при выборе элемента из списка.

Создание объекта `List` возможно с помощью следующих конструкторов:

```

public List(String title, int listType);
public List (String title, int listType,
String[] stringElements, Image[] imageElements).

```

Здесь `title` – заголовок окна, `stringElements` – массив, не содержащий `null`, задает текстовые элементы списка, `imageElements` – графические элементы списка. Аргумент `ListType` определяет тип списка и задается тремя константами: `Choice.EXCLUSIVE`, `Choice.MULTIPLE`, `Choice.IMPLICIT`.

Кроме того, класс `List` также реализует интерфейс `Choice`. Методы данного класса представлены в табл. 2.20.

Таблица 2.20

Методы класса *List*

Метод	Описание
<code>public void set(int elementNum, String stringPart, Image imagePart)</code>	Задаёт строку и изображение для указанного элемента, заменяя при этом предыдущее содержимое элемента
<code>public void insert(int elementNum, String stringPart, Image imagePart)</code>	Вставляет элемент в список до указанного элемента
<code>public int append(String stringPart, Image imagePart)</code>	Добавляет элемент в список
<code>public String getString(int elementNum)</code>	Получает строку указанного элемента
<code>public Image getImage(int elementNum)</code>	Получает изображение указанного элемента
<code>public void delete(int elementNum)</code>	Удаляет указанный элемент
<code>public void deleteAll()</code>	Удаляет все элементы из списка
<code>public int size()</code>	Получает количество элементов в списке
<code>public void setFitPolicy(int fitPolicy)</code>	Устанавливает предпочтительную политику приложения, которая настраивает элемент <code>Choice</code> в зависимости от доступного места экрана
<code>public void setFont(int elementNum, Font font)</code>	Устанавливает шрифт для указанного элемента
<code>public Font getFont(int elementNum)</code>	Возвращает шрифт для выбранного элемента
<code>public boolean isSelected(int elementNum)</code>	Получает логическое значение, указывающее, является ли данный элемент выбранным

Метод	Описание
<code>public int getSelectedIndex()</code>	Возвращает порядковый номер выбранного элемента в списке
<code>public void setSelectedIndex(int elementNum, boolean selected)</code>	Устанавливает выбранное состояние элемента
<code>public int getSelected- Flags(boolean[] selectedA rray return)</code>	Запрашивает состояние списка и возвращает состояние всех элементов в логическом массиве
<code>public void setSelected- Flags(boolean[] selectedA rray)</code>	Устанавливает выбранное состояние для всех элементов списка

Когда пользователь выбирает элемент в списке `IMPLICIT`, вызывается специальная команда, ассоциированная с данным списком. Действие, выполняемое этой командой, зависит от типа устройства. Для создания приложений рекомендуется самим выбирать команды с помощью метода `setSelectCommand()`.

Для демонстрации работы со списками рассмотрим пример приложения, состоящего из магазина музыкальных композиций – `Store` и персонального списка предпочтений – `Favorites`. Магазин (`Store`) реализован как список `List.Multiple`, а список предпочтений (`Favorites`) как `List.IMPLICIT`. Также приложение содержит меню в виде `List.IMPLICIT`. Пользователь может выбирать композиции из магазина и добавлять их в список предпочтений. В списке предпочтений (`Favorites`) композиции могут быть «прослушаны» (показывается сообщение (`alert`) на 5 с) и перемещены обратно в магазин (`Store`).

Листинг 2.3: Пример работы со списками.

```
package lab2;
/*
 * ListExample.java
 */
import javax.microedition.lcdui.Alert;
import javax.microedition.lcdui.AlertType;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.List;
import javax.microedition.midlet.*;
```

```

public class ListExample extends MIDlet {
    Display display = Display.getDisplay(this);
// The Store list
    private List storeList;
// The Favorite list
    private List favoriteList;
// The Menu list
    private List menuList;
// Commands
    private Command exitCommand = new Command("Exit",
Command.EXIT, 0);
    private Command gotoFavoriteCommand = new
Command("Favorites", Command.OK, 0);
    private Command playCommand = new Command("Play",
Command.ITEM, 0);
    private Command deleteCommand = new Command("Delete",
Command.ITEM, 1);
    private Command gotoMenuCommand = new Command("Menu",
Command.OK, 0);
    private Command takeSongsCommand = new Command("Take",
Command.SCREEN, 0);
    public void startApp() {
// Create all lists
        createStore();
        createFavoriteList();
        createMenu();
// Start the app with the main menu
        display.setCurrent(menuList);
    }
    public void pauseApp() {
    }
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
    private void createStore() {
// Form the list of songs
        String[] items = {
            "Beethoven. Symphony No. 5: I",
            "Tchaikovsky. 1812 Overture",
            "Mozart. Eine Kleine Nachtmusik: Allegro",
            "Bach. Toccata And Fugue In D Minor",
            "Rossini. William Tell Overture",
            "Pachelbel. Canon In D",
            "Strauss. Blue Danube"
        };
// Create the list
        storeList = new List("Store", List.MULTIPLE, items,
null);
// Add the commands

```

```

        storeList.addCommand(takeSongsCommand);
        storeList.addCommand(gotoFavoriteCommand);
// Define the logic for commands
        storeList.setCommandListener(new CommandListener() {
            public void commandAction(Command c, Displayable
d) {
                if (c == takeSongsCommand) {
// Find selected items, remove them from the Store, and
// add them to the Favorites
                    boolean[] selected = new
boolean[storeList.size()];
                    storeList.getSelectedFlags(selected);
                    for (int i = 0; i < storeList.size();
i++) {
                        if (selected[i]) {
                            String item =
storeList.getString(i);
                            favoriteList.append(item, null);
                            storeList.delete(i);
                        }
                    }
                }
                else {
// Go to the Favotites
                    display.setCurrent(favoriteList);
                }
            }
        });
        private void createFavoriteList() {
// Create the list
            favoriteList = new List("Favorites", List.IMPLICIT);
// Set the select command
            favoriteList.setSelectCommand(playCommand);
// Set other commands
            favoriteList.addCommand(deleteCommand);
            favoriteList.addCommand(gotoMenuCommand);
            favoriteList.setCommandListener(new CommandListener() {
                public void commandAction(Command c, Displayable
d) {
                    if (c == playCommand) {
// Show an alert for 5 seconds
                        int index =
favoriteList.getSelectedIndex();
                        String item =
favoriteList.getString(index);
                        Alert alert = new Alert("Playing...",
item, null, AlertType.INFO);

```


Form

Класс `Form` – это подкласс класса экран (`Screen`), который может содержать произвольный набор компонентов пользовательского интерфейса, называемых `items`. Элементы, которые можно добавлять на форму, должны расширять класс `Item`.

Класс `Form` можно создать с помощью следующих конструкторов:

```
public Form(String title);
public Form(String title, Item[] items);
```

Первый вариант позволяет создать пустую форму с заголовком `title`, второй вариант – с элементами пользовательского интерфейса `items`.

Управление `items`, находящимися на форме, можно осуществлять с помощью методов, перечисленных в табл. 2.21.

Таблица 2.21

Методы класса Form

Метод	Описание
<code>public int append(Item item)</code>	Добавляет элемент в форму
<code>public int append(String str)</code>	Добавляет элемент, состоящий из одной строки, в форму
<code>public int append(Image img)</code>	Добавляет элемент, состоящий из одного изображения, в форму
<code>public void set(int itemNum, Item item)</code>	Устанавливает указанный элемент, заменяя предыдущий
<code>public void insert(int itemNum, Item item)</code>	Вставляет элемент в форму перед указанным элементом
<code>public void delete(int itemNum)</code>	Удаляет указанный пункт
<code>public void deleteAll()</code>	Удаляет все элементы из формы
<code>public int size()</code>	Получает количество элементов в форме
<code>public Item get(int itemNum)</code>	Получает элемент для данной позиции

Item

`Item` – это суперкласс для компонентов, которые могут быть размещены на форме. Все объекты `Item` имеют поле подписи (`label field`). Подпись обычно размещается рядом с компонентом на одной с ним горизонтальной линии или над компонентом. `Items` имеют ли-

нимальный и предпочтительный размеры, которые используются для компоновки Items на форме. Минимальный размер вычисляется реализацией устройства и может быть получен с помощью методов `getMinimumWidth()` и `getMinimumHeight()`. Предпочтительный же размер может устанавливаться как реализацией устройства, так и приложением с помощью метода `setPreferredSize()`.

Класс `Item` содержит директиву размещения компонента на форме. Эта директива задается целым числом и управляется с помощью методов `getLayout()` и `setLayout()`. Значением директивы, как правило, является комбинация статических констант класса `Item`, которые перечислены в табл. 2.22.

Таблица 2.22

Константы класса `Item`

Константы класса	Описание
LAYOUT_2	Отображает свойства MIDP 2.0
LAYOUT_LEFT LAYOUT_RIGHT LAYOUT_CENTER	Указывают на выравнивание по горизонтали и взаимно исключают друг друга
LAYOUT_TOP LAYOUT_BOTTOM LAYOUT_VCENTER	Указывают вертикальное выравнивание и взаимно исключают друг друга
LAYOUT_SHRINK LAYOUT_EXPAND LAYOUT_VSHRINK LAYOUT_VEXPAND	Указывают на сокращение или расширение
LAYOUT_NEWLINE_BEFORE LAYOUT_NEWLINE_AFTER	Указывают на запрос новой линии до или после элемента

Также класс `Item` имеет три константы для отображения:

- 1. `PLAIN` – отображает `Item` в обычном виде.
- 2. `HYPERLINK` – показывает `Item` как гиперссылку.
- 3. `BUTTON` – отображает `Item` в виде кнопки.

StringItem

`StringItem` – это простой подкласс `Item`, который представляет собой текстовую надпись. Создать `StringItem` можно с помощью следующих конструкторов:

```
public StringItem(String label, String text);
public StringItem(String label, String text, int appearanceMode);
```

Здесь, параметр `appearanceMode` может принимать одно из трех значений: `Item.PLAIN`, `Item.HYPERLINK` и `Item.BUTTON`.
Методы класса `StringItem` представлены в табл. 2.23.

Таблица 2.23

Методы класса *StringItem*

Метод	Описание
<code>public String getText()</code>	Получает текстовое содержимое или null, если надписи нет
<code>public void setText (String text)</code>	Устанавливает текстовое содержимое в надпись
<code>public Font getFont()</code>	Получает шрифт для надписи
<code>public void setFont (Font font)</code>	Устанавливает предпочтительный шрифт для надписи
<code>public int getAppearanceMode()</code>	Возвращает тип отображения надписи

Spacer

Класс `Spacer` представляет собой пустое пространство на форме и используется для размещения компонентов. Создать объект `Spacer` можно с помощью следующего конструктора:
`public Spacer(int minWidth, int minHeight);`

TextField

Класс `TextField` – это компонент для редактирования текста, который может быть размещен на форме. Для создания объекта используется следующий конструктор:
`public TextField(String label, String text, int maxSize, int constraints);`

Здесь `label` – надпись компонента, `text` – первоначальный текст компонента, `maxSize` – максимальный размер компонента в символах, `constraints` – ограничения ввода текста пользователем. Задать `input constraints` для компонента можно с помощью следующих констант, являющихся статическими членами класса `TextField`:

- `ANY` – позволяет вводить любые данные,
- `NUMERIC` – только числа,
- `DECIMAL` – числа с десятичной частью,
- `PHONENUMBER` – данные только в формате телефонных номеров,
- `EMAILADDR` – числа в виде e-mail,
- `URL` – ввод должен соответствовать формату URL.

Также сюда входят модифицирующие флаги, позволяющие задавать внешний вид вводимых данных: `PASSWORD`, `UNEDITABLE`, `SENSITIVE`, `NON_PREDICTIVE`, `INITIAL_CAPS_WORD`, `INITIAL_CAPS_SENTENCE`.

Методы класса `TextField` в основном совпадают с методами класса `TextBox`.

ImageItem

Класс `ImageItem` – это компонент, который может содержать изображение. Существуют две формы конструктора для `ImageItem`:

```
public ImageItem(String label, Image image, int layout,
String altText);
public ImageItem(String label, Image image, int layout,
String altText, int appearanceMode);
```

Здесь `label` – строковая метка для изображения, `image` – графические данные, представленные классом `Image`, `layout` – директива свойств, `altText` – альтернативный текст, `appearanceMode` – тип отображения. Параметры `Label` и `altText` могут быть пропущены.

DateField

Класс `DateField` – это редактируемый компонент для представления даты и времени. `DateField` имеет два конструктора:

```
public DateField(String label, int mode);
public DateField(String label, int mode, TimeZone timeZone);
```

Здесь `label` – текстовая метка компонента, `mode` – режим, который может принимать значения `DateField.DATE`, `DateField.DATE_TIME` или `DateField.TIME`, `timeZone` – объект, описывающий часовой пояс.

Методы класса `DateField` перечислены в табл. 2.24.

Таблица 2.24

Методы класса DateField

Метод	Описание
<code>public Date getDate()</code>	Возвращает значение даты
<code>public int getInputMode()</code>	Получает режим входа для поля даты
<code>public void setDate(Date date)</code>	Устанавливает дату
<code>public void setInputMode(int mode)</code>	Устанавливает режим ввода для поля даты

Gauge

Класс Gauge представляет целое число в графической форме. Он содержит текущее значение, которое лежит между нулем и максимальным значением.

Объект класса Gauge можно создать с помощью следующего конструктора:

```
public Gauge(String label, boolean interactive, int
maxValue, int initialValue);
```

Здесь label – строковое значение для компонента, параметр interactive определяет возможность изменения значения компонента пользователем, maxValue – максимальное значение, initialValue – первоначальное значение в интервале от 0 до maxValue, или, если maxValue равно значению Gauge.INDEFINITE, то одна из следующих констант: Gauge.CONTINUOUS_IDLE, Gauge.CONTINUOUS_RUNNING, Gauge.INCREMENTAL_IDLE либо Gauge.INCREMENTAL_UPDATING.

Класс Gauge имеет следующие методы, перечисленные в табл. 2.25.

Таблица 2.25

Методы класса Gauge

Метод	Описание
public boolean isInteractive()	Сообщает, может ли пользователь изменить значение
public int getMaxValue()	Получает значение максимального диапазона работы процесса
public void setValue (int value)	Устанавливает текущее значение процесса
public int getValue()	Получает текущее значение в процессе работы
public void setMaxValue (int maxValue)	Устанавливает максимальное значение течения процесса

ChoiceGroup

Класс ChoiceGroup, так же как и List, реализует интерфейс Choice и имеет такие же методы. Конструкторы для создания объектов класса ChoiceGroup:

```
public ChoiceGroup(String label, int choiceType);
public ChoiceGroup(String label, int choiceType, String[]
stringElements, Image[] imageElements);
```

В целом, `ChoiceType` может принимать такие же значения, как и `List`, за исключением того, что вместо `IMPLICIT` объявлена константа `POPUP`, которая придает компоненту вид поля со списком или выпадающего меню.

CustomItem

Класс `CustomItem` – это абстрактный класс, предназначенный для создания новых компонентов, размещаемых на форме. Внешний вид и логика работы этих компонентов задаются с помощью методов, имеющих доступ к низкоуровневому API.

Пример, представленный ниже, содержит три формы. Первая форма демонстрирует возможности размещения элементов на форме. Трём элементам `StringItem` назначены разные режимы отображения: `BUTTON`, `PLAIN` и `HYPERLINK`. Первому `StringItem` в виде `BUTTON` назначена команда по умолчанию, которая меняет свойства компонентов. На второй форме размещены `DateField` и `StringItem` в виде кнопок (`BUTTON`). Активация кнопки циклически меняет вид `DateField`. На третьей форме расположены компоненты `Gauge` и `TextField`, при изменении `TextField` меняется `Gauge`. Для этого для формы с помощью метода `setItemStateListener` регистрируем слушатель событий компонентов формы. В примере – анонимный класс, реализующий интерфейс `ItemStateListener`, читает текущее значение `TextField` и устанавливает значение `Gauge`.

Листинг 2.4: Пример обработки форм.

```
/*
 * FormExample.java
 */
package lab2;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.DateField;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.Form;
import javax.microedition.lcdui.Gauge;
import javax.microedition.lcdui.Item;
import javax.microedition.lcdui.ItemCommandListener;
import javax.microedition.lcdui.ItemStateListener;
import javax.microedition.lcdui.StringItem;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
import javax.microedition.midlet.*;
public class FormExample extends MIDlet
    implements CommandListener {
```

```

        private Display dispaly = Display.getDisplay(this);
// The global Next and Exit commands
        private Command exitCommand = new Command("Exit",
Command.EXIT, 0);
        private Command nextCommand = new Command("Next",
Command.OK, 0);
// The array of forms and the index of the current form
        private int currentForm = 0;
        private Form[] forms = new Form[3];
// The form items
        private StringItem item1, item2, item3;
        private DateField dateField;
        private Gauge gauge;
        public void startApp() {
            makeForms();
            dispaly.setCurrent(forms[nextFormIndex()]);
        }
        public void pauseApp() {
        }
        public void destroyApp(boolean unconditional) {
        }
// Process the global commands
        public void commandAction(Command command, Displayable
d) {
            if (command == exitCommand) {
                notifyDestroyed();
            }
            else if (command == nextCommand) {
                dispaly.setCurrent(forms[nextFormIndex()]);
            }
        }
        private int nextFormIndex() {
            if (currentForm == forms.length) {
                currentForm = 0;
            }
            return currentForm++;
        }
        private void makeForms() {
// Create the first form
            Form form1 = new Form("Form1. Layout of
StringItems");
            item1 = new StringItem(null, "one", Item.BUTTON);
            item2 = new StringItem(null, "two");
            item3 = new StringItem(null, "three",
Item.HYPERLINK);
// Define command and command listener for item1
            Command changeLayoutCommand = new Command("one",
Command.ITEM, 0);

```

```

        item1.setDefaultCommand(changeLayoutCommand);
        item1.setItemCommandListener(new
ItemCommandListener() {
            public void commandAction(Command c, Item item)
{
// Change the layout mode for all StringItems
            item1.setLayout(Item.LAYOUT_2 |
Item.LAYOUT_LEFT | Item.LAYOUT_NEWLINE_AFTER);
            item2.setLayout(Item.LAYOUT_2 |
Item.LAYOUT_CENTER | Item.LAYOUT_NEWLINE_AFTER);
            item3.setLayout(Item.LAYOUT_2 |
Item.LAYOUT_RIGHT | Item.LAYOUT_NEWLINE_AFTER);
            }
        });
        form1.append(item1);
        form1.append(item2);
        form1.append(item3);
// Create the second form
        Form form2 = new Form("Form2. DateField");
// Create the DateField item and place it on the form2
        dateField = new DateField("DateField",
DateField.DATE);
        dateField.setLayout(Item.LAYOUT_CENTER |
Item.LAYOUT_VCENTER);
// Create StringItem, place it and define Command and
CommandListener
        StringItem dateControl = new StringItem(null,
"Change", Item.BUTTON);
        dateControl.setLayout(Item.LAYOUT_CENTER |
Item.LAYOUT_BOTTOM);
        dateControl.setDefaultCommand(new Command("Change",
Command.ITEM, 0));
        dateControl.setItemCommandListener(new
ItemCommandListener() {
            public void commandAction(Command c, Item item)
{
// Change DateField's input mode
                dateField.setInputMode((dateField.getInputMo
de() + 1) % 3 + 1);
            }
        });
        form2.append(dateField);
        form2.append(dateControl);
// Create the third form
        Form form3 = new Form("Form3. Gauge");
        gauge = new Gauge(null, false, 10, 5);
        TextField textField = new TextField(null, "5", 2,
TextField.NUMERIC);

```



```

        form3.setItemStateListener(new ItemStateListener() {
// Transfer changes from the textField to the gauge
        public void itemStateChanged(Item item) {
            TextField tField = (TextField) item;
            int value =
Integer.parseInt(tField.getString());
            if (value < 0)
                value = 0;
            else if (value > 10)
                value = 10;
            gauge.setValue(value);
        }
    });
    form3.append(gauge);
    form3.append(textField);
    forms[0] = form1;
    forms[1] = form2;
    forms[2] = form3;
// Add global Commands and define the CommandListener for
them
    for (int i = 0; i < forms.length; i++) {
        forms[i].addCommand(exitCommand);
        forms[i].addCommand(nextCommand);
        forms[i].setCommandListener(this);
    }
}
}

```

2.3. Система управления записями

Одним из важных компонентов MIDP является система управления записями (Record Management System), которая позволяет сохранить данные в памяти устройства. **Record Management System (RMS)** – это программный интерфейс, используемый для хранения и манипулирования данными на мобильных устройствах, большинство из которых не поддерживают доступ к обычной файловой системе.

