

1. Avant propos
 - 1.1. Avant-propos
 - 1.2. A qui s'adresse ce livre
 - 1.3. Le matériel
 - 1.4. Le projet à réaliser
 - 1.5. Les exemples du livre
2. Installation d'Android
 - 2.1. Présence de Java
 - 2.2. Télécharger Eclipse
 - 2.3. Installer le plugin Android
 - 2.4. Installer le SDK sous Windows
 - 2.5. Installer le SDK sous Linux
 - 2.6. Installer les exemples d'Android
 - 2.7. Démarrer avec Android
3. Principe de base d'Android
 - 3.1. Architecture du système d'exploitation Android
 - 3.1.1. Présentation du Système d'Exploitation Android
 - 3.1.2. L'API Level
 - 3.2. Configurer le téléphone de test
 - 3.2.1. Obtenir la version du téléphone
 - 3.3. Créer de la première application Android
 - 3.4. L'arborescence de base d'un projet Android
 - 3.5. Les activités sous Android
 - 3.6. Configuration de l'émulateur Android
 - 3.7. Lancement du programme HelloWorld avec l'AVD
 - 3.8. Lancement du programme HelloWorld sur un téléphone
 - 3.9. Utilisation du DDMS
 - 3.9.1. La zone Device
 - 3.9.2. La zone Emulator Control
 - 3.9.3. La zone Gestion de la Mémoire
 - 3.9.4. La zone débogage
 - 3.9.5. Les captures d'écran
4. La programmation XML
 - 4.1. Programmation Java Traditionnelle
 - 4.2. Programmation XML
 - 4.3. L'arborescence d'une application Android
 - 4.4. Les ressources sous Android
 - 4.5. Les éditeurs XML Android
5. Les menus
 - 5.1. Création de menu via l'éditeur
 - 5.2. Activation des menus
 - 5.3. Création de sous-menus via l'éditeur
 - 5.4. Activation des sous-menus
 - 5.5. Les icônes de menus
6. L'interface homme-machine
 - 6.1. L'éditeur de Layout
 - 6.2. Les TextView
 - 6.3. Les listView
 - 6.4. Les boutons
 - 6.5. Les toasts
 - 6.6. L'éditeur de Value

- 6.7. Les adapters
- 7. Les bases de données
 - 7.1. Principe le SGCD SQLite
 - 7.2. Création d'une base de données
 - 7.2.1. Création
 - 7.2.2. Détection
 - 7.2.3. Suppression
 - 7.3. Insertion de données
 - 7.3.1. Les requêtes SQL
 - 7.3.2. Les ContentValues
 - 7.4. Lecture des données
 - 7.4.1. Les cursor
 - 7.4.2. Lecture séquentielle des données
- 8. L'affichage des données
 - 8.1. La gestion des écrans sous Android
 - 8.2. Les ScrollView
 - 8.3. Les ImageView
 - 8.4. Les ImageButton
 - 8.5. Les propriétés des LinearLayout
 - 8.5.1. Wrap-Content et le Fill-Content
 - 8.5.2. Le Weight
 - 8.5.3. La Gravity
 - 8.6. Les couleurs
 - 8.7. Les polices de caractères
- 9. Le Manifest
 - 9.1. Les applications
 - 9.2. Les permissions
- 10. Les Intents
 - 10.1. La programmation par activité
 - 10.2. Les Intents
- 11. Les senseurs et l'environnement
 - 11.1. Les paramètres d'environnement
 - 11.2. L'accéléromètre
 - 11.3. Le champ magnétique
 - 11.4. L'orientation de l'affichage
 - 11.5. Le vibreur
- 12. Le multimédia
 - 12.1. Les musiques
 - 12.2. Les vidéos
 - 12.3. Les mémos
- 13. Les préférences
 - 13.1. Principe
 - 13.2. Ecrire une préférence
 - 13.3. Lire une préférence
- 14. La saisie des données
 - 14.1. Les EditText
 - 14.2. Les AutoCompleTextView
 - 14.3. Les AlertDialog
 - 14.4. Les données au format XML
- 15. Accès à Internet
 - 15.1. Le Wifi
 - 15.1.1. Détection et activation du Wifi

- 15.2. Le WebView
 - 15.2.1. Affichage d'une page Internet
- 16. La géolocalisation
 - 16.1. Le GPS
 - 16.1.1. Détection et activation du GPS
 - 16.1.2. L'obtention des coordonnées GPS
 - 16.2. Les MapView
 - 16.3. Principe de la bibliothèque Android Map
 - 16.4. Signature d'une application Android
 - 16.5. Certificat de débogage
 - 16.6. Obtention d'une Clé Android Api Map
 - 16.7. Génération une MapView
 - 16.8. Définition d'un GeoPoint
 - 16.9. Définition d'un repère
- 17. Le téléphone
 - 17.1. Obtention de la liste des contacts
 - 17.2. Téléphoner à un numéro
 - 17.3. Envoyer un SMS
 - 17.4. Les notifications
- 18. Les photos
 - 18.1. Prendre une photo
 - 18.1.1. Principe d'utilisation de l'appareil photo
 - 18.1.2. Les Framelayout
 - 18.1.3. Les SurfaceView et les SurfaceHolder
 - 18.1.4. Activation du mode Caméra
 - 18.1.5. Détection de la prise de photo
 - 18.1.6. Récupération des données de la photo
 - 18.1.7. Stockage des photos au format JPEG
 - 18.2. Afficher des photos
 - 18.2.1. Le widget Gallery
 - 18.2.2. L'ImageAdapter
 - 18.2.3. Lecture des photos stockées sur la SDcard
 - 18.2.4. Redimensionnement des photos
- 19. Les dessins
 - 19.1. Utilisation de Canvas pour afficher une image
 - 19.2. Dessiner une courbe
- 20. Les services
 - 20.1. Le langage AIDL
 - 20.2. Services Locaux et Distants
 - 20.3. Les Services Locaux
 - 20.3.1. Réalisation d'un Service Local
 - 20.3.2. Appel d'un Service Local
 - 20.4. Les services Distants
 - 20.4.1. Réalisation d'un Service Distant
 - 20.4.2. Appel d'un service Distant par une autre application
- 21. Entrées/Sorties de fichiers
 - 21.1. Création d'un fichier sur la SDcard
 - 21.2. Ecriture dans un fichier
 - 21.3. Lecture d'un fichier
 - 21.4. Suppression d'un fichier
- 22. Le partage des données avec les Contentprovider
 - 22.1. Principe de partage des données sous Android

- 22.2. Les Contentprovider
 - 22.2.1. La méthode OnCreate
 - 22.2.2. La méthode GetType
 - 22.2.3. La méthode Insert
 - 22.2.4. Les méthodes Update et Delete
 - 22.2.5. La méthode Query
- 22.3. Réalisation d'un ContentProvider
 - 22.3.1. Ecriture des méthodes
 - 22.3.2. Fournir une URI
 - 22.3.3. Déclarer les propriétés
 - 22.3.4. Définition des permissions
- 22.4. Appel d'un Contentprovider
- 23. Le NDK d'Android
 - 23.1. Présentation du Ndk
 - 23.2. Installation du Ndk sous Windows
 - 23.3. Installation du Ndk sous Linux
 - 23.4. Programmation C/C++ sous Android
- 24. Publication d'une application Android
 - 24.1. Préparation de l'application
 - 24.2. Ouverture d'un compte développeur
 - 24.3. Obtention d'une clé pour l'application
 - 24.4. Signature de l'application
 - 24.5. Alignement de l'application
 - 24.6. Installation de l'application
 - 24.7. Diffusion de l'application