Запись (record) – это элемент данных, который может содержать число, строку, массив, изображение, т. е. все то, что можно представить в виде последовательности байтов. На уровне API-записи – это массивы байтов.

Функция интерпретации содержимого записи целиком возлагается на приложение. RMS предоставляет хранилище записей и уникальный идентификатор.

Хранилище (RecordStore) – это упорядоченная коллекция записей. Когда создается запись, хранилище присваивает ей уникальный целочисленный идентификатор (record ID). Например, первая запись получа-

ст record ID, равный 1, вторая – 2 и т. д. Однако это не индекс, поскольку при удалении записи оставшиеся элементы не перенумеровываются.

Название (name) используется для идентификации хранилища внутри MID-лета. Оно может содержать от 1 до 32 символов и должно быть уникально внутри MID-лета, создавшего хранилище. В MIDP 1.0 хранилища используются не более чем одним приложением, в версии MIDP 2.0 – разными. В этом случае хранилище идентифицируется не только названием, но и производителем приложения, создавшего это хранилище.

Кроме того, хранилище содержит информацию о дате последнего изменения и версии. Приложения также могут использовать обработчик события для учета изменения данных в хранилище.

В приложении Record Store представлена экземпляром javax.microedition.rms.RecordStore. Если необходимо получить доступ к Record Store из другого MID-лета, то имя Record Store составляется из имен MID-лета и Record Store.

Для открытия Record Store используются следующие методы:

1. `public static RecordStore openRecordStore(String recordStoreName, boolean createIfNecessary);`
2. `public static RecordStore openRecordStore(String recordStoreName, boolean createIfNecessary, int authmode, boolean writable);`
3. `public static RecordStore openRecordStore(String recordStoreName, String vendorName, String suiteName);`

Здесь recordStoreName – название хранилища; createIfNecessary определяет, нужно ли создать новое хранилище, если такого не существует с данным именем; authmode – применяется только тогда, когда создается хранилище.

Константа authmode может принимать два значения: AUTHMODE_PRIVATE – позволяет осуществить доступ только из данной программы и AUTHMODE_ANY – позволяет осуществить доступ для любого комплекта мидлетов. Истинное значение аргумент writable принимает, если хранилище доступно для записи другим мидлстам; vendorName и suiteName – название вендора и мидлста соответственно.

Закреть хранилище можно с помощью метода `public void closeRecordStore()`. Рекомендуется всегда закрывать хранилище записей, если в нем больше нет необходимости.

Для нахождения всех хранилищ, доступных для мидлета, используется метод: `public static String[] listRecordStores()`.

Для удаления записи по имени необходимо применить метод `public static void deleteRecordStore(String recordStoreName)`.

Режим доступа к хранилищу может быть изменен с помощью метода `public void setMode(int authmode, boolean writable)`.

Чтобы узнать количество записей в хранилище, используется метод `public int getSize()`.

Количество доступной памяти для записи можно узнать следующим образом: `public int getSizeAvailable()`.

Исключения, входящие в состав пакета `javax.microedition.rms`, которые могут генерироваться при работе с хранилищем, перечислены в табл. 2.26.

Таблица 2.26

Исключения при работе с хранилищем записей

Исключение	Описание
<code>InvalidRecordIDException</code>	Указывает, что операция не может быть выполнена, потому что передан неправильный идентификатор записи
<code>RecordStoreException</code>	Суперкласс предыдущих исключений, который появляется при общих ошибках
<code>RecordStoreFullException</code>	Сообщает, что закончился доступный объем памяти в хранилище
<code>RecordStoreNotFoundException</code>	Указывает, что данное хранилище не существует
<code>RecordStoreNotOpenException</code>	Сообщает, что приложение пытается использовать хранилище, которое было закрыто

Чтобы добавить новую запись в хранилище, можно использовать следующий метод:

`public int addRecord(byte[] data, int offset, int numBytes)`.

Здесь `data` – данные, которые необходимо сохранить в записи; `offset` – индекс массива `data`, начиная с которого данные будут сохранены в записи; `numBytes` – количество байтов, которое необходимо сохранить в записи. Метод возвращает идентификатор созданной записи.

Чтобы извлечь запись из хранилища, можно воспользоваться следующими методами:

1. `public byte[] getRecord(int recordId)`.
2. `public int getRecord(int recordId, byte[] buffer, int offset)`.

Здесь `recordId` – идентификатор записи; `buffer` – байтовый массив, в который будут копироваться данные; `offset` – индекс в массиве, с которого нужно копировать. Первый метод возвращает копию записи, второй – данные записи.

Для удаления записи по идентификатору предназначен следующий метод: `public void deleteRecord(int recordId)`.

Обновить запись можно с помощью метода:

`public void setRecord(int recordId, byte[] newData, int offset, int numBytes)`, который заменит данные записи с указанным идентификатором на новые данные из массива `newData`.

Метод `int getNextRecordID()` возвращает идентификатор следующей записи, которая будет добавлена в `Record Store`.

Метод `getNumRecords()` позволяет получить количество доступных записей в хранилище.

Для демонстрации работы хранилища (`RecordStore`) создадим пример, в котором элемент `TextBox` будет сохранять свой текст после выхода из приложения. Данные из `TextBox` хранятся в записи с фиксированным идентификатором (`id`), задаваемым константой `RECORD_ID`. При закрытии приложения в методе `destroyApp()` происходит запись данных `TextBox` в хранилище. В свою очередь, в конструкторе, если хранилище содержит какую-либо информацию, происходит инициализация `TextBox` данными из хранилища.

Листинг 2.5: Пример работы хранилища записей.

```
/*
 * TextMiniEditor.java
 */
package lab3;
import javax.microedition.lcdui.Alert;
import javax.microedition.lcdui.AlertType;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.TextBox;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.rms.RecordStore;
import javax.microedition.rms.RecordStoreException;
public class TextMiniEditor extends MIDlet
    implements CommandListener
{
    private static final String STORE_NAME =
    "TextMiniEditorStore";
```

```

private static final int RECORD_ID = 1;
private TextBox textBox;
private RecordStore store;
private Command exitCommand = new Command("Exit",
Command.EXIT, 0);
public TextMiniEditor()
{
    textBox = new TextBox("Text Mini Editor", null,
2000, TextField.ANY);
    textBox.addCommand(exitCommand);
    textBox.setCommandListener(this);
    try {
        store = openStore();
        if (store.getNumRecords() > 0) {
            byte[] data = store.getRecord(RECORD_ID);
            textBox.setString(new String(data));
        }
    }
    catch (RecordStoreException ex) {
        showError(ex.getMessage(), false);
    }
    finally {
        try {
            store.closeRecordStore();
        }
        catch (RecordStoreException ex) {
            ex.printStackTrace();
        }
    }
}
protected void destroyApp(boolean unconditional)
{
    try {
        store = openStore();
        byte[] data = textBox.getString().getBytes();
        store.addRecord(data, 0, data.length);
    }
    catch (RecordStoreException ex) {
        showError(ex.getMessage(), true);
    }
    finally {
        try {
            store.closeRecordStore();
        }
        catch (RecordStoreException ex) {
            ex.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

    }
    protected void pauseApp() {}
    protected void startApp()
        throws MIDletStateChangeException
    {
        Display.getDisplay(this).setCurrent(textBox);
    }
    public void commandAction(Command c, Displayable d)
    {
        if (c == exitCommand) {
            destroyApp(true);
            notifyDestroyed();
        }
    }
    private RecordStore openStore() throws
RecordStoreException
    {
        return RecordStore.openRecordStore(STORE_NAME,
true);
    }
    private void showError(String message, boolean exit)
    {
        Alert alert = new Alert("Error",
            "Record Store Error: " + message,
            null, AlertType.ERROR);
        alert.setTimeout(5000);
        if (exit) {
            alert.setCommandListener(new CommandListener() {
                public void commandAction(Command c,
Displayable d) {
                    notifyDestroyed();
                }
            });
        }
        Display.getDisplay(this).setCurrent(alert);
    }
}

```

Мидлет содержит интерфейс `RecordListener`, который позволяет создавать объекты, получающие уведомления об изменениях в хранилище. Интерфейс содержит три метода:

1. `void recordAdded(RecordStore recordStore, int recordId)` – вызывается после добавления записи;
2. `void recordChanged(RecordStore recordStore, int recordId)` – появляется после изменения записи;
3. `void recordDeleted(RecordStore recordStore, int recordId)` – может быть вызван после удаления записи.

Чтобы добавить/удалить обработчик событий к хранилищу, можно воспользоваться методами:

- 1. `void addRecordListener(RecordListener listener).`
- 2. `void removeRecordListener(RecordListener listener).`

Метод `enumerateRecords` класса `RecordStore` возвращает экземпляр класса, реализующего интерфейс `RecordEnumeration`, представляющего собой отсортированное подмножество записей из хранилища:

```
public RecordEnumeration enumerateRecords
(RecordFilter filter, RecordComparator comparator,
boolean keepUpdated).
```

Здесь `filter`, если не равен `null`, определяет, какие записи будут включены в результат; `comparator` используется для сортировки полученных записей; `keepUpdated` – если значение истинно, то интерфейс `RecordEnumeration` будет автоматически обновляться при изменениях в хранилище.

Интерфейс `RecordFilter` содержит единственный метод, который определяет совпадение записей в хранилище: `boolean matches(byte[] candidate).` Метод должен возвращать значение `true`, если запись с данными (`candidate`) соответствует заданному критерию.

Интерфейс `RecordComparator` осуществляет сортировку записей и также содержит один метод: `int compare(byte[] rec1, byte[] rec2).` Метод возвращает одну из трех констант (табл. 2.27).

Таблица 2.27

Значение константы интерфейса RecordComparator

Значение константы	Описание
<code>static int RecordComparator.EQUIVALENT</code>	Записи равнозначны
<code>static int RecordComparator.FOLLOWS</code>	Первая запись больше второй
<code>static int RecordComparator.PRECEDES</code>	Вторая запись больше, чем первая

Экземпляр интерфейса `RecordEnumeration` предназначен для перебора записей, извлеченных из хранилища. Для этих целей существуют методы, перечисленные в табл. 2.28.

Таблица 2.28

Интерфейс *RecordEnumeration*

Метод	Описание
<code>byte[] nextRecord()</code>	Возвращает копию следующей записи
<code>boolean hasNextElement()</code>	Возвращает истинное значение, если есть следующий элемент
<code>int nextRecordId()</code>	Возвращает идентификатор следующей записи
<code>byte[] previousRecord()</code>	Возвращает копию предыдущей записи
<code>int previousRecordId()</code>	Возвращает идентификатор предыдущей записи
<code>boolean hasPreviousElement()</code>	Возвращает значение <code>TRUE</code> , если есть предыдущий элемент
<code>int numRecords()</code>	Возвращает количество доступных записей
<code>void reset()</code>	Сбрасывает индекс записи к первоначальному значению
<code>void destroy()</code>	Освобождает используемые ресурсы

2.4. Взаимодействие с сетью

Для работы с сетью в J2ME используется специальный MIDP API – Generic Connection Framework (GCF). Поддержка GCF осуществляется на уровне конфигурации. Этот набор интерфейсов расположен в пакете `javax.microedition.io`.

Основу GCF составляет класс `Connector` и набор интерфейсов. Класс `Connector` является основой для образцов подключения. Интерфейсы определяют типы поддерживаемых соединений, которые включают следующие основные этапы:

1. Мобильное приложение запрашивает класс `Connector` для открытия соединения с сетевым ресурсом.
2. Метод `Connector.open()` анализирует URI и возвращает объект `Connection`, который содержит ссылки на входной и выходной потоки к сетевому ресурсу.
3. Приложение получает объект `InputStream` или `OutputStream` из объекта `Connection`.
4. Мобильное приложение считывает данные из `InputStream` или записывает их в `OutputStream` в процессе своей обработки.
5. Приложение закрывает `Connection` при завершении работы.

После установки соединения анализируются сообщения протокола и полезная нагрузка сообщения. Например, если клиент устанавливает

HTTP-соединение, он должен проанализировать синтаксис и семантику ответного сообщения HTTP-протокола, возвращенного сервером.

Интерфейс `Connection` – это наиболее общий тип соединения, который может быть только открыт и закрыт. Метод `open` не объявлен как `public`, поскольку всегда вызывается только через статический метод `open()` класса `Connector`. Метод `void close ()` закрывает соединение с сетью. На момент вызова метода соответствующие потоки могут оставаться открытыми. В этом случае закрытие соединения будет отложено до закрытия потоков, но доступ к соединению будет запрещен.

Интерфейс `InputConnection` используется для создания входной связи с сетью. Методами данного интерфейса являются следующие:

1. `DataStream openDataStream()` – открывает и возвращает поток ввода данных для конкретного соединения.
2. `InputStream openInputStream()` – открывает и возвращает входной поток для конкретного соединения.

Интерфейс `OutputConnection` необходим для создания выходной связи с сетью. Его методы:

1. `DataOutputStream openDataOutputStream()` – открывает и возвращает поток вывода данных для конкретного соединения.
2. `OutputStream openOutputStream()` – открывает и возвращает выходной поток для конкретного соединения.

Интерфейс `StreamConnection` определяет связь с потоком и не имеет методов и констант. Это просто интерфейс, сочетающий интерфейсы `InputConnection` и `OutputConnection`.

Интерфейс `ContentConnection` используется для определения связи с потоком. Данный интерфейс включает 3 метода:

1. `string getEncoding()` – определяет кодировку потока;
2. `long getLength()` – возвращает продолжительность соединения;
3. `string getType()` – возвращает тип соединения.

Интерфейс `StreamConnectionNotifier` необходим для ожидания установки соединения. Он использует метод `acceptAndOpen()`, который возвращает разъем сервера, с которым произошло соединение. Как и для всех других соединений, возвращенный поток следует закрыть по окончании.

Интерфейс `javax.microedition.io.DatagramConnection` дополняет интерфейс `Connection` и описывает соединения, которые посылают и получают дейтаграммы через протокол дейтаграмм.

Термин **протокол дейтаграмм** обозначает протокол, который находится на более низком уровне в модели OSI, чем протоколы уровня

приложений. Протоколы дейтаграмм переносят дейтаграммы, которые иногда называются *пакетами*. Эти протоколы обычно переносят сообщения дейтаграмм с одного устройства на другое, основываясь исключительно на информации, содержащейся в этой дейтаграмме. Несколько пакетов, отправленных с одного устройства на другое, могут быть переданы по различным маршрутам и приходить в любом порядке, при этом доставка пакетов не гарантирована.

Универсальный интернет-протокол передачи дейтаграмм – Internet Universal Datagram Protocol (UDP) – встроен непосредственно поверх интернет-протокола (IP) сетевого уровня и поддерживается некоторыми реализациями MIDP. В UDP отсутствуют многие свойства, которые имеются в транспортных протоколах, такие как согласование вариантов соединений, повторная сборка пакетов, сквозной контроль потока, управление окнами, устранение ошибок, разбиение на части и гарантированная доставка. Эти свойства не поддерживаются в пользу очень быстрой скорости пересылки. Мидлеты могут использовать дейтаграммные соединения, когда им нужны быстрые соединения без перехода из состояния в состояние и когда не требуется гарантированная пересылка.

В табл. 2.29 перечислены методы интерфейса `DatagramConnection`.

Таблица 2.29

Методы DatagramConnection

Метод	Описание
<code>int getMaximumLength()</code>	Выдает максимально возможную длину дейтаграммы, которая определена базовым протоколом реализации
<code>int getNominalLength()</code>	Показывает номинальную длину дейтаграммы
<code>Datagram newDatagram(byte[] buf, int size)</code>	Создает новый объект дейтаграммы, получая данные из указанного массива
<code>Datagram newDatagram(byte[] buf, int size, String addr)</code>	Создаст новый объект дейтаграммы с указанными массивом данных и адресом назначения
<code>Datagram newDatagram(int size)</code>	Создаст новый объект дейтаграммы
<code>Datagram newDatagram(int size, String addr)</code>	Создает новый объект дейтаграммы с указанным адресом
<code>void receive(Datagram dgram)</code>	Получает дейтаграмму
<code>void send(Datagram dgram)</code>	Отправляет дейтаграмму

Чтобы использовать дейтаграммное соединение, приложение-клиент выполняет следующие шаги:

- Создает объект `DatagramConnection`.
- Получает объект `Datagram` из объекта `DatagramConnection`.
- Заполняет объект `Datagram` данными, составляющими полезную нагрузку, которая будет послана принимающему объекту.
- Запрашивает соединение о посылке дейтаграммы.
- Запрашивает соединение о получении ответной дейтаграммы.

Чтобы создать дейтаграммное соединение, необходимо использовать класс `Connector`. Следует указать, что требуется получить дейтаграммное соединение, поставив строковую дейтаграмму в поле схемы URI, который передается формам метода `Connector.open()`.

Полный синтаксис дейтаграммных адресов следующий:

```
address:= <протокол>://<адресат>
protocol:= "datagram"
target:= [<хост>]:<порт>
host:= Значимое DNS-имя хоста или его номер
port:= Значимый системный номер порта
```

Указание полей хоста необязательно. Если поле хоста пропущено, то соединение представляется со стороны сервера. Соединение сервера ожидает клиента для посылки ему дейтаграммы. Сервер извлекает адрес посылающего из дейтаграммы, полученной им, и использует его для ответа. Если поле хоста указано, соединение открывается как соединение со стороны клиента, т. е. запрашивающий соединение является клиентом, чтобы отправить дейтаграмму адресованному узлу. Когда соединение установлено, мобильное приложение может использовать его для отправки и получения дейтаграмм.

Интерфейс `javax.microedition.io.Datagram` определяет дейтаграммы, которые являются частями сообщения, посланными и полученными протоколами передачи дейтаграмм. Объект `DatagramConnection` посылает и получает объекты `Datagram`.

В табл. 2.30 перечислены методы интерфейса `Datagram`.

Полезная нагрузка – это данные дейтаграммы без интерпретации их формы, структуры или типа. В интерфейсе `Datagram` отсутствует информация о синтаксисе или семантике полезной нагрузки. Дейтаграммы просто рассматривают полезную нагрузку как последовательность байтов.

Интерфейс `SecureConnection` определяет безопасную связь с сетью. Данный интерфейс имеет только один метод: `SecurityInfo getSecurityInfo()` – получает информацию о безопасности связи.

Таблица 2.30

Методы интерфейса Datagram

Метод	Описание
<code>String getAddress()</code>	Показывает адрес в дейтаграмме
<code>byte [] getData()</code>	Выдает буфер, содержащий полезную нагрузку дейтаграмм
<code>int getLength()</code>	Отображает длину полезной нагрузки дейтаграммы
<code>int getOffset()</code>	Выдает смещение указателя для чтения/записи в буфере полезной нагрузки
<code>void reset()</code>	Восстанавливает позицию указателя для чтения/записи в буфере полезной нагрузки
<code>void setAddress (Datagram reference)</code>	Устанавливает, что адрес данной дейтаграммы является адресом указанной дейтаграммы
<code>void setAddress (String addr)</code>	Устанавливает адрес, указываемый строкой
<code>void setData (byte[] buffer, int offset, int len)</code>	Устанавливает полезную нагрузку данной дейтаграммы
<code>void setLength (int len)</code>	Устанавливает длину полезной нагрузки дейтаграммы

Профиль MIDP расширяет поддержку сетевых соединений, предоставляемую конфигурацией CLDC (`Connection`, `ContentConnection`, `InputConnection`, `OutputConnection`, `StreamConnection`). MIDP поддерживает подмножество протокола HTTP, который может быть реализован как поверх протоколов стека TCP/IP, так и поверх других протоколов, например WAP, с использованием шлюзов для доступа к HTTP-серверам в Internet. Кроме того, Generic Connection Framework используется для организации соединений клиент-сервер и дейтаграммных соединений. Однако стандартом гарантируется только реализация в рамках MIDP протокола HTTP 1.1.

Интерфейс `javax.microedition.io.HttpConnection` расширяет интерфейсы CLDC и обеспечивает дополнительную функциональность, необходимую для создания заголовков HTTP-запросов, разбора заголовков ответов и выполнения других функций протокола (табл. 2.31).

HTTP является протоколом запрос-ответ, и соединение может находиться в одном из трех состояний:

1. установка (`setup`): соединение с сервером не установлено, идет формирование параметров запроса;

- соединено (connected): установлено соединение, запрос передан серверу и ожидается ответ;
- закрыто (closed): получен ответ сервера, соединение завершено.

Таблица 2.31

Методы интерфейса *HttpConnection*

Название метода <i>HttpConnection</i>	Описание
<code>long getDate()</code>	Возвращает данные
<code>long getExpiration()</code>	Выдает значение поля заголовка Expires
<code>String getFile()</code>	Отображает значение поля URL данного соединения
<code>String getHeaderField (int n)</code>	Возвращает заголовок файла по индексу
<code>String getHeaderField (String name)</code>	Выдаст заголовок файла по названию
<code>long getHeaderFieldDate (String name, long def)</code>	Выдает значение поля даты
<code>int getHeaderFieldInt (String name, int def)</code>	Возвращает значение заданного поля для номера
<code>String getHeaderFieldKey (int n)</code>	Получает файл заголовка по ключу
<code>String getHost()</code>	Выдаст информацию о соединении
<code>long getLastModified()</code>	Возвращает значение модифицированного заголовка
<code>int getPort()</code>	Отображает значение порта соединения
<code>String getProtocol()</code>	Выдает имя протокола URL
<code>String getQueryO</code>	Выдает запрос на соединение
<code>String getRef()</code>	Выдает часть ссылки URL
<code>String getRequestMethod ()</code>	Выдает метод текущего запроса
<code>String getRequestProperty (String key)</code>	Выдает свойства запроса для соединения
<code>int getResponseCode()</code>	Выдает код состояния протокола HTTP
<code>String getResponseMessage()</code>	Возвращает сообщение о коде состояния протокола HTTP
<code>String getURL()</code>	Выдает адрес соединения
<code>void setRequestMethod (String method)</code>	Устанавливает метод запроса адреса (GET, POST или HEAD)
<code>void setRequestProperty (String key, String value)</code>	Устанавливает свойства общего запроса

В дополнение к этим методам интерфейс `URLConnection` также определяет полную совокупность констант, представляющих коды статуса и ошибок HTTP.

Соединения сокета являются последним типом соединений, явно представленных сетевой инфраструктурой MIDP. Реализации MIDP, поддерживающие сокеты, реализуют традиционные сокеты стиля UNIX.

Интерфейс `StreamConnectionNotifier` представляет известный сокет сервера. Интерфейс `StreamConnection`, который описан ранее, представляет сокет клиента.

Сокет – это сетевой механизм транспортного уровня, который обычно реализует пару протоколов TCP/IP в фиксированных межсетевых средах. Сокет сервера является программой, предоставляющей сетевую службу для соединений через сокеты.

Сокеты не требуют создания абсолютно никакой структуры полезной нагрузки, которую они транспортируют. Как и дейтаграммы, они просто транспортируют последовательность байтов. Служба определяет формат, синтаксис и семантику транспортируемых данных, составляющих сообщения. Клиенты должны соблюдать эти правила, для того чтобы использовать службу.

Соединения сокета находятся на транспортном уровне. Их поддержка осуществляется автоматически, если сокеты реализованы с помощью соединений TCP. TCP является ориентированным на соединения протоколом транспортного уровня, предназначенным для хранения данных в течение нескольких пересылок между клиентом и сервером.

Протоколы уровня приложений могут быть определены поверх протоколов транспортного уровня, если это необходимо. Реализация протокола уровня приложений использует любой доступный механизм транспортировки. Например, HTTP является протоколом уровня приложений. Создатели приложения MIDP могут выбирать, не создать ли протокол уровня приложений непосредственно поверх механизма сокета, если таковой поддерживается. Если сокеты не поддерживаются, сообщения протокола уровня приложений могут быть туннелированы с помощью HTTP. Протокол уровня приложений ответственен за определение своего собственного состояния, которое отличается от состояния протокола транспортного уровня.

Соединения сокета устанавливаются так же, как и другие типы соединений, клиенты используют метод `Connector.open()` и указывают URI базирующейся на сокетах службы, с которой они хотят соединиться. Однако со стороны сервера модель соединения немного отличается из-за определяемой соединениями природы сокетов. Эта мо-

дель необходима для серверов, чтобы иметь возможность обеспечивать многочисленные одновременные соединения клиентов.

Этапы соединения сокета:

- Сервер устанавливает соединение, которое связано с известным сокетом – сокетом сервера, чей порт и служба были предварительно установлены и объявлены.
- Сервер прослушивает запросы соединения клиента.
- Клиент создает запрос соединения для сервера и ожидает отклика.
- Сервер принимает запрос соединения и создает новое соединение с клиентом, сервер связывает соединение с новым сокетом. Сервер создает новый объект приложения, который будет взаимодействовать с клиентом через новое соединение и порождает нить для контроля этого объекта.
- Возвращается запрос соединения клиента. Приложение клиента теперь имеет объект соединения, чьей конечной точкой является новый сокет, созданный сервером.
- Клиент и сервер взаимодействуют через новое соединение.
- Сервер продолжает прослушивать последующие запросы соединения на известном сокете.

Когда сервер принимает соединение на известном сокете, он не может взаимодействовать с другими клиентами, пока это соединение открыто, поэтому сервер открывает второе соединение через новый сокет. Реализация на сервере уведомляет клиента и пересылает ему информацию о соединении с этим новым сокетом. Реализация клиента создает объект соединения, который общается с сервером через новый сокет. Сервер теперь свободен для прослушивания запросов соединения других клиентов на своем известном сокете.

Процесс открытия сокетов похож на процесс открытия дейтаграмм. Приложения пересылают URI в метод создания `Connector.open()` для получения соединения:

```
address:= <протокол>://<адресат>  
protocol:= "socket"  
target:= [<хост>]:<порт>  
host:= <Значимое DNS-имя хоста или его номер>  
port:= <Значимый системный номер порта>
```

Присутствие или отсутствие имени компьютера в URI говорит о том, является ли соединение серверным или клиентским.

Интерфейс `ServerSocketConnection` реализует связь с сервером. С этой целью используются следующие методы:

1. `String getLocalAddress()` – получает локальный адрес связи с разъемом (socket);

2. `int getLocalPort()` – получает локальный адрес связи с портом.

Интерфейс `SocketConnection` находит разъем (socket) для потока связи. Методы данного интерфейса следующие:

1. `String getAddress()` – получает адрес связи;
2. `String getLocalAddress()` – получает локальный адрес связи;
3. `int getLocalPort()` – получает локальный порт соединения;
4. `int getPort()` – получает порт соединения;
5. `int getSocketOption (byte option)` – получает необходимую опцию разъема для создания соединения;
6. `void setSocketOption (byte option, int value)` – устанавливает необходимую опцию разъема для создания соединения.

Важно заметить, что не все реализации поддерживают серверные сокеты.

Приведем пример соединения с сетью мидлета для заполнения HTML-формы. Веб-сайт имеет следующую HTML-форму (листинг 2.6).

Листинг 2.6: Пример соединения с сетью.

```
<html>
<body>
<form action="FormHandler.jsp" method="post">
Name: <input type="text" name="firstName">
    <input type="text" name="lastName"><br>
Sex:
    <input type="radio" checked name="sex" value="male">Male
    <input type="radio" name="sex" value="female">Female
<br>
<input type="submit">
</form>
</body>
</html>
```

Данный мидлет `MidletFormHandler` возвращает содержимое HTML-страницы с помощью метода `getHtml()`, преобразуя HTML-код в объекты с использованием метода `convertFormData`, и вызывает метод `composeInterface` класса `FormData`.

```
package learn.j2me.lab4;
import java.io.DataInputStream;
import java.io.IOException;
import java.util.Vector;
import javax.microedition.io.Connector;
import javax.microedition.io.HttpConnection;
import javax.microedition.lcdui.Alert;
```



```

import javax.microedition.lcdui.AlertType;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.midlet.*;
import learn.j2me.lab4.forms.FormData;
import learn.j2me.lab4.forms.RadioButton;
import learn.j2me.lab4.forms.TextInput;
public class MidletFormHandler extends MIDlet {
    public static final String URL =
"http://localhost:8080/sample/";

    public void startApp() {
        String html = null;
        try {
            html = getHtml(URL);
            FormData form = convertFormData(html);
            form.composeInterface(Display.getDisplay(this));
        }
        catch (IOException ex) {
            Alert alert = new Alert(
                "I/O Error", ex.getMessage(), null,
AlertType.ERROR);
            Display.getDisplay(this).setCurrent(alert);
        }
    }
    public void pauseApp() {
    }
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
    private String getHtml(String url) throws IOException {
        HttpURLConnection connection = null;
        DataInputStream dis = null;
        byte[] data = null;
        try {
            connection = (HttpURLConnection) Connector.open(url);
            int length = (int) connection.getLength();
            data = new byte[length];
            dis = new
DataInputStream(connection.openInputStream());
            dis.readFully(data);
        }
        finally {
            if (dis != null)
                dis.close();
            if (connection != null)
                connection.close();
        }
        return new String(data);
    }
}

```

```

        private FormData convertFormData(String html) {
//            We miss the process of html parsing here. Just
create the FormData
//            object by hand
            Vector inputs = new Vector();
            inputs.addElement(new TextInput("firstName"));
            inputs.addElement(new TextInput("lastName"));
            Vector radioValues = new Vector();
            radioValues.addElement("male");
            radioValues.addElement("female");
            inputs.addElement(new RadioInput("sex", radioValues, 0));
            FormData formData = new FormData("FormHandler.jsp",
inputs);
            return formData;
        }
    }
}

```

Метод `getHtml()` создаст `Http`-соединение и считывает данные с помощью метода `readFully()` класса `DataInputStream`. Метод `convertFormData()` необходим, чтобы конвертировать HTML-код в объекты HTML-формы. Объект `FormData` содержит структуру и методы, необходимые для отображения форм объекта в пользовательском интерфейсе MIDP.

```

package learn.j2me.lab4.forms;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;
import java.io.OutputStream;
import java.util.Vector;
import javax.microedition.io.Connector;
import javax.microedition.io.HttpConnection;
import javax.microedition.lcdui.Alert;
import javax.microedition.lcdui.AlertType;
import javax.microedition.lcdui.ChoiceGroup;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Form;
import javax.microedition.lcdui.Item;
import javax.microedition.lcdui.ItemCommandListener;
import javax.microedition.lcdui.StringItem;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
import learn.j2me.lab4.MidletFormHandler;
public class FormData {
    private String action;
    private Vector inputs;
    private Display display;
    public FormData(String action, Vector inputs) {
        this.action = action;
    }
}

```

```

        this.inputs = inputs;
    }
    public void composeInterface(Display display) {
        this.display = display;
        Form form = new Form("Generated form");
        for (int i = 0; i < inputs.size(); i++) {
            InputData input = (InputData) inputs.elementAt(i);
            form.append(input.getComponent());
        }
        InputData submit = new Submit("Submit");
        form.append(submit.getComponent());
        display.setCurrent(form);
    };
    public void submit() {
        String params = makeParams();
        HttpConnection connection = null;
        OutputStream out = null;
        InputStream in = null;
        try {
            connection = (HttpConnection) Connector.open(
                MidletFormHandler.URL + "/" + action);
            connection.setRequestMethod(HttpConnection.POST)

            connection.setRequestProperty(
                "Content-Type", "application/x-www-form-
urlencoded");
            connection.setRequestProperty(
                "Content-Length",
Integer.toString(params.length()));
            out = connection.openDataOutputStream();
            out.write(params.getBytes());
            in = connection.openInputStream();
            int length = (int) connection.getLength();
            byte[] data = new byte[length];
            in.read(data);
            String response = new String(data);
            Alert alert = new Alert("Response", response,
null, AlertType.INFO);
            display.setCurrent(alert);
        }
        catch (IOException e) {
            Alert alert = new Alert("I/O Error",
                e.getMessage(), null, AlertType.ERROR);
            display.setCurrent(alert);
        }
        finally {
            try {
                if (out != null)

```

```

        out.close();
        if (connection != null)
            connection.close();
    }
    catch (IOException e) {}
}
}
private String makeParams() {
    StringBuffer sb = new StringBuffer();
    Form form = (Form) display.getCurrent();
    for (int i = 0; i < inputs.size(); i++) {
        InputData htmlItem = (InputData) inputs.elementAt(i);
        Item formItem = form.get(i);
        String value;
        String className = formItem.getClass().getName();
        if (className.endsWith("TextField")) {
            value = ((TextField) formItem).getString();
        }
        else if (className.equals("ChoiceGroup")) {
            ChoiceGroup cg = (ChoiceGroup) formItem;
            int index = cg.getSelectedIndex();
            value = cg.getString(index);
        }
        else {
            continue;
        }
        sb.append(htmlItem.name);
        sb.append("=");
        sb.append(value);
        sb.append("&");
    }
    return sb.toString();
}
public class Submit extends InputData {
    public Submit(String name) {
        super(name);
    }
    protected Item getComponent() {
        StringItem item = new StringItem(null, name,
Item.BUTTON);

        item.setDefaultCommand(new Command(name,
Command.ITEM, 0));
        item.setItemCommandListener(new
ItemCommandListener() {
            public void commandAction(Command c, Item
item) {
                submit();
            }
        });
    }
}

```

```

        }
    });
    return item;
}
}
}

```

Метод `ComposeInterface()` создает форму, добавляет в нее все элементы и отображает объекты на экране приложения. Метод `Submit()` является обработчиком события отправки для кнопки `OnClick`. Целью данного метода является формирование параметров для запроса `POST`.

Внутренний класс `Submit` расширяет абстрактный класс ввода данных (`InputData`). Он имеет один абстрактный метод `getComponent()`, который создает объект `javax.microedition.lcdui.Item` в зависимости от типа элемента.

```

package learn.j2me.lab4.forms;
import javax.microedition.lcdui.Item;
public abstract class InputData
{
    protected String name;
    public InputData(String name)
    {
        this.name = name;
    }
    protected abstract Item getComponent();
}

```

В этом примере реализованы три подкласса ввода данных (`InputData`): `Submit`, `TextInput` и `RadioInput`.

Листинг 2.7: Класс `TextInput.java`.

```

package learn.j2me.lab4.forms;
import javax.microedition.lcdui.Item;
import javax.microedition.lcdui.TextField;
public class TextInput extends InputData {
    public TextInput(String name) {
        super(name);
    }
    public Item getComponent() {
        TextField item = new TextField(name, "", 20,
        TextField.ANY);
        return item;
    }
}

```

Листинг 2.8:

Класс

```
RadioInput.java.  
package learn.j2me.lab4.forms;  
import java.util.Vector;  
import  
javax.microedition.lcdui.ChoiceG  
roup;  
import  
javax.microedition.lcdui.Item;  
public class RadioInput extends  
InputData {  
    protected Vector values;  
    protected int checked;  
    public RadioInput(String name,  
Vector values, int checked) {  
        super(name);  
        this.values = values;  
        this.checked = checked;  
    }  
    protected Item getComponent()  
{  
        String[] array = new  
String[values.size()];  
        values.copyInto(array);  
        ChoiceGroup item = new  
ChoiceGroup(name, ChoiceGroup.  
EXCLUSIVE,  
            array, null);  
        return item;  
    }  
}
```



Рис. 2.9. Пример мидлета с формой ввода данных

Результат работы мидлета представлен на рис. 2.9.

Вопросы для самопроверки

1. Что такое конфигурация J2ME? Какая конфигурация была разработана для мобильных устройств с небольшим объемом памяти?
2. Что такое профиль J2ME?
3. Как называется основной профиль для мобильных устройств? Каковы его свойства?
4. С помощью какого механизма реализуется работа с данными?
5. Какова архитектура классов, обеспечивающих соединения мобильных устройств с сетью?

3. СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА БАЗЕ ОС ANDROID

В настоящее время наибольшей функциональностью обладают нативные (родные) мобильные приложения, которые используют все ресурсы операционной системы устройства.

3.1. Основные инструменты разработки

Для разработки и отладки приложений под Android необходимы следующие инструменты:

1. Java Development Kit (JDK) 5 или выше (Если на компьютере не установлен JDK, то его можно загрузить на странице <http://www.oracle.com/technetwork/java/javasc/downloads/index.html>).
2. Android SDK – содержит отладчик, библиотеки, эмулятор, документацию и др. Он может быть получен по адресу <http://developer.android.com/sdk/index.html>.
3. Eclipse – интегрированная среда разработки (IDE), которая существенно упрощает процесс создания приложений. Eclipse можно скопировать по адресу <http://www.eclipse.org/downloads>.
4. Android development tools (ADT) – плагин ADT является расширением для среды Eclipse.

3.1.1. Создание виртуальных устройств для Android (AVD)

Для тестирования Android-приложений необходимо использовать эмуляторы устройства (AVD) с заданными аппаратными и программными характеристиками. Рекомендуется создавать несколько эмуляторов, чтобы тестировать приложения на нескольких конфигурациях.

Создать AVD можно с помощью программы AVD Manager, которая находится в корне каталога с установленной Android SDK.

3.1.2. Компоненты Android-приложения

Есть четыре типа компонентов приложения:

- Activity (деятельность) – представляет собой отдельный экран с пользовательским интерфейсом.
- Service (сервис) – это фоновый компонент для выполнения длительных по времени операций или удаленных процессов. Сервис не имеет пользовательского интерфейса.
- Content provider (провайдер контента, поставщик содержимого) – управляет разделяемыми данными приложений. Данные могут

быть сохранены в файловой системе, в базе данных SQLite или в любом другом хранилище. Через content provider другие приложения могут получать к ним доступ.

- Broadcast receiver (приемник широковещательных сообщений) – это компонент, который отвечает на общесистемные широковещательные сообщения.

Уникальной особенностью системы Android является то, что любое приложение может запускать компонент другого приложения.

3.1.3. Первое Android-приложение

Создадим и запустим первое приложение, которое состоит из одной текстовой метки с надписью Hello World.



Рис. 3.1. Окно создания нового проекта

Откройте ПО Eclipse. Создайте новый проект, используя пункты меню Файл→Новый→Проект (File→New→Project). В открывшемся окне Новый проект (New Project) выберите элемент Анд–

роид→Проект Андроид (Android → Android Project) и нажмите кнопку Далее (Next) (рис. 3.1).

1. В окне Новый Проект Андроид (New Android Project) заполните поля, как показано на рис. 3.2, и нажмите на кнопку Завершить (Finish).

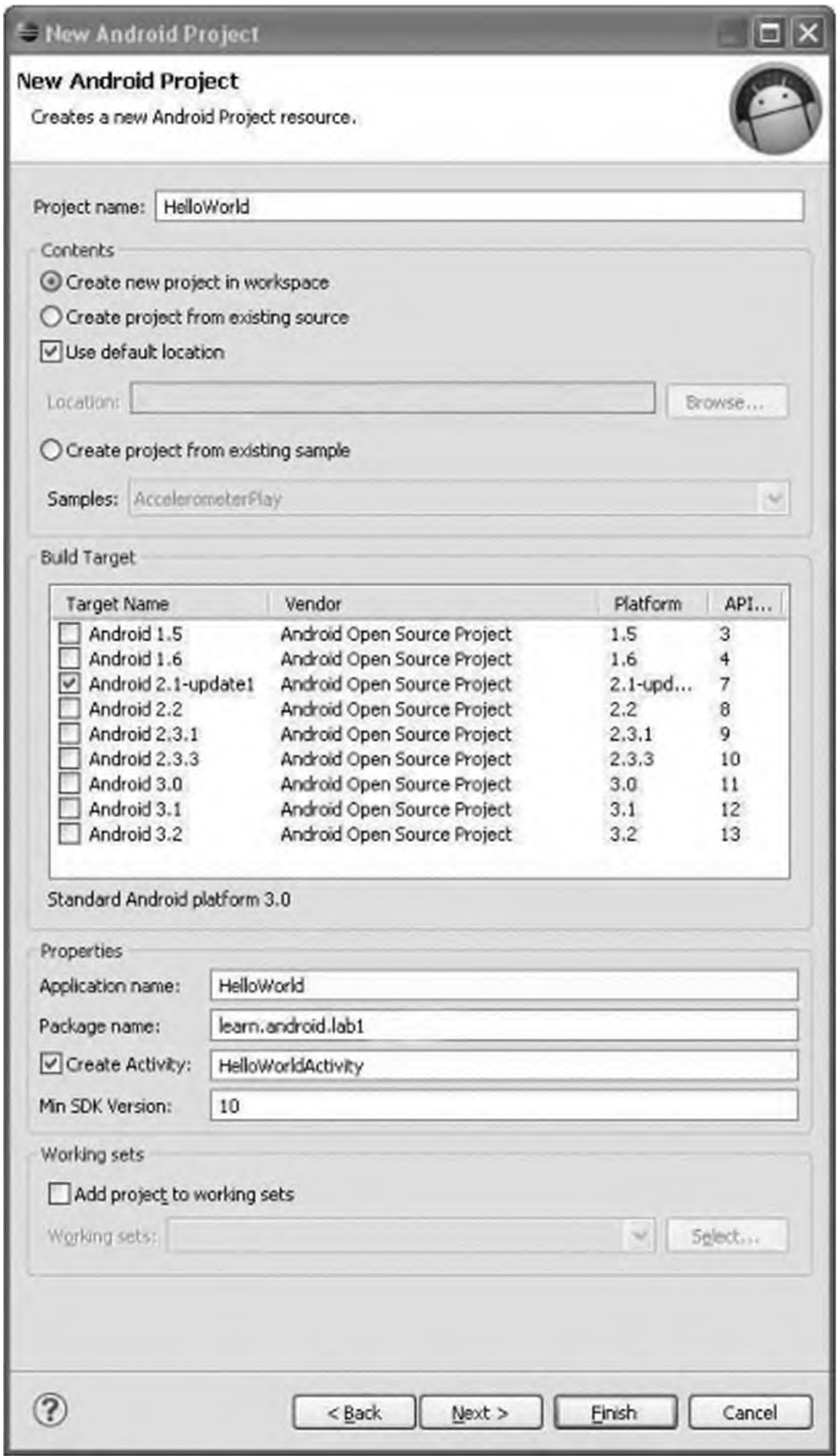


Рис. 3.2. Окно нового проекта

2. В окне Package Explorer откройте проект HelloWorld, затем откройте папку res/values и дважды щелкните по файлу strings.xml (рис. 3.3).

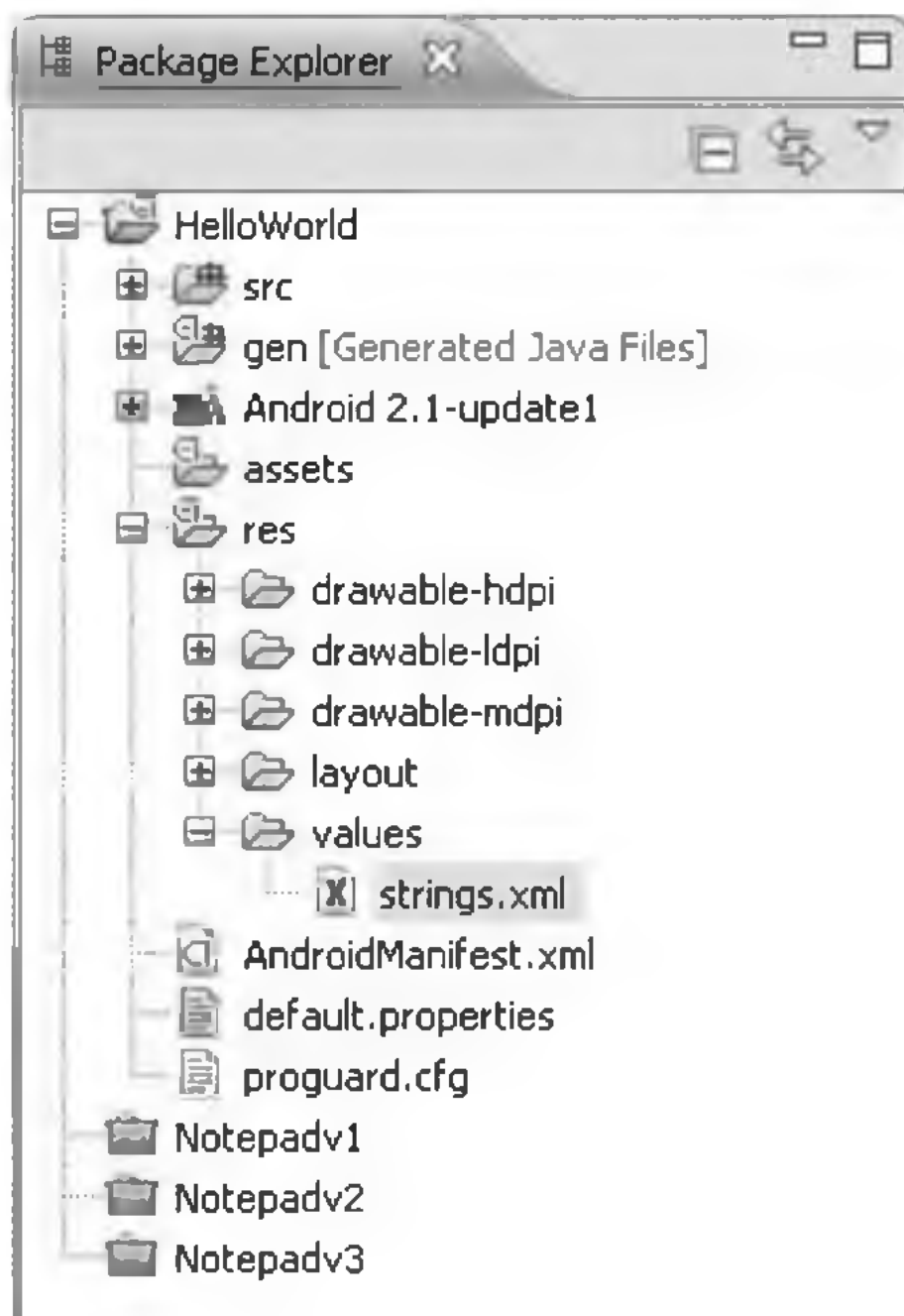


Рис. 3.3. Окно «Package Explorer»

Для того чтобы модифицировать файл в текстовом режиме, выберите вкладку strings.xml, расположенную внизу. Измените файл strings.xml, как показано ниже:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="hello">Hello World!</string>
    <string name="app_name">HelloWorld</string>
</resources>
```

3. Сохраните изменения с помощью комбинации клавиш Ctrl+S.

4. Выполните команду Пуск (Run). Откроется окно Запустить Как (Run As), в котором нужно выбрать пункт Приложение Андроид (Android Application) (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Окно «Запустить как»

Запустится эмулятор Android (если эмулятор заблокирован, нужно с помощью кнопки разблокировки разблокировать его). На рис. 3.5 изображен работающий эмулятор с запущенным приложением HelloWorld.

5. Нажмите на кнопку Домой (Home), после чего будет виден «Домашний экран» (Home screen) (рис. 3.6).

6. Нажмите кнопку Запуск приложений (Application Launcher) для просмотра списка установленных приложений. Прило-

жение HelloWorld теперь установлено в Application Launcher (рис. 3.7).



Рис. 3.5. Окно отображения результатов



Рис. 3.6. Окно «Home screen»



Рис. 3.7. Окно просмотра установленных приложений

Таким образом, мы выполнили первое приложение на эмуляторе.

3.1.4. Структура Android-приложения

Всю структуру Android-приложения в среде Eclipse можно увидеть с помощью окна `Package Explorer` (рис. 3.8).

Проект Android-приложения содержит следующие папки и файлы:

- `src` – включает исходные файлы `.java` и `.aidl`.
- `Android 2.1-update1` – только один файл, `android.jar`, необходимый для запуска Android-приложений.
- `gen` – `R.java`, автоматически генерируемый файл, который содержит ссылки на все ресурсы проекта.
- `assets` – другие файлы, необходимые для приложения, такие как HTML, текстовые файлы, базы данных.
- `res` – ресурсы, используемые в приложении. Состоит из следующих подпапок:
 - `anim` – содержит XML-файлы, компилируемые в анимационные объекты.
 - `color` – XML-файлы, которые описывают цвета.
 - `drawable` – графические ресурсы.
 - `layout` – XML-файлы, которые описывают размещение компонентов на экране.

- `menu` – XML-файлы, которые описывают меню приложения.
- `raw` – разные файлы.
- `values` – описания ресурсов. Ссылки на эти ресурсы определяются не именем файла, а данными из класса `R`.
- `xml` – различные XML-файлы для конфигурирования компонентов.
- `AndroidManifest.xml` – управляющий файл, который описывает приложение и каждый из его компонентов.



Рис. 3.8. Окно «Package Explorer»

Файл `main.xml` описывает пользовательский интерфейс и представляет собой файл компоновки:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
```

```

        android:orientation="vertical"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="fill_parent"
    >
<TextView
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/hello"
/>
</LinearLayout>

```

Каждый элемент файла компоновки представляет собой имя файла, наследованного от View. В нашем примере файл компоновки состоит из двух элементов – LinearLayout и TextView. Элемент LinearLayout предназначен для управления размещением компонентов и более подробно будет рассмотрен далее. Здесь только укажем, что как корневой элемент XML-документа он имеет обязательный атрибут `xmlns:android`. Это XML-декларация пространства имен, и каждый самый первый элемент должен иметь такой атрибут.

Элемент TextView предназначен для отображения текста пользователю и имеет в нашем примере три атрибута:

- `android:layout_width` – задаст ширину компонента на экране. Значение `fill_parent` предписывает компоненту занимать всю область родительского компонента в указанном направлении.
- `android:layout_height` – задаст высоту компонента. Значение `wrap_content` предписывает увеличение размера компонента только для отображения содержимого компонента.
- `android:text` – текст, который TextView должен показывать. В данном примере вместо текстовой константы используется строковый ресурс. Строка `hello` определена в файле `res/values/strings.xml`. Это рекомендуемая практика использования строк, так как она упрощает локализацию приложений.

Файл `strings.xml` содержит текстовые строки, используемые в пользовательском интерфейсе:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="hello">Hello World!</string>
    <string name="app_name">HelloWorld</string>
</resources>

```

Рассмотрим подробнее файл `AndroidManifest.xml`:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

```

```

        package="learn.android.lab1"
        android:versionCode="1"
        android:versionName="1.0">
<uses-sdk android:minSdkVersion="7" />

        <application android:icon="@drawable/icon"
android:label="@string/app_name">
            <activity android:name=".HelloWorldActivity"
                android:label="@string/app_name">
                <intent-filter>
                    <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />
                    <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
                </intent-filter>
            </activity>
        </application>
</manifest>

```

Файл `AndroidManifest.xml` содержит информацию о приложении:

- имя пакета приложения `learn.android.lab1`;
- версия кода приложения `1`;
- имя версии приложения `1.0`;
- приложение может быть запущено только с установленным API версии не ниже `7`;
- приложение использует графический файл `icon.png` из каталога `drawable`;
- имя приложения определено строкой `app_name` в файле `strings.xml`;
- в приложении одна `activity`, представленная классом `HelloWorldActivity.java`. Метка для этой `activity` совпадает с именем приложения;
- `action` с атрибутом `android:name="android.intent.action.MAIN"` означает, что данная `activity` служит входной точкой для приложения;
- `category` с атрибутом `android:name="android.intent.category.LAUNCHER"` означает, что приложение может быть запущено из `Application Launcher`.

Eclipse автоматически генерирует и обновляет файл `R.java`:

```

/* AUTO-GENERATED FILE. DO NOT MODIFY.
 *
 * This class was automatically generated by the

```



```

* aapt tool from the resource data it found. It
* should not be modified by hand.
*/
package learn.android.lab1;
public final class R {
    public static final class attr {
    }
    public static final class drawable {
        public static final int icon=0x7f020000;
    }
    public static final class layout {
        public static final int main=0x7f030000;
    }
    public static final class string {
        public static final int app_name=0x7f040001;
        public static final int hello=0x7f040000;
    }
}

```

Не рекомендуется вручную модифицировать этот файл, так как его содержимое автоматически обновляется при изменениях в проекте.

Класс `HelloWorldActivity.java` связывает `Activity` с `main.xml` с помощью метода `setContentView`:

```

package learn.android.lab1;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
public class HelloWorldActivity extends Activity {
    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
    }
}

```

Здесь `R.layout.main` является ссылкой на файл `main.xml`. При добавлении новых файлов компоновки в фолдер `res/layout` `R.java` автоматически изменяется. Метод `onCreate()` – это один из методов, активируемых, когда `activity` загружена.

3.1.5. Архитектура Android GUI

Activity (деятельность) – это компонент приложения, предназначенный для создания пользовательского интерфейса. Каждая `activity` расширяет класс `Activity` и представляет собой экран, который приложение может демонстрировать пользователю.

Приложение обычно состоит из нескольких `activities`, которые слабо связаны друг с другом. Обычно одна `activity` указана как «глав-

ная», и она показывается пользователю, когда тот запускает приложение первый раз. Каждая activity затем может запускать другую activity для выполнения различных задач. Каждый раз, когда запускается новая activity, предыдущая останавливается и система сохраняет ее в стеке, называемом *бэкстэк* (back stack).

Класс Activity определяет несколько событий, которые управляют жизненным циклом activity:

- onCreate() – вызывается, когда происходит создание activity,
- onStart() – activity становится видимой,
- onResume() – activity начинает взаимодействовать с пользователем,
- onPause() – когда activity переходит в состояние паузы,
- onStop() – когда activity больше не видна пользователю,
- onDestroy() – перед уничтожением activity системой,
- onRestart() – activity была остановлена, а затем снова запущена.

3.2. Создание пользовательского интерфейса

3.2.1. Объект View

В Android-приложениях пользовательский интерфейс строится с помощью объектов View и ViewGroup. Каждый экран в Android содержит иерархическое дерево элементов View. Класс View служит базой для подклассов, называемых «виджетами», которые представляют собой полностью реализованные объекты пользовательского интерфейса. Класс ViewGroup служит базой для подклассов, называемых «компоновка», которые предлагают различные типы архитектуры компоновки.

Объект View – это структура данных, свойства которой хранят данные и параметры компоновки для определенной области экрана. Объект View сам отвечает за свои размеры, компоновку, прорисовку, изменение фокуса, скроллинг и горячие клавиши.

На платформе Android интерфейс с пользователем строится в виде иерархического дерева, состоящего из узлов, относящихся к классам View и ViewGroup. Для того чтобы добавить иерархию элементов пользовательского интерфейса к activity, необходимо вызвать метод setContentView() класса Activity и передать ему ссылку на корневой узел иерархии. Метод может принимать как ID ресурса, так и ссылку на View. Например, при инициализации activity является типичным следующий код:

```
@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```
super.onCreate(savedInstanceState);  
setContentView(R.layout.main);  
}
```

3.2.2. Компоновка

Наиболее распространенным способом размещения компонентов пользовательского интерфейса является использование XML-файлов компоновки. Каждый элемент в файле является объектом `View` или `ViewGroup`. Объекты `View` – это листья, `ViewGroup` – ветви в иерархии.

Имя XML-элемента соответствует классу Java. Например, элемент `TextView` создает объект класса `TextView`. Когда загружается ресурс компоновки, Android инициализирует объекты, соответствующие элементам XML-файла.

Android поддерживает следующие объекты `ViewGroup`:

- `LinearLayout`.
- `TableLayout`.
- `RelativeLayout`.
- `FrameLayout`.
- `ScrollView`.

`LinearLayout` упорядочивает компоненты в один столбец либо в одну строку.

Рассмотрим пример:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<LinearLayout  
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
  android:orientation="vertical"  
  android:layout_width="fill_parent"  
  android:layout_height="fill_parent"  
>  
  <TextView  
    android:layout_width="fill_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="@string/hello"  
  />  
  <Button  
    android:layout_width="160dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Button"  
    android:layout_gravity="right"  
    android:layout_weight="0.2"  
  />  
  <EditText  
    android:layout_width="fill_parent"
```

```
android:layout_height="wrap_content"
android:textSize="18sp"
android:layout_weight="0.8"
/>
</LinearLayout>
```

В этом примере корневым элементом является `LinearLayout`, и он имеет три дочерних элемента: `TextView`, `Button` и `EditText`. Элемент `LinearLayout` управляет порядком, в котором размещаются компоненты указанные внутри этого элемента. Атрибут `orientation` может иметь два значения: `vertical` и `horizontal`.

Все объекты `View` и `ViewGroup` имеют общий набор атрибутов, основные из которых перечислены в табл. 3.1.

Таблица 3.1

Атрибуты объекта View

Атрибут	Описание
<code>layout_width</code>	Ширина компонента
<code>layout_height</code>	Высота компонента
<code>layout_marginTop</code>	Отступ сверху
<code>layout_marginBottom</code>	Отступ снизу
<code>layout_marginLeft</code>	Отступ слева
<code>layout_marginRight</code>	Отступ справа
<code>layout_gravity</code>	Управляет позиционированием дочерних элементов
<code>layout_weight</code>	Влияет на количество места, выделяемого компоненту
<code>layout_x</code>	Задаст x-координату
<code>layout_y</code>	Задаст y-координату

В примере ширина элемента `TextView` задана равной ширине родительского компонента с помощью значения атрибута `fill_parent`. Высота определяется константой `wrap_content`, что значит, что его высота равна высоте его содержимого.

Ширина элемента `Button` задана с помощью абсолютного значения. В нашем примере она равна 160 dp (независящий от плотности пиксел). Размеры элементов пользовательского интерфейса Android можно задавать с помощью следующих единиц измерения:

- `dp` – независящий от плотности пиксел. Рекомендуемая единица измерения для задания размеров элементов экрана.
- `sp` – независящий от масштаба пиксел, то же самое, что и `dp`. Рекомендуется для задания размеров шрифтов.

На рис. 3.9 изображен результат выполнения примера.



Рис. 3.9. Пример задания свойств

`AbsoluteLayout` позволяет указывать точное значение координат дочерних элементов. Координаты задаются с помощью атрибутов `android:layout_x` и `android:layout_y`. С версии 1.5 `AbsoluteLayout` не рекомендуется использовать, так как не гарантируется его поддержка в следующих версиях.

`TableLayout` группирует элементы в строки и столбцы. Строка в таблице создается с помощью элемента `TableRow`. Каждый `View` внутри строки создает ячейку. Ширина столбца определяется самой широкой ячейкой в столбце.

Листинг 3.1: Пример компоновки экрана с помощью `TableLayout`.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<TableLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_width="fill_parent"
    >
    <TableRow>
        <TextView
            android:text="UserName:"
            android:width="120px"
            />
        <EditText
            android:id="@+id/txtUserName"
            android:width="200px"
            />
    </TableRow>
</TableLayout>
```

```

</TableRow>
<TableRow>
    <TextView
        android:text="Password:"
    />
    <EditText
        android:id="@+id/txtPassword"
        android:password="true"
    />
</TableRow>
<TableRow>
    <TextView/>
    <CheckBox
        android:id="@+id/chkRememberPassword"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="RememberPassword"
    />
</TableRow>
<TableRow>
    <Button
        android:id="@+id/buttonSignIn"
        android:text="LogIn"
    />
</TableRow>
</TableLayout>

```

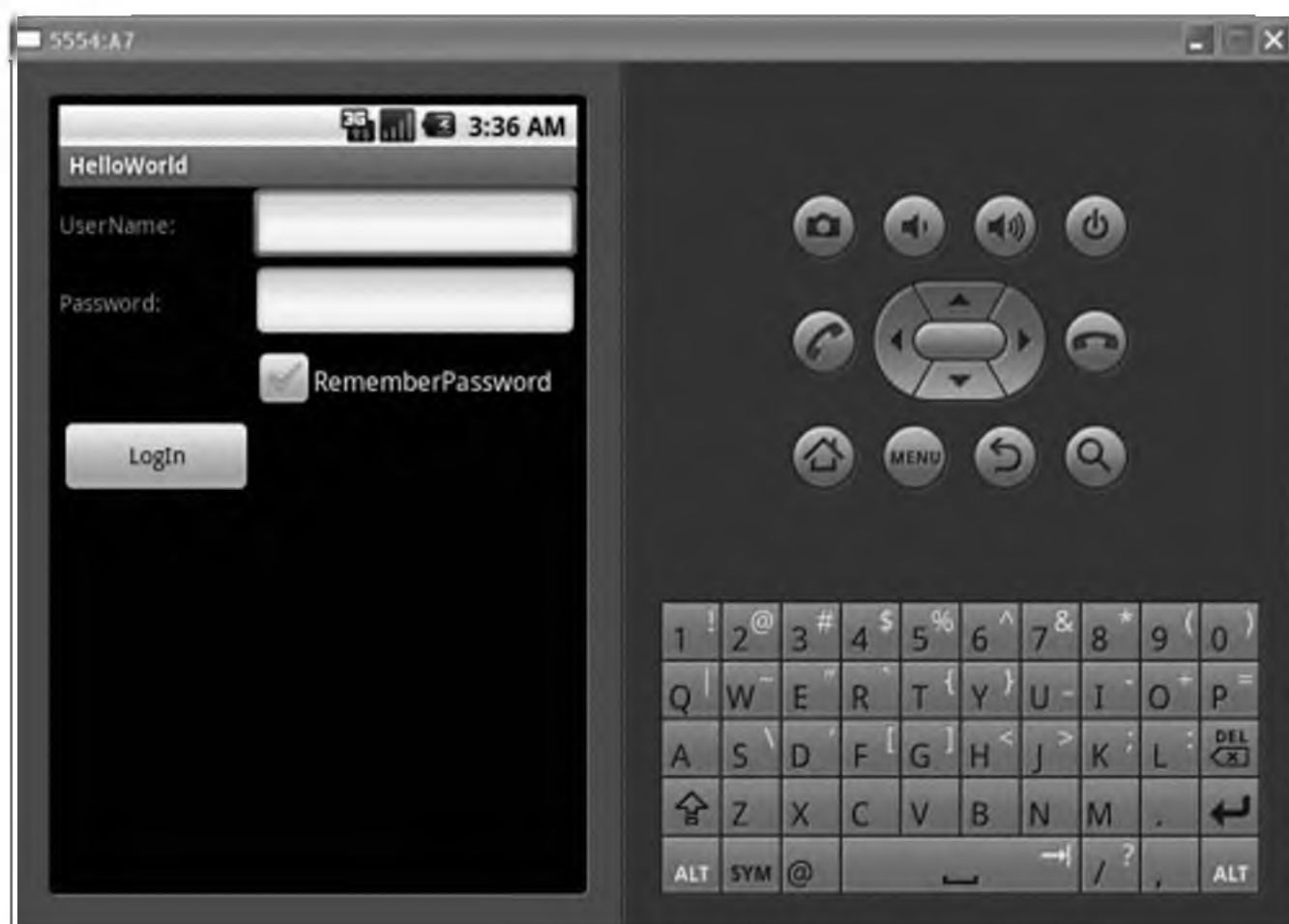


Рис. 3.10. Результат использования свойства «TableLayout»

Результат выполнения данного примера представлен на рис. 3.10.

В примере два столбца и четыре строки. Ячейка под `TextView` с надписью `Password` заполнена пустым элементом `TextView`. Если этого не сделать, то `checkbox RememberPassword` будет расположен под `TextView`, а не под `TextEdit`.

Атрибут ID

Каждый объект `View` может иметь целочисленный идентификатор (ID), который уникальным образом распознает объект в дереве компоновки. В компилируемом приложении этот ID имеет целочисленный тип, но в XML-файле этот атрибут задается в виде строки со следующим синтаксисом: `android:id="@+id/txtUserName"`.

Символ `@` в начале строки указывает, что XML-парсер должен проанализировать остальную часть строки и идентифицировать ее как ID. Символ `+` означает, что это новое имя ресурса, которое должно быть создано и добавлено в файл ресурсов.

В коде ссылка на экземпляр объекта может быть получена следующим образом:

```
EditText editText=(EditText) findViewById(R.id.txtUserName);
```

`RelativeLayout` позволяет размещать компоненты, задавая их взаимное положение. Рассмотрим пример.

Листинг 3.2: Пример использования `RelativeLayout`.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/RLayout"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    >
    <TextView
        android:id="@+id/lblComments"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Comments"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_alignParentLeft="true"
    />
    <EditText
        android:id="@+id/txtComments"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="170px"
        android:textSize="18sp"
        android:layout_alignLeft="@+id/lblComments"
```

```

        android:layout_below="@+id/lblComments"
        android:layout_centerHorizontal="true"
    />
    <Button
        android:id="@+id/btnSave"
        android:layout_width="125px"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Save"
        android:layout_below="@+id/txtComments"
        android:layout_alignRight="@+id/txtComments"
    />
    <Button
        android:id="@+id/btnCancel"
        android:layout_width="124px"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Cancel"
        android:layout_below="@+id/txtComments"
        android:layout_alignLeft="@+id/txtComments"
    />
</RelativeLayout>

```



Рис. 3.11. Результат использования «RelativeLayout»

Каждый объект View внутри RelativeLayout имеет атрибуты, которые позволяют выравнивать их относительно других элементов. К ним относят:

- layout_alignParentTop,

- `layout_alignParentLeft`,
- `layout_alignLeft`,
- `layout_alignRight`,
- `layout_below`,
- `layout_centerHorizontal`.

Значением каждого из этих атрибутов является ID объекта `View`, относительно которого производится выравнивание. Экран, получившийся в результате выполнения этого кода, выглядит следующим образом (рис. 3.11).

`FrameLayout` используется для показа одного `View`. Все объекты, добавляемые в `FrameLayout`, прикрепляются к верхнему левому углу.

`ScrollView` – это специальный тип `FrameLayout`, который позволяет прокручивать список объектов `View`, не вмещающихся в экран. `ScrollView` может содержать только один дочерний `View` или `ViewGroup`.

3.2.3. Обзор основных виджетов

Android содержит набор стандартных объектов `View` для создания простых пользовательских интерфейсов. Используя эти элементы управления, модифицируя и расширяя их, можно упростить разработку и улучшить совместимость приложений.

Следующий список содержит наиболее часто используемые элементы управления:

- `TextView` – отображает текст и опционально позволяет его редактировать.
- `EditText` – подкласс `TextView`, который предназначен для редактирования текста.
- `Button` – стандартная кнопка.
- `CheckBox` – кнопка с двумя состояниями.
- `RadioButton` – также кнопка с двумя состояниями, но, в отличие от `CheckBox`, `RadioButton` не может быть переведена пользователем в неотмеченное состояние.
- `ImageButton` – кнопка с картинкой вместо текста.
- `ToggleButton` – кнопка с двумя состояниями, использующая индикатор с подсветкой.

3.2.4. Обработка событий пользовательского интерфейса

Для обработки событий пользовательского интерфейса можно выполнить одно из двух действий:

- Создать слушатель событий и зарегистрировать его в объекте `View`.

- Перескрыть существующий метод обратного вызова для объекта `View`.

Слушатель событий – это интерфейс в классе `View`, который содержит один метод. Этот метод вызывается *фрэймворком* Android, когда `View`, с которым слушатель зарегистрирован, активируется пользователем.

Следующие методы включены в интерфейсы слушателей событий:

- `onClick()` – вызывается, когда пользователь или касается элемента, или фокусируется на нем с помощью навигационных клавиш или трэкбола и нажимает кнопку «ввод» (enter) или на трэкбол.
- `onLongClick()` – вызывается, когда пользователь касается и удерживает элемент или фокусируется на нем с помощью навигационных клавиш или трэкбола, нажимает и удерживает клавишу «ввод» (enter), или нажимает и удерживает трэкбол.
- `onFocusChange()` – вызывается, когда пользователь наводит или убирает фокус с элемента, используя навигационные клавиши или трэкбол.
- `onKey()` – вызывается, когда пользователь фокусируется на элементе и нажимает или отпускает клавишу.
- `onTouch()` – вызывается, когда пользователь выполняет действие, квалифицируемое как событие касания, включая нажатие, отпускание, или любое движение по экрану.
- `onCreateContextMenu()` – вызывается при создании контекстного меню.

Каждый метод содержится в своем собственном интерфейсе в единственном числе. Чтобы задать один из этих методов, необходимо реализовать соответствующий интерфейс и передать его методу `View.set<eventname>Listener()`.

Например, `setOnClickListener()`.

Всплывающие уведомления

Всплывающее уведомление – это сообщение, которое появляется на поверхности окна приложения. Оно занимает только область на экране, необходимую для сообщения, а основное приложение остается видимым и интерактивным. Уведомление автоматически появляется и затухает и не принимает событий взаимодействия с пользователем.

Для того чтобы создать всплывающее уведомление, необходимо создать экземпляр `Toast` с помощью статического метода `makeText()`.

Этот метод принимает три параметра: контекст приложения `Context`, текстовое сообщение и длительность уведомления по времени. Метод возвращает инициализированный объект `Toast`. Затем уведомление можно отобразить с помощью метода `show()`, как показано в следующем примере.

```
Context context = getApplicationContext();
CharSequence text = "Hello toast!";
int duration = Toast.LENGTH_SHORT;
Toast toast = Toast.makeText(context, text, duration);
toast.show();
```

Стандартное уведомление появляется внизу экрана, по центру. Можно изменить это положение с помощью метода `setGravity(int gravity, int xOffset, int yOffset)`. Метод принимает три параметра: константу `Gravity`, отступы по *x* и *y*.

Например, если нужно показать уведомление в верхнем левом углу, то можно использовать:

```
toast.setGravity(Gravity.TOP|Gravity.LEFT, 0, 0);
```

Для демонстрации создадим приложение, включающее элементы интерфейса (`RadioGroup`, `EditText`) и двух кнопок (`Button`). Первая кнопка выводит уведомление, содержащее текст из поля `EditText`. Вторая кнопка очищает содержимое `EditText`. Выбор `RadioButton` в `RadioGroup` помещает текстовую метку соответствующей `RadioButton` в `EditText`.

Листинг 3.3: Файл компоновки.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    android:id="@+id/relativeLayout1"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    >
    <RadioGroup
        android:id="@+id/rg"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        >
        <RadioButton
            android:text="RadioButton 1"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:id="@+id/radioButton1"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentTop="true"
```

```

        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:checked="true"
    />
    <RadioButton
        android:text="RadioButton 2"
        android:id="@+id/radioButton2"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/radioButton1"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_width="144dp"
    />
    <RadioButton
        android:text="RadioButton 3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:id="@+id/radioButton3"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/radioButton2"
        android:layout_alignParentLeft="true"
    />
</RadioGroup>
<EditText
    android:layout_width="wrap_content"
    android:id="@+id/editText1"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_alignBottom="@+id/rg"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_toRightOf="@+id/rg"
/>
<Button
    android:text="Show Toast"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:id="@+id/button1"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/rg"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_marginLeft="20dp"
    android:layout_marginTop="18dp"
/>
<Button
    android:text="Clear TextEdit"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:id="@+id/button2"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignBaseline="@+id/button1"
    android:layout_alignBottom="@+id/button1"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_marginRight="34dp"

```

```
    />
</RelativeLayout>
```

Листинг 3.4: Файл MainActivity.java.

```
package learn.android.lab2;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.RadioButton;
import android.widget.RadioGroup;
import android.widget.RadioGroup.OnCheckedChangeListener;
import android.widget.Toast;
public class MainActivity extends Activity
    implements OnCheckedChangeListener
{
    private RadioGroup mRadioGroup;
    private Button mButton1, mButton2;
    private EditText mEditText;

    private OnClickListener mButtonListener = new
OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            int id = v.getId();

            switch (id) {
                case R.id.button1:
                    String text = mEditText.getText().
toString();
                    Toast.makeText(getApplicationContext(),
text, Toast.LENGTH_SHORT).show();
                    break;
                case R.id.button2:
                    mEditText.setText("");
                    break;
            }
        }
    };

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);

        mRadioGroup = (RadioGroup) findViewById(R.id.rg);
```

```

mRadioGroup.setOnCheckedChangeListener(this);

mButton1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
mButton1.setOnClickListener(mButtonListener);

mButton2 = (Button) findViewById(R.id.button2);
mButton2.setOnClickListener(mButtonListener);

mEditText = (EditText) findViewById(R.id.editText1);
}
@Override
public void onCheckedChanged(RadioGroup group, int
checkedId) {
    RadioButton rb = (RadioButton)
findViewById(checkedId);
    mEditText.setText(rb.getText().toString());
}
}

```

В примере обработчик событий `mButtonListener` для `Button` реализован как внутренний класс, в то время как обработчиком для `RadioGroup` зарегистрирован сам класс `MainActivity`. Для этого он реализует интерфейс `OnCheckedChangeListener` и определяет метод `onCheckedChanged`.

Результат выполнения данного кода выглядит следующим образом (рис. 3.12).



Рис. 3.12. Результат использования обработчика событий

Объект `ListView` отображает элементы в вертикальном списке с прокруткой. Следующий пример демонстрирует, как отобразить список текстовых элементов с помощью `ListView`.

Листинг 3.5: Пример использования элемента `ListView`.

```
package learn.android.lab2;
import android.app.ListActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.Toast;
public class ListViewExampleActivity extends ListActivity {

    String[] strings;

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        // setContentView(R.layout.main);

        ListView listView = getListView();
        listView.setChoiceMode(ListView.CHOICE_MODE_MULTIPLE
);

        strings = getResources().getStringArray(R.array.
strings);

        setListAdapter(new ArrayAdapter<String>(
            this, android.R.layout.simple_list_item_checked,
strings
        ));
    }

    public void onItemClick(ListView parent, View v, int
position, long id) {
        parent.setItemChecked(position, parent.isItemChecked
(position));
        Toast.makeText(this,
            "The string " + strings[position] + " has been
selected",
            Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

В данном примере класс `ListViewExampleActivity` расширяет `ListActivity`. Класс `ListViewExampleActivity`, в свою очередь, расширяет `Activity` и отображает список элементов путем свя-

звания с источником данных. Также здесь нет необходимости модифицировать `main.xml`, класс `ListActivity` сам содержит `ListView`. Поэтому в методе `onCreate()` закомментирован вызов `setContentView(R.layout.main)`.

Метод `getListView()` используется для получения ссылки на `ListView`. Это нужно, потому что необходимо программно изменить поведение `ListView`. Затем использовался метод `setChoiceMode()` для указания `ListView`, как он должен обрабатывать действия пользователя.

Строковые значения для списка хранятся в `strings.xml`:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="hello">Hello World,
ListViewExampleActivity!</string>
    <string name="app_name">ListViewExample</string>
    <string-array name="strings">
        <item>string1</item>
        <item>string2</item>
        <item>string3</item>
        <item>string4</item>
    </string-array>
</resources>
```

Эти значения извлекаются программно с помощью выражения: `getResources().getStringArray(R.array.strings)`.



Рис. 3.13. Результат использования списков

Метод `setListAdapter()` используется для программного заполнения всей видимой области `activity` данными. Объект `ArrayAdapter` управляет массивом строк, который отображается в `ListView`. В нашем примере `ListView` настраивается для отображения в режиме `simple_list_item_checked`.

Метод `onListItemClick()` вызывается, когда активируется элемент в `ListView`. Внутри этого метода вызывается `setItemChecked` для показа иконки рядом с каждым элементом.

После запуска экран мобильного приложения выглядит следующим образом (рис. 3.13).

3.2.5. Создание меню

Меню – это один из важных элементов пользовательского интерфейса, который позволяет пользователю выбирать действия.

В Android существует три типа меню:

- Меню опций – главное меню для `activity`, которое появляется, когда пользователь нажимает кнопку `MENU`.
- Контекстное меню – всплывающее меню, которое появляется, когда пользователь нажимает и удерживает компонент экрана, для которого зарегистрировано контекстное меню.
- Подменю – всплывающее меню, которое появляется, когда пользователь нажимает элемент меню, содержащее вложенной меню.

Создание ресурса меню

Не рекомендуется создавать меню программно. Вместо этого нужно описывать меню и его компоненты в XML-файле ресурса меню, затем загружать его в программном коде.

Для создания ресурса меню нужно создать XML-файл в каталоге проекта `res/menu/` и построить меню с помощью следующих элементов:

- `menu` – задает объект `Menu`, который является контейнером для элементов меню. Элемент `menu` должен быть корневым узлом файла и может содержать один или более элементов `item` и `group`;
- `item` – создаст объект `MenuItem`, который представляет собой отдельные пункты меню. Этот элемент может содержать вложенный элемент `menu` для создания подменю;
- `group` – опциональный невидимый контейнер для элементов `item`. Позволяет группировать пункты меню, так что они имеют одинаковые свойства, например активное состояние и видимость.

Пример меню, заданного файлом `example_menu.xml`:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <item                                android:id="@+id/item1"
android:title="@string/menu_item1"/>
    <item                                android:id="@+id/item2"
android:title="@string/menu_item2"/>
    <item                                android:id="@+id/item3"
android:title="@string/menu_item3">
        <menu>
            <item                                android:id="@+id/item4"
android:title="@string/sub_menu"/>
        </menu>
    </item>
</menu>
```

Этот пример описывает меню с тремя пунктами и одним подменю с одним пунктом. Пункты меню имеют атрибут `android:title`, который является ссылкой на строку пункта меню.

Загрузка ресурса меню

Из кода приложения ресурс меню конвертирован в программный объект с помощью `MenuInflater.inflate()`. Например, следующий код загружает `example_menu.xml` в методе `onCreateOptionsMenu()`:

```
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu)
{
    MenuInflater inflater = getMenuInflater();
    inflater.inflate(R.menu.example_menu, menu);
    return true;
}
```

Метод `getMenuInflater()` возвращает `MenuInflater` текущей `activity`. В этом объекте вызывается метод `inflate()`, который загружает ресурс меню в объект `Menu`.

Создание меню опций

Меню опций – это место, куда обычно включаются основные действия и необходимые навигационные элементы.

Когда на платформе Android создается меню опций в первый раз, в `Activity` вызывается метод `onCreateOptionsMenu()`. Для создания пользовательского меню опций необходимо переопределить этот метод, как показано в примере.

Когда пользователь выбирает пункт в меню опций, система вызывает метод `onOptionsItemSelected()` в `Activity`. Этому методу передается `MenuItem`, который пользователь выбрал. Этот пункт меню может быть найден с помощью метода `getItemId()`, который возвращает уникальный ID пункта меню.

Например:

```
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item)
{
    switch (item.getItemId())
    {
        case R.id.item1:
            Toast.makeText(this, R.string.menu_item1,
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
            return true;
        case R.id.item2:
            Toast.makeText(this, R.string.menu_item2,
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
            return true;
        case R.id.item3:
            Toast.makeText(this, R.string.menu_item3,
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
            return true;
        default:
            return super.onOptionsItemSelected(item);
    }
}
```

В данном примере метод `getItemId()` запрашивает идентификатор ID выбранного пункта меню и использует оператор `switch`, которые заданы в файле `example_menu.xml`. Если цикл `switch case` успешно обрабатывает пункт меню, он возвращает значение `TRUE` для индикации того, что пункт меню был обработан. Иначе значение по умолчанию (`default`) передает пункт меню суперклассу.

Создание контекстного меню

Контекстное меню подобно меню, возникающему, когда пользователь выполняет правый щелчок мышью. Контекстное меню должно использоваться для обеспечения доступа к действиям, которые принадлежат конкретному компоненту пользовательского интерфейса. В `Android` контекстное меню вызывается, когда пользователь выполняет «длинное нажатие».

Для того чтобы назначить контекстное меню для `View`, необходимо зарегистрировать `View` для контекстного меню с помощью метода `registerForContextMenu()`. Для задания внешнего вида и по-

ведения контекстного меню нужно переопределить методы `onCreateContextMenu()` и `onContextItemSelected()`.

Пример метода `onCreateContextMenu()`, который использует ресурс `context_menu.xml`:

```
public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v,
ContextMenuInfo menuInfo)
{
    super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);
    MenuInflater inflater = getMenuInflater();
    inflater.inflate(R.menu.context_menu, menu);
}
```

Параметры метода включают выбранный пользователем `View` и объект `ContextMenu.ContextMenuInfo`, который предоставляет дополнительную информацию о данном `View`. Когда пользователь выбирает пункт контекстного меню, система вызывает метод `onContextItemSelected()`.

Пример обработки выбранных пунктов меню:

```
public boolean onContextItemSelected(MenuItem item)
{
    AdapterContextMenuInfo info = (AdapterContextMenuInfo)
    item.getContextMenuInfo();
    switch (item.getItemId())
    {
        case R.id.edit:
            editNote(info.id);
            return true;
        case R.id.delete:
            deleteNote(info.id);
            return true;
        default:
            return super.onContextItemSelected(item);
    }
}
```

Структура этого кода подобна примеру для меню опций, в котором `getItemId()` запрашивает ID выбранного пункта меню, а выражение `switch` – этот ID с идентификаторами ресурса меню. И так же как в примере меню опций, выражение `default` вызывает суперкласс. Кроме того, в этом примере для выполнения действий с выбранным пунктом меню приложение должно знать ID пункта меню в списке (его позицию в `ListView`). Чтобы получить этот ID, приложение вызывает метод `getContextMenuInfo()`, который возвращает объект `AdapterView.AdapterContextMenuInfo`, включающий ID выбранного пункта меню в поле `id`.

3.3. Связывание деятельности с помощью намерения

Android-приложение может содержать более одной деятельности, поэтому может возникнуть необходимость перехода от одной деятельности к другой. В Android навигация между деятельностью осуществляется с помощью элемента намерений (Intent).

Объект **Intent** (намерение) – это пассивная структура данных, хранящая абстрактное описание выполняемой операции.

Intent может содержать:

- **Component name** – имя компонента, который должен обрабатывать Intent. Это поле является объектом **ComponentName** – комбинация полного имени класса и имени пакета, указанного в файле манифеста приложения.
- **Action** – строка, содержащая выполняемое действие. Класс Intent содержит несколько констант, например **Intent.ACTION_MAIN**.
- **Data** – URI данных и тип MIME этих данных. Различным действиям соответствуют различные типы спецификаций данных.
- **Category** – строка, содержащая дополнительную информацию о типе компонента, который должен обрабатывать Intent.
- **Extras** – пара ключ-значение для дополнительной информации, которая должна быть представлена компоненту, обрабатывающему Intent.
- **Flags** – флаги разных сортов.

Intents могут быть разделены на две группы:

1. Явные Intents указывают целевой компонент по его имени.
2. Неявные Intents не содержат цель.

Android доставляет явный Intent экземпляру указанного целевого класса. Чтобы определить, какой компонент должен получить Intent, нужно только имя компонента.

В отсутствие указанной цели, т. е. в неявном Intent, система Android должна найти лучший компонент (или компоненты) для обработки Intent. Она делает это сравнением содержимого объекта Intent с фильтрами Intent, структур, ассоциированных с компонентами, которые потенциально могут получать Intents.

3.3.1. Фильтры Intent

Для информирования системы, какие явные Intents они могут обрабатывать, activities, сервисы и широковещательные опросы могут иметь один или более фильтров Intent. Каждый фильтр описывает набор интен- тов, которые он хочет получать. Он пропускает интен- ты нужного

типа. Явный интент всегда доставляется к своей цели независимо от того, что он содержит. Однако неявный интент доставляется компоненту, только если он может пройти через один из фильтров компонента.

Фильтр интентов – это экземпляр класса `IntentFilter`. Однако, так как система Android должна знать о возможностях компонента до того, как она может запустить компонент, фильтры интентов обычно настраиваются не в Java-коде, а в файле манифеста приложения (`AndroidManifest.xml`) как элементы `intent-filter`.

Фильтр имеет поля, которые соответствуют полям `action`, `data` и `category` объекта `Intent`. Неявный интент, чтобы попасть к компоненту, должен пройти все три теста. Ввиду того, что компонент может иметь несколько фильтров интентов, то интент, не прошедший один фильтр, может пройти через другой.

Рассмотрим более подробно каждый из трех тестов:

- **Фильтр Action.** Элемент `intent-filter` в файле манифеста содержит действия в виде элементов `action`.

Например:

```
<intent-filter . . . >
  <action android:name="com.example.project.SHOW_CURRENT" />
  <action android:name="com.example.project.SHOW_RECENT" />
  <action android:name="com.example.project.SHOW_PENDING" />
  . . .
</intent-filter>
```

Чтобы пройти этот тест, действие в объекте `Intent` должно соответствовать одному из действий в фильтре.

- **Фильтр Category.** Элемент `<intent-filter>` также содержит категории:

```
<intent-filter . . . >
  <category android:name="android.intent.category.DEFAULT" />
  <category android:name="android.intent.category.BROWSABLE" />
  . . .
</intent-filter>
```

Константы, описанные ранее для действий и категорий, не используются в файле манифеста, вместо – полные строковые значения. Например, строка `«android.intent.category.BROWSABLE»` соответствует константе `CATEGORY_BROWSABLE`.

Чтобы интент мог пройти тест категорий, каждой категории в объекте `Intent` должна соответствовать категория в фильтре.

- **Фильтр Data.** Подобно действиям и категориям, данные в фильтре интентов специфицируются как элементы.

Например:

```
<intent-filter . . . >
```

```

        <data android:mimeType="video/mpeg"
android:scheme="http" . . . />
        <data android:mimeType="audio/mpeg"
android:scheme="http" . . . />
        . . .
</intent-filter>

```

Каждый элемент `data` может указывать URI и тип данных. Существует несколько атрибутов – `scheme`, `host`, `port` и `path` – для каждой части URI: `scheme://host:port/path`.

Когда URI в объекте `Intent` сравнивается с URI в фильтре, сравнение происходит только по частям URI, действительно упоминаемым в фильтре. Например, если фильтр указывает только схему, все URI с такой схемой проходят фильтр.

Атрибут `type` элемента `data` задает тип MIME данных. Этот атрибут используется чаще, чем URI. И объект `Intent`, и фильтр могут использовать символ «*» для подтипов. Например, «`text/*`» или «`audio/*`».

3.3.2. Запуск и завершение Activity

Другая `activity` может быть запущена вызовом `startActivity()` с аргументом `Intent`, который описывает запускаемую `activity`.

Обычно в приложениях существует необходимость запуска известной `activity`. Этого можно достичь созданием интента, который явно описывает `activity`, используя имя класса. Например, есть `activity` с именем `SignInActivity`:

```

Intent intent = new Intent(this, SignInActivity.class);
startActivity(intent);

```

Если в приложении нужно выполнить действие, такое как отправка почты, сообщения или обновление статуса, используя свои данные, то, вместо того, чтобы создавать свои `activity`, можно использовать `activity`, предоставляемые другими приложениями.

Например, если нужно дать возможность пользователю отправить почтовое сообщение, то можно создать следующий интент:

```

Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_SEND);
intent.putExtra(Intent.EXTRA_EMAIL, recipientArray);
startActivity(intent);

```

Иногда необходимо получить результат из `activity`. В этом случае следует использовать метод `startActivityForResult()`, а затем получить результат, реализовав `onActivityResult()`. Когда созданная `activity` заканчивает выполняться, она возвращает завернутый в `Intent` результат методу `onActivityResult()`.

Закрыть `activity` можно методом `finish()`. Также уже запущенную `activity` можно закрыть с помощью `finishActivity()`.

3.3.3. Пример использования Intent

Пусть имеется список, состоящий из интернет-адресов. Каждый элемент списка содержит две строки: подпись и адрес. Элемент `ListView` отображает подписи. Обычный клик открывает браузер с соответствующим адресом. Контекстное меню для каждого пункта меню содержит две команды: `open` и `edit`. Команда `open` аналогична простому клику, а `edit` открывает новую `activity`, в которой можно отредактировать подпись и адрес выбранного элемента списка.

Листинг 3.6: Пример использования Intent.

Файл манифеста `AndroidManifest.xml`:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="learn.android.lab2"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0">
    <uses-sdk android:minSdkVersion="7" />

    <application android:icon="@drawable/icon"
android:label="@string/app_name">
        <activity android:name=".AddressBookActivity"
            android:label="@string/app_name">
            <intent-filter>
                <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name="EditItemActivity"
android:label="Edit">
            <intent-filter>
                <action
android:name="learn.android.lab2.EDIT_ITEM"></action>
                <category
android:name="android.intent.category.DEFAULT"></category>
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

Здесь добавлена деятельность с именем `EditItemActivity` для редактирования элемента списка.

ListActivity и является списком адресов.

```
package learn.android.lab2;
import java.util.HashMap;
import java.util.Map;
import android.app.ListActivity;
import android.content.Intent;
import android.net.Uri;
import android.os.Bundle;
import android.view.ContextMenu;
import android.view.ContextMenu.ContextMenuInfo;
import android.view.MenuInflater;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView.AdapterContextMenuInfo;
import android.widget.ArrayAdapter;
import android.widget.ListView;
import android.widget.TextView;
public class AddressBookActivity extends ListActivity {
    public final static int SUCCESS_CODE = 100;
    public final static String LABEL_KEY = "label";
    public final static String URL_KEY = "key";
    Map<String, String> mListData;
    String[] mListItems;
    TextView mSelectedItem = null;
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        mListData = new HashMap<String, String>();
        mListData.put("Google search",
"http://google.com");
        mListData.put("Google maps",
"http://maps.google.com");
        mListData.put("Google news",
"http://news.google.com");
        mListData.put("Google translate",
"http://translate.google.com");
        mListItems = mListData.keySet().toArray(new
String[0]);
        setListAdapter(new ArrayAdapter<String>(
            this, android.R.layout.simple_list_item_1,
mListItems)
        );
        registerForContextMenu(getListView());
    }
    public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v,
                                   ContextMenuInfo menuInfo) {
        super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);
        MenuInflater inflater = getMenuInflater();
```

```

        inflater.inflate(R.menu.menu, menu);
    }
    public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
        AdapterContextMenuInfo info = (AdapterContextMenuInfo)
item.getMenuInfo();
        mSelectedItem = (TextView) info.targetView;
        String menuItemLabel =
mSelectedItem.getText().toString();

        switch (item.getItemId()) {
            case R.id.open:
                openURL(menuItemLabel);
                return true;
            case R.id.edit:
                Intent i = new
Intent("learn.android.lab2.EDIT_ITEM");
                Bundle extras = new Bundle();
                extras.putString(LABEL_KEY, menuItemLabel);
                extras.putString(URL_KEY,
mListData.get(menuItemLabel));
                i.putExtras(extras);
                startActivityForResult(i, SUCCESS_CODE);
                return true;
            default:
                return super.onOptionsItemSelected(item);
        }
    }
    public void onListItemClick(ListView parent, View v, int
position, long id) {
        openURL(mListItems[position]);
    }
    protected void onActivityResult(int requestCode, int
resultCode, Intent data) {
        if (requestCode == SUCCESS_CODE && resultCode ==
RESULT_OK) {
            Bundle bundle = data.getExtras();
            if (bundle != null) {
                String label = bundle.getString(LABEL_KEY);
                String url = bundle.getString(URL_KEY);

                TextView textView = (TextView)
mSelectedItem;
                textView.setText(label);
                mListData.remove(label);
                mListData.put(label, url);
            }
        }
    }
}

```

```

private void openURL(String menuLabel) {
    String url = mListData.get(menuLabel);
    Intent i = new
Intent(android.content.Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse(url));
    startActivity(i);
}
}

```

После выполнения `AddressBookActivity` выглядит следующим образом (рис. 3.14).



Рис. 3.14. Результат использования «`AddressBookActivity`»

В методе `onCreate()` создаются данные для списка `mListData` и `mListItems`. Затем эти данные с помощью `ArrayAdapter` делаются источником данных для списка. В заключение список регистрируется для контекстного меню.

Приватный метод `openURL()` создает `Intent` для просмотра веб-страницы по ее URL и запускает новую activity с этим интендом. Обработчик событий `onListItemClick()` только лишь вызывает этот метод.

Метод `onCreateContextMenu()` вызывается при создании контекстного меню. В нем создается меню с помощью файла `menu.xml`:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

```

```

<item android:id="@+id/open" android:title="Open"></item>
<item android:id="@+id/edit" android:title="Edit"></item>
</menu>

```

Контекстное меню выглядит следующим образом (рис. 3.15).



Рис. 3.15. Пример использования контекстного меню

Метод `onContextItemSelected` вызывается при активации пункта контекстного меню. Метод сначала вычисляет переменную `mSelectedItem`, которая является ссылкой на активированный `TextView`. Затем, если выполнялась команда `open`, вызывается метод `openURL()`. Если выполняется команда `edit`, то создается `Intent`, с помощью класса `Bundle` в нем сохраняются подпись и адрес текущего пункта меню. Затем интент запускается посредством метода `startActivityForResult()`.

Действию с именем `learn.android.lab2.EDIT_ITEM` соответствует activity `EditItemActivity`.

Файл компоновки для этой деятельности выглядит следующим образом:

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<TableLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

```

```

android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="fill_parent">
    <TableRow>
        <TextView
            android:text="Label:"
            android:layout_weight="0.3"
            android:gravity="right"
            android:layout_marginRight="10px"
        />
        <EditText
            android:id="@+id/label"
            android:layout_weight="0.7"
        />
    </TableRow>
    <TableRow>
        <TextView
            android:text="URL:"
            android:layout_weight="0.3"
            android:gravity="right"
            android:layout_marginRight="10px"
        />
        <EditText
            android:id="@+id/url"
            android:layout_weight="0.7"
        />
    </TableRow>
    <TableRow>
        <Button
            android:id="@+id/btn_ok"
            android:text="Ok"
            android:layout_weight="0.5"
            android:layout_margin="20px"
        />
        <Button
            android:id="@+id/btn_cancel"
            android:text="Cancel"
            android:layout_weight="0.5"
            android:layout_margin="20px"
        />
    </TableRow>
</TableLayout>

```

Файл `EditItemActivity.java` выглядит следующим образом:

```

package learn.android.lab2;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;

```

```

import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
public class EditItemActivity extends Activity
{
    private EditText labelField;
    private EditText urlField;

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.edit_item);

        labelField = (EditText) findViewById(R.id.label);
        urlField = (EditText) findViewById(R.id.url);

        Bundle extras = getIntent().getExtras();
        String label =
extras.getString(AddressBookActivity.LABEL_KEY);
        String url =
extras.getString(AddressBookActivity.URL_KEY);

        labelField.setText(label);
        urlField.setText(url);

        Button okBtn = (Button) findViewById(R.id.btn_ok);
        okBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
{
    public void onClick(View v) {
        Intent data = new Intent();
        Bundle bundle = new Bundle();

        bundle.putString(
            AddressBookActivity.LABEL_KEY,
            labelField.getText().toString()
        );
        bundle.putString(
            AddressBookActivity.URL_KEY,
            urlField.getText().toString()
        );

        data.putExtras(bundle);
        setResult(RESULT_OK, data);
        finish();
    }
});

        Button cancelBtn = (Button)
findViewById(R.id.btn_cancel);

```

```

        cancelBtn.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    public void onClick(View v) {
        setResult(RESULT_CANCELED);
        finish();
    }
});
}
}

```

Внешний вид `EditItemActivity` представлен на рис. 3.16.



Рис. 3.16. Пример использования «`EditItemActivity`»

Вся логика этой `activity` расположена в методе `onCreate()`. Сначала из интента извлекаются подпись и адрес пункта меню. Затем эти значения устанавливаются методом `setText()` для элементов `EditView`. Обработчик событий `onClick` для кнопки `Cancel` просто возвращает результат `RESULT_CANCELED` и заканчивает текущую `activity`. В обработчике кнопки `Ok` создается новый интент, в нем сохраняются данные из элементов `EditView`, результат передается вызвавшему процессу, и `activity` завершается.

В классе `AddressBookActivity`, в методе `onActivityResult()` обрабатывается результат из `EditItemActivity`. Здесь из интента снова извлекаются данные, обновляются список и структуры данных.

3.4. Хранение данных и контент-провайдеры

Android обеспечивает несколько способов хранения данных в нативном приложении. С помощью контент-провайдера можно разделять глобальные данные между приложениями.

Использование класса `SharedPreferences` позволяет сохранять примитивные типы данных в структурах ключ-значение. Эти данные будут сохраняться для всех сеансов пользователей (даже если приложение будет удалено).

Внутреннее хранилище позволяет по умолчанию сохранять данные в файлы, недоступные для других приложений. Если пользователь удалит приложение, эти файлы также будут удалены.

Любое мобильное устройство на базе ОС Android поддерживает разделяемое «внешнее хранилище» данных, которое можно использовать для сохранения файлов. Например, таким хранилищем может быть съемный носитель (SD-карта). Файлы, сохраненные на внешних накопителях, доступны для считывания и могут быть изменены пользователем при переносе данных на компьютер.

Android обеспечивает полную поддержку баз данных `SQLite`. Любая созданная база данных будет доступна внутри приложения, но не вне ее.

Рекомендуемым способом создания новой базы данных `SQLite` является создание подкласса `SQLiteOpenHelper` и переопределение метода `onCreate()`, с помощью которого можно выполнить команду создания таблиц в базе данных `SQLite`.

В качестве примера создадим приложение, хранящее контакты в базе данных `MyDB` и содержащее одну таблицу `contacts` (рис. 3.17). Эта таблица состоит из 5 столбцов: `_id`, `firstName`, `middleName`, `lastName`, `email`, и `phone`.

Листинг 3.7: Класс `DBAdapter.java`.

```
package learn.android.lab8;
import android.content.ContentValues;
import android.content.Context;
import android.database.Cursor;
import android.database.SQLException;
import android.database.sqlite.SQLiteDatabase;
import android.database.sqlite.SQLiteOpenHelper;
public class DBAdapter {
    public static final String KEY_ROWID = "_id";
    public static final String KEY_FIRST_NAME = "firstName";
```



```

    public static final String KEY_MIDDLE_NAME =
"middleName";
    public static final String KEY_LAST_NAME = "lastName";
    public static final String KEY_EMAIL = "email";
    public static final String KEY_PHONE = "phone";
    private static final String DATABASE_NAME = "MyDB";
    private static final String DATABASE_TABLE = "contacts";
    private static final int DATABASE_VERSION = 1;
    private static final String DATABASE_CREATE =
    "create table contacts (_id integer primary key
autoincrement, " +
    "firstName text not null, middleName text, lastName text
not null," +
    "email text not null, phone text not null);";
    private final Context context;
    private DatabaseHelper mDBHelper;
    private SQLiteDatabase mDb;
    public DBAdapter(Context ctx) {
        this.context = ctx;
        mDBHelper = new DatabaseHelper(context);
    }
    class DatabaseHelper extends SQLiteOpenHelper {
        DatabaseHelper(Context context) {
            super(context, DATABASE_NAME, null,
DATABASE_VERSION);
        }
        @Override
        public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
            try {
                db.execSQL(DATABASE_CREATE);
            }
            catch (SQLException e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }
        @Override
        public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int
oldVersion, int newVersion) {
            db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS contacts");
            onCreate(db);
        }
    }

```

```

    )

    public DBAdapter open() throws SQLException {
        mDb = mDBHelper.getWritableDatabase();
        return this;
    }

    public void close() {
        mDBHelper.close();
    }

    public long insertContact(
        String firstName,
        String middleName,
        String lastName,
        String email,
        String phone)
    {
        ContentValues initialValues = new ContentValues();
        initialValues.put(KEY_FIRST_NAME, firstName);
        initialValues.put(KEY_MIDDLE_NAME, middleName);
        initialValues.put(KEY_LAST_NAME, lastName);
        initialValues.put(KEY_EMAIL, email);
        initialValues.put(KEY_PHONE, phone);
        return mDb.insert(DATABASE_TABLE, null, initialValues);
    }

    public boolean deleteContact(long rowId) {
        return mDb.delete(DATABASE_TABLE, KEY_ROWID + "=" +
            rowId, null) > 0;
    }

    public Cursor getAllContacts() {
        return mDb.query(
            DATABASE_TABLE,
            new String[] {
                KEY_ROWID,
                KEY_FIRST_NAME,
                KEY_MIDDLE_NAME,
                KEY_LAST_NAME,
                KEY_EMAIL,
                KEY_PHONE
            },
            null, null, null, null, null
        );
    }

```

```

    }
    public Cursor getContact(String lastName) throws
SQLException {
        Cursor mCursor = mDb.query(
            true,
            DATABASE_TABLE,
            new String[] {
                KEY_ROWID,
                KEY_FIRST_NAME,
                KEY_MIDDLE_NAME,
                KEY_LAST_NAME,
                KEY_EMAIL,
                KEY_PHONE
            },
            KEY_LAST_NAME + "=?",
            new String[] {lastName},
            null, null, null, null
        );
        if (mCursor != null) {
            mCursor.moveToFirst();
        }
        return mCursor;
    }
    public boolean updateContact(
        long rowId,
        String firstName,
        String middleName,
        String lastName,
        String email,
        String phone)
    {
        ContentValues args = new ContentValues();
        args.put(KEY_FIRST_NAME, firstName);
        args.put(KEY_MIDDLE_NAME, middleName);
        args.put(KEY_LAST_NAME, lastName);
        args.put(KEY_EMAIL, email);
        args.put(KEY_PHONE, phone);
        return mDb.update(DATABASE_TABLE, args, KEY_ROWID + "="
+ rowId, null) > 0;
    }
}

```

Листинг 3.8: Класс DatabaseExampleActivity.java.

```
package learn.android.lab8;
import android.app.ListActivity;
import android.content.Intent;
import android.database.Cursor;
import android.os.Bundle;
import android.view.ContextMenu;
import android.view.ContextMenu.ContextMenuInfo;
import android.view.MenuInflater;
import android.view.MenuItem;
import android.view.View;
import android.widget.AdapterView.AdapterContextMenuInfo;
import android.widget.Button;
import android.widget.SimpleCursorAdapter;
import android.widget.TextView;
public class DatabaseExampleActivity extends ListActivity {
    public static final int ADD_REQUEST_CODE = 100;
    public static final int EDIT_REQUEST_CODE = 101;
    private DBAdapter mDb;
    private long mSelectedRowId;
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
        mDb = new DBAdapter(this);
        mDb.open();
        fillList();
        registerForContextMenu(getListView());
        Button btn = (Button) findViewById(R.id.addBtn);
        btn.setOnClickListener(new Button.OnClickListener()
        {
            public void onClick(View v) {
                Intent i = new
Intent("learn.android.lab8.CONTACT_FORM");
                startActivityForResult(i,
ADD_REQUEST_CODE);
            }
        });
    }
    public void onCreateContextMenu(
```

```

        ContextMenu menu,
        View v,
        ContextMenuInfo menuInfo)
    {
        super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);
        MenuInflater inflater = getMenuInflater();
        inflater.inflate(R.menu.context_menu, menu);
    }

    public boolean onContextItemSelected(MenuItem item) {
        AdapterContextMenuInfo info = (AdapterContextMenuInfo)
item.getMenuInfo();
        TextView mSelectedListItem = (TextView)
info.targetView;
        String menuItemLabel =
mSelectedListItem.getText().toString();
        Cursor cursor;
        switch (item.getItemId()) {
            case R.id.add:
                Intent i = new
Intent("learn.android.lab8.CONTACT_FORM");
                startActivityForResult(i, ADD_REQUEST_CODE);

                return true;
            case R.id.edit:
                cursor = mDb.getContact(menuItemLabel);
                Intent intent = new
Intent("learn.android.lab8.CONTACT_FORM");
                if (cursor != null) {
                    mSelectedRowId = cursor.getLong(0);
                    Bundle extras = new Bundle();
                    extras.putString(DBAdapter.KEY_FIRST_NAME,
cursor.getString(1));
                    extras.putString(DBAdapter.KEY_MIDDLE_NAME,
cursor.getString(2));
                    extras.putString(DBAdapter.KEY_LAST_NAME,
cursor.getString(3));
                    extras.putString(DBAdapter.KEY_EMAIL,
cursor.getString(4));
                    extras.putString(DBAdapter.KEY_PHONE,
cursor.getString(5));
                    intent.putExtras(extras);
                }

```

```

        startActivityForResult(intent, EDIT_REQUEST_CODE);
        return true;
    case R.id.delete:
        cursor = mDb.getContact(menuItemLabel);
        if (cursor != null) {
            mSelectedRowId = cursor.getLong(0);
            mDb.deleteContact(mSelectedRowId);
            fillList();
        }
        return true;
    default:
        return super.onContextItemSelected(item);
    }
}
protected void onActivityResult(
    int requestCode,
    int resultCode,
    Intent data)
{
    if (resultCode == RESULT_OK) {
        Bundle bundle = data.getExtras();
        if (bundle != null) {
            switch (requestCode) {
                case ADD_REQUEST_CODE:
                    mDb.insertContact(
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_FIRST
_NAME),
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_MIDDLE_NAME),
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_LAST_NAME),
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_EMAIL),
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_PHONE)
                    );
                    break;
                case EDIT_REQUEST_CODE:
                    mDb.updateContact(
                        mSelectedRowId,
                        bundle.getString(DBAdapter.KEY_FIRST_NAME),

```

```

        bundle.getString(DBAdapter.KEY_MIDDLE_NAME),

        bundle.getString(DBAdapter.KEY_LAST_NAME),

        bundle.getString(DBAdapter.KEY_EMAIL),

        bundle.getString(DBAdapter.KEY_PHONE)
    );
    break;
}
fillList();
}
}
}
private void fillList() {
    Cursor cursor = mDb.getAllContacts();
    startManagingCursor(cursor);
    String[] from = new String[] {DBAdapter.KEY_LAST_NAME};
    int[] to = new int[] {android.R.id.text1};
    SimpleCursorAdapter adapter =
        new SimpleCursorAdapter(
            this, android.R.layout.simple_list_item_1, cursor,
from, to, 0);
    setListAdapter(adapter);
}
}

```

Листинг 3.9: Класс ContactFormActivity.java.

```

package learn.android.lab8;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
public class ContactFormActivity extends Activity {
    private EditText mFirtsName;
    private EditText mMiddleName;
    private EditText mLastName;
    private EditText mEmail;
    private EditText mPhone;

```

```

    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.contact_form);
        mFirtsName = (EditText)
findViewById(R.id.fNameField);
        mMiddleName = (EditText)
findViewById(R.id.mNameField);
        mLastName = (EditText)
findViewById(R.id.lNameField);
        mEmail = (EditText) findViewById(R.id.emailField);
        mPhone = (EditText) findViewById(R.id.phoneField);
        populateForm(getIntent().getExtras());
        Button okBtn = (Button) findViewById(R.id.btn_ok);
        okBtn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                Intent data = new Intent();
                Bundle bundle = new Bundle();
                bundle.putString(
                    DBAdapter.KEY_FIRST_NAME,
                    mFirtsName.getText().toString()
                );
                bundle.putString(
                    DBAdapter.KEY_MIDDLE_NAME,
                    mMiddleName.getText().toString()
                );
                bundle.putString(
                    DBAdapter.KEY_LAST_NAME,
                    mLastName.getText().toString()
                );
                bundle.putString(
                    DBAdapter.KEY_EMAIL,
                    mEmail.getText().toString()
                );
                bundle.putString(
                    DBAdapter.KEY_PHONE,
                    mPhone.getText().toString()
                );
                data.putExtras(bundle);
                setResult(RESULT_OK, data);
                finish();
            }
        });
    }

```



```

        Button btnCancel = (Button)
findViewById(R.id.btn_cancel);
        btnCancel.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                setResult(RESULT_CANCELED);
                finish();
            }
        });
    }
    private void populateForm(Bundle extras) {
        if (extras != null) {
            mFirtsName.setText(extras.getString(DBAdapter.KEY_FIRST
_NAME));
            mMiddleName.setText(extras.getString(DBAdapter.KEY_MIDD
LE_NAME));
            mLastName.setText(extras.getString(DBAdapter.KEY_LAST_N
AME));
            mEmail.setText(extras.getString(DBAdapter.KEY_EMAIL));

            mPhone.setText(extras.getString(DBAdapter.KEY_PHONE));
        }
    }
}

```

В этом примере первоначально была открыта база данных и создан экземпляр DBAdapter. С помощью метода FillList() вносятся изменения в базу данных и обновляется список ListView. Этот метод первоначально возвращает все контакты из базы данных. Метод StartManagingCursor() возвращает указатель на данные и отслеживает, чтобы курсор был закрыт. Чтобы получить новый список данных из ListView, используется синхронизация с базой данных.

Листинг 3.10: Файл манифеста DatabaseExampleActivity.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="learn.android.lab8"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
    <uses-sdk android:minSdkVersion="10" />
    <application
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name" >

```

```

        <activity
            android:label="@string/app_name"
            android:name=".DatabaseExampleActivity" >
            <intent-filter >
                <action
                    android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category
                    android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name=".ContactFormActivity">
            <intent-filter >
                <action
                    android:name="learn.android.lab8.CONTACT_FORM"/>
                <category
                    android:name="android.intent.category.DEFAULT"/>
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>

```

Листинг 3.11: Файл контекстного меню context_menu.xml.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android" >
    <item android:id="@+id/open" android:title="Open"/>
    <item android:id="@+id/edit" android:title="Edit"/>
    <item android:id="@+id/add" android:title="Add"/>
    <item android:id="@+id/delete" android:title="Delete"/>
</menu>

```

Листинг 3.12: Основной файл запуска приложения main.xml.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <Button
        android:id="@+id/addBtn"
        android:text="ADD RECORD"
        android:layout_width="wrap_content"

```

```

        android:layout_height="wrap_content" />
    <ListView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@android:id/list"/>
</LinearLayout>

```

Листинг 3.13: Файл разметки формы контактов `contact_form.xml`.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<TableLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <TableRow>
        <TextView
            android:id="@+id/fNameLabel"
            android:text="@string/firstName"
            android:gravity="right"/>
        <EditText
            android:id="@+id/fNameField"/>
    </TableRow>
    <TableRow>
        <TextView
            android:id="@+id/mNameLabel"
            android:text="@string/middleName"
            android:gravity="right"/>
        <EditText
            android:id="@+id/mNameField"/>
    </TableRow>
    <TableRow>
        <TextView
            android:id="@+id/lNameLabel"
            android:text="@string/lastName"
            android:gravity="right"/>
        <EditText
            android:id="@+id/lNameField"/>
    </TableRow>
    <TableRow>

```

```

<TextView
    android:id="@+id/emailLabel"
    android:text="@string/email"
    android:gravity="right"/>
<EditText
    android:id="@+id/emailField"/>
</TableRow>
<TableRow>
    <TextView
        android:id="@+id/phoneLabel"
        android:text="@string/phone"
        android:gravity="right"/>
    <EditText
        android:id="@+id/phoneField"/>
</TableRow>
<TableRow>
<Button
    android:id="@+id/btn_ok"
    android:text="Ok"
    android:layout_weight="0.5"/>
<Button
    android:id="@+id/btn_cancel"
    android:text="Cancel"
    android:layout_weight="0.5"/>
</TableRow>
</TableLayout>

```

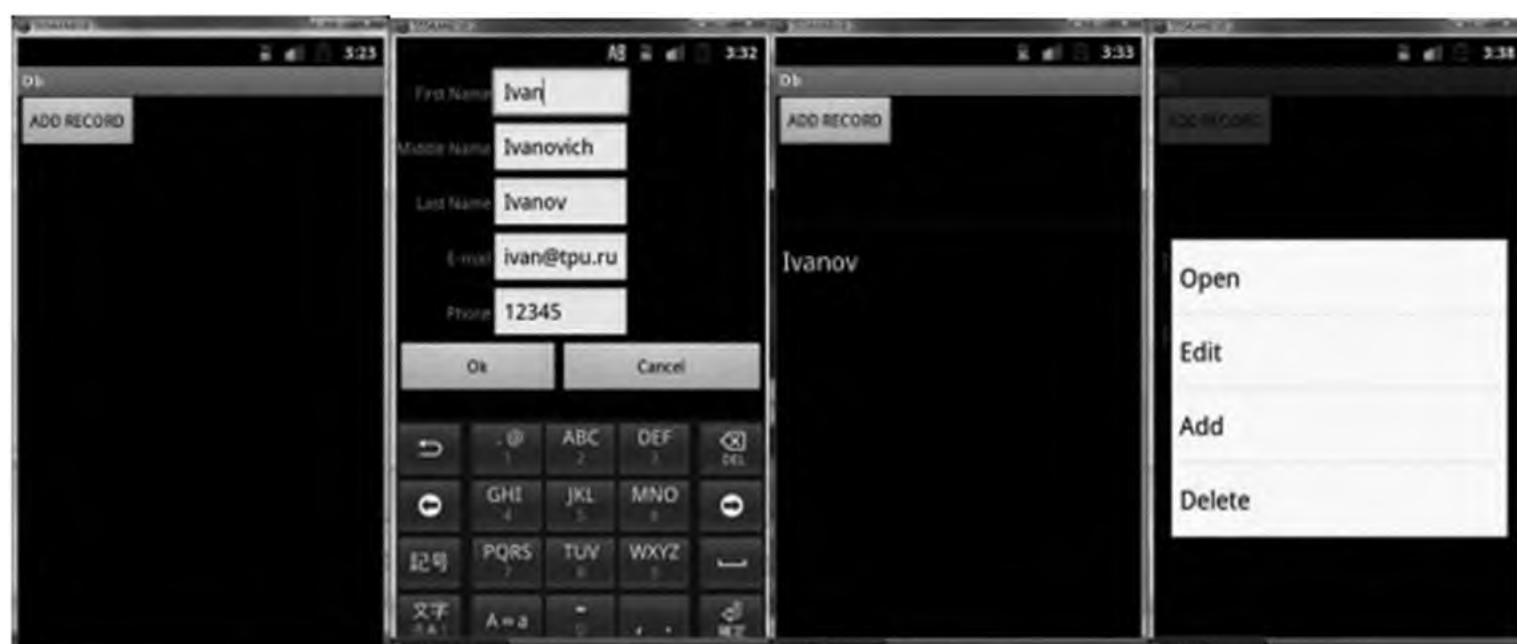


Рис. 3.17. Примеры форм приложения, использующего базу данных

3.5. Разработка сервисов

Сервис – это задача, которая выполняется в фоновом режиме без прямого взаимодействия с пользователем. Другой компонент приложения может запустить сервис, и он будет продолжать работать в фоновом режиме, даже если пользователь переключится на другое приложение. Кроме того, компонент может встроить в сервис свое с ним взаимодействие и выполнять межпроцессное взаимодействие.

В общем, сервис имеет две формы:

1. *Пуск (started)* – сервис запущен, когда компонент приложения (такой, как деятельность) запускает его с помощью вызова метода `startService()`. После запуска сервис может работать в фоновом режиме неопределенное время (пока сам себя не остановит), даже если компонент, который его запустил, был удален.

2. *Связь (bound)* – сервис является «связанным», когда компонент приложения вызовет его с помощью метода `bindService()`. Данный сервис предоставляет клиент-серверный интерфейс, который позволяет компонентам с ним взаимодействовать, отправлять запросы, получать результаты и даже выполнять эти действия в различных процессах; работает до тех пор, пока связан с другим компонентом приложения. Несколько компонентов могут связываться с одним сервисом, но после того как они все удалят эту связь, сервис будет удален.

В следующем примере проиллюстрирован способ асинхронного выполнения задачи с помощью сервиса, путем создания внутреннего класса, который расширяет класс `AsyncTask` (рис. 3.18). Данный класс позволяет выполнять задачу в фоновом режиме без необходимости вручную обрабатывать потоки и обработчиков.

Класс `DoBackgroundTask` расширяет класс `AsyncTask`, определяя три общих типа:

- 1) `doInBackground()` – этот метод принимает набор параметров тех типов, которые были определены ранее. В данном случае этот тип – `URL`. Метод выполняется в фоновом потоке, поэтому в нем не должно быть никакого взаимодействия с элементами пользовательского интерфейса. Чтобы узнать о ходе выполнения задачи, вызывается метод `publishProgress()`, который позволит обработчику `onProgressUpdate()` передавать изменения в пользовательский интерфейс. В данном случае возвращаемый этим методом тип – `Long`;
- 2) `onProgressUpdate()` – данный метод имеет доступ к пользовательскому интерфейсу (UI) и вызывается при запуске

метода `publishProgress()`. Он принимает массив второго указанного ранее типа (в данном случае это тип `Integer`). Используйте этот метод, чтобы сообщить пользователю о результатах выполнения фоновой задачи;

- 3) `onPostExecute()` – этот метод вызывается в потоке пользовательского интерфейса (UI) и запускается, когда закончит выполнение метод `doInBackground()`. Данный метод принимает аргумент третьего универсального типа, указанного ранее (`Long`).

Для запуска сервиса необходимо создать класс деятельности `ServiceExampleActivity.java` (листинг 3.14).

Листинг 3.14: Класс `ServiceExampleActivity.java`.

```
package my.namespace;
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
public class ServiceExampleActivity extends Activity
{
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
        Button button = (Button) findViewById(R.id.btn);
        button.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
        {
            public void onClick(View v)
            {
                startService(new Intent(getApplicationContext(),
ServiceRun.class));
            }
        });
    }
}
```

Листинг 3.15: Класс запуска сервиса `ServiceRun.java`.

```
package my.namespace;
import android.app.Service;
import android.content.Intent;
import android.os.AsyncTask;
import android.os.IBinder;
import android.widget.Toast;
```

```

public class ServiceRun extends Service {
    @Override
    public IBinder onBind(Intent arg0) {
        return null;
    }
    @Override
    public int onStartCommand(Intent intent, int flags, int
startId) {
        new DoBackgroundTask().execute(30, 3);
        return START_STICKY;
    }
    private class DoBackgroundTask extends
AsyncTask<Integer, Integer, Integer> {
        @Override
        protected Integer doInBackground(Integer...
params) {
            int totalTime = params[0];
            int step = params[1];
            int counter = 0;
            for (int current = 0; current < totalTime;
current+=step) {
                try {
                    Thread.sleep(step * 1000);
                }
                catch (InterruptedException e) {
                    e.printStackTrace();
                }
                counter++;
                publishProgress(current);
            }
            return counter;
        }
        protected void onProgressUpdate(Integer...
current) {
            Toast.makeText(getBaseContext(),
                current[0].intValue() +
                " seconds elapsed",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
        protected void onPostExecute(Integer result) {
            Toast.makeText(getBaseContext(),
                "The current progress was shown " + result +
" times",
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
            stopSelf();
        }
    }
}

```

Листинг 3.16: Файл манифеста приложения ServiceExample Activity.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="my.namespace"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
    <uses-sdk android:minSdkVersion="13" />
    <application
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name" >
        <activity
            android:label="@string/app_name"
            android:name=".ServiceExampleActivity" >
            <intent-filter >
                <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
    <service android:name=".ServiceExample" />
</manifest>
```

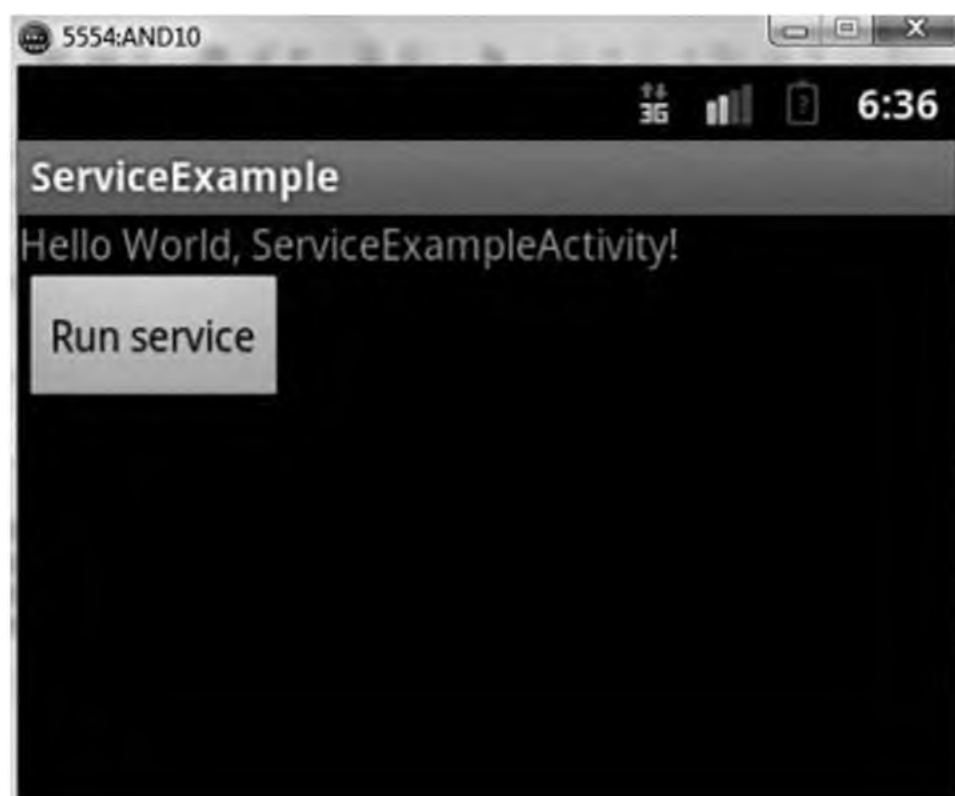


Рис. 3.18. Пример запуска сервиса

3.6. Телефония и SMS

Платформа Android предоставляет API для телефонии с целью мониторинга мобильной связи и передачи данных, а также позволяет отправлять и получать SMS-сообщения.

Android API для телефонии предоставляет приложению доступ к основному аппаратному стеку телефона, что позволяет создать свою собственную программу дозвона или интегрировать обработку вызовов и мониторинг состояния телефона в приложениях.

Листинг 3.17: Основной класс приложения ReceiveSMSActivity.java.

```
package my.namespace;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
//---import android.app.PendingIntent;
//---import android.content.Intent;
import android.telephony.SmsManager;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
public class ReceiveSMSActivity extends Activity
{
    Button btnSendSMS;
    /**Called when the activity is first created.*/
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
        btnSendSMS = (Button)
findViewById(R.id.btnSendSMS);
        btnSendSMS.setOnClickListener(new
View.OnClickListener()
        {
            public void onClick(View v)
            {
                sendSMS("5556", "Hello!");
            }
        });
    }
    //---отправка SMS-сообщения другому устройству---
    private void sendSMS(String phoneNumber, String message)
```

```

        {
            SmsManager sms = SmsManager.getDefault();
            sms.sendTextMessage(phoneNumber, null, message,
null, null);
        }
    }
}

```

Листинг 3.18: Класс получателя сообщения SMSReceiver.java.

```

package my.namespace;
import android.content.BroadcastReceiver;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.telephony.SmsMessage;
import android.widget.Toast;
public class SMSReceiver extends BroadcastReceiver
{
    @Override
    public void onReceive(Context context, Intent intent)
    {
        //---полученное SMS-сообщение передается в---
        Bundle bundle = intent.getExtras();
        SmsMessage[] msgs = null;
        String str = "";
        if (bundle != null)
        {
            //---возвращение полученного SMS-сообщения---
            Object[] pdus = (Object[]) bundle.get("pdus");
            msgs = new SmsMessage[pdus.length];
            for (int i=0; i<msgs.length; i++)
            {
                msgs[i] = SmsMessage.createFromPdu((byte[])pdus[i]);
                str += "SMS from" + msgs[i].getOriginatingAddress();
                str += ":";
                str += msgs[i].getMessageBody().toString();
                str += "\n";
            }
            //---отображение полученного SMS-сообщения---
            Toast.makeText(context, str, Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    }
}

```

В файл манифеста `ReceiveSMSActivity Manifest.xml` также необходимо добавить строки-разрешения, которые позволяют получать и отправлять SMS:

```
<uses-permission android:name="android.permission.SEND_SMS" />
<uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_SMS" />
```

Листинг 3.19: Файл манифеста `ReceiveSMSActivity`.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="my.namespace"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >
    <uses-sdk android:minSdkVersion="10" />
    <application
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name" >
        <activity
            android:label="@string/app_name"
            android:name=".ReceiveSMSActivity" >
            <intent-filter >
                <action
android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category
android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <receiver android:name=".SMSReceiver">
            <intent-filter>
                <action android:name=
"android.provider.Telephony.SMS_RECEIVED" />
            </intent-filter>
        </receiver>
    </application>
    <uses-permission
android:name="android.permission.SEND_SMS">
    </uses-permission>
    <uses-permission
android:name="android.permission.RECEIVE_SMS">
    </uses-permission>
</manifest>
```

На следующих рисунках представлены скриншоты приложения на разных эмуляторах мобильных телефонов, демонстрирующие процесс отправки и получения SMS-сообщения (рис. 3.19).



Рис. 3.19. Пример работы с SMS-сообщениями

Вопросы для самопроверки

1. Какие инструменты необходимо установить, чтобы разрабатывать мобильные приложения для платформы Android?
2. Что такое эмулятор мобильного приложения, почему и зачем он используется?
3. Из каких компонентов состоит Android-приложение?
4. Что такое управляющий файл в приложении Android?
5. Какие объекты могут использоваться для разработки пользовательского интерфейса?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время в РФ доля мобильных устройств, поддерживающих платформу J2ME, составляет около 70 %. В то же время интенсивно развиваются новые мобильные платформы (BlackBerry, Android, iOS и т. п.), ориентированные на более мощные многофункциональные устройства, такие как смартфоны и коммуникаторы, которые могут использоваться не только в целях коммуникации и развлечений, но и для выполнения профессиональных задач.

В зависимости от типа мобильного устройства и сферы применения, могут быть разработаны различные приложения. Например, функциональные возможности простых телефонов позволяют организовать эффективную обратную связь с потребителем с использованием SMS-рассылки. Приложения, ориентированные на смартфоны, могут выступать как мобильные клиенты корпоративных сетей. Нет никаких сомнений, что потребность в различных категориях мобильных приложений будет постоянно увеличиваться, а функциональность мобильных устройств – расширяться. Вследствие этого разработка приложений для мобильных устройств еще долгое время будет перспективным направлением развития информационных технологий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Mikkonen T. Programming mobile devices: an introduction for practitioners. – London: John Wiley & Sons Ltd., 2007. – 245 p.
2. Paavilainen J. Mobile business strategies – understanding the technologies and opportunities. – London: IT Press, 2002. – 257 p.
3. Lee V., Schneider H., Schell R. Mobile Applications: architecture, design, and development. – Prentice Hall, 2004. – 368 p.
4. Fling B. Mobile design and development: practical concepts and techniques for creating mobile sites and web apps. – O'Reilly Media, 2009. – 336 p.
5. Verbracck A. Designing mobile service systems. – Amsterdam: IOS Press, 2007. – 249 p.
6. Zheng P., Lionel N. Smart Phone and next-generation mobile computing. – Morgan Kaufmann, 2005. – 350 p.
7. Горнаков С.Г. Программирование мобильных телефонов на Java 2 Micro Edition. – М.: ДМК Пресс, 2004. – 336 с.
8. Пирумян В. Платформа программирования J2ME для портативных устройств. – М.: КУДИЦ-Образ, 2002. – 352 с.
9. Topley K. J2ME in a nutshell. – O'Reilly, 2002. – 478 p.
10. Yuan M.J. Enterprise J2ME: Developing Mobile Java Applications. – Prentice Hall PTR, 2003. – 480 p.
11. Голощапов А.Л. Google Android: программирование для мобильных устройств. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 448 с.
12. Friesen J. Learn Java for Android development. – Apress, 2010. – 656 p.
13. Jackson W. Android apps for absolute beginners. – Apress, 2011. – 344 p.
14. Burnette E. Hello, Android: introducing Google's mobile development platform. – Pragmatic Bookshelf, 2010. – 300 p.
15. Ableson W.F., Sen R., King C. Android in action. – Manning Publications, 2011. – 592 p.
16. Rogers R., Lombardo J., Mednieks Z., G. Blake Meike. Android application development: programming with the Google SDK. – O'Reilly Media, 2009. – 336 p.
17. Murphy M.L. Android programming tutorials. – CommonsWare, 2011. – 334 p.
18. Meier R. Professional Android 2 application development. – Wrox, 2010. – 576 p.
19. Sayed Y. Hashimi. Pro Android 2. – Apress, 2010. – 500 p.

20. Conder S., Darcey L. Android wireless application development. – Addison-Wesley Professional, 2009. – 600 p.
21. To N., Steele J. The Android developer's cookbook: building applications with the Android SDK (Developer's Library). – Addison-Wesley Professional, 2010. – 400 p.
22. DiMarzio J.F. Android: a programmer's guide. – McGraw-Hill Osborne Media, 2008. – 400 p.
23. Komatineni S., MacLean D., Hashimi S. Pro Android 3. – Apress, 2011. – 1200 p.

Наши книги можно приобрести:

Учебным заведениям и библиотекам:
в отделе по работе с вузами
тел.: (495) 744-00-12, e-mail: vuz@urait.ru

Частным лицам:
список магазинов смотрите на сайте urait.ru
в разделе «Частным лицам»

Магазинам и корпоративным клиентам:
в отделе продаж
тел.: (495) 744-00-12, e-mail: sales@urait.ru

Отзывы об издании присылайте в редакцию
e-mail: gred@urait.ru

Новые издания и дополнительные материалы доступны
в электронной библиотеке biblio-online.ru,
а также в мобильном приложении «Юрайт.Библиотека»

Учебное издание

Соколова Вероника Валерьевна

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Учебное пособие для СПО

Формат 70×100¹/₁₆.

Гарнитура «Charter». Печать цифровая.

Усл. печ. л. 13,58.

ООО «Издательство Юрайт»

111123, г. Москва, ул. Плеханова, д. 4а.

Тел.: (495) 744-00-12. E-mail: izdat@urait.ru, www.urait.ru