



anderScore
trust in competence

FlüSchmiede: Vokabeltrainer App Basics

19.05.16, M.Johenneken, S.Ohm

© Copyright 2016 anderScore GmbH



1. Vorstellungsrunde
2. Das Konzept
3. Was ist überhaupt Android?
4. Java Basics
5. Pause
6. Wie und wo? Android Studio!
7. Auf dem Weg zur Vokabeltrainer App
8. Fazit
9. Fragen / Antworten

1. Vorstellungsrunde: FlüMis



- Ich heiße ...
- Ich komme aus ...
- Ich bin in Köln, weil ...
- Warum interessiert mich die FlüSchmiede?

1. Vorstellungsrunde: anderScore

- Seit 2005: individuelle Kundenprojekte über kompletten Software-Lebenszyklus:
Kalkulation business-case, Anforderungsanalyse/
Prozessverbesserung, Architekturdesign, Entwicklung, Testing/
Testautomatisierung, Betriebs-handover, Projektmanagement,
Trainings
- Fokus Java: Interfacetechniken, Systemintegration, SOA, GUI-
frameworks/Javascript, Mobile Apps
- Performance-Optimierungen, Migrationen von legacy-SW
- Security-Checks & Stabilisierungen (BSI-Grundschutz)
- kein Produkt "von der Stange", sondern Individual-Anwendungen
- Agile Methoden, kurze Zyklen → zielorientierte,
brauchbare & qualitativ hochwertige Ergebnisse
- Über 20 Großkunden
- Veranstaltungen **Goldschmiede**  anderScore
trust in competence



2. Das Konzept: Format der FlüSchmiede

- Dat Hätz vun dr Welt is Kölle
- Von der Welt nach Köln
- Von Köln aus in die Welt

- Was haben wir vor?
 - Aufbau von Wissen
- Warum?
 - Förderung Ihrer Zukunft!
- Wie oft?
 - Alle 3-4 Wochen
- Von wem?
 - Kollegen von anderScore
 - Erfahrene aus eurem Kreis?
- Nächstes Treffen für Folge-Termin:
 - Termin wird noch an den üblichen Stellen bekanntgegeben



2. Das Konzept: Ihr Beitrag als Teilnehmer

- Eigenständigkeit
- Mitarbeit
- Anregungen aus der FlüSchmiede
 - ➔ proaktiv aufnehmen
 - ➔ selbst weiterführen
- anderScore Beitrag:
FlüSchmiede-Themen = unsere initialen Anregungen
- Ihr Beitrag:
Initiative, Eigenverantwortung, aktive Mitarbeit
Nur Sie gestalten Ihr Leben selbst!



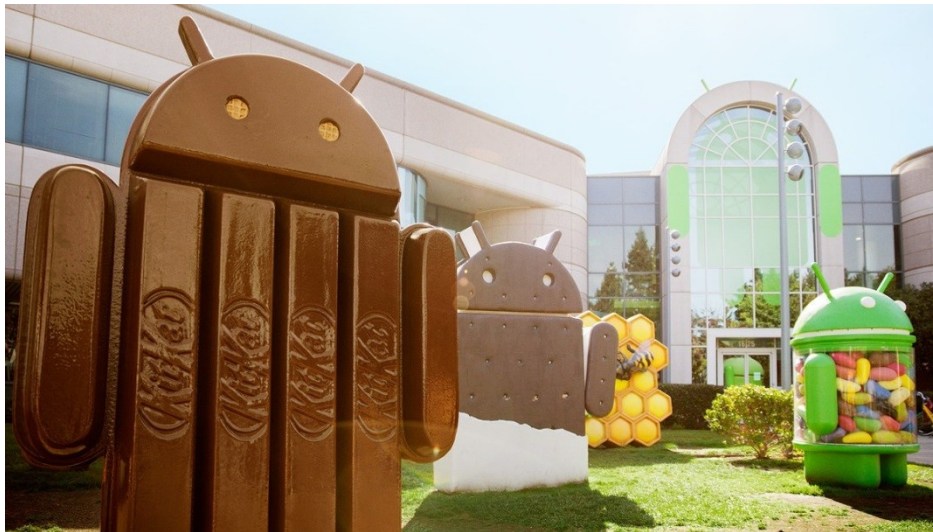
3. Was ist überhaupt Android?: Allgemein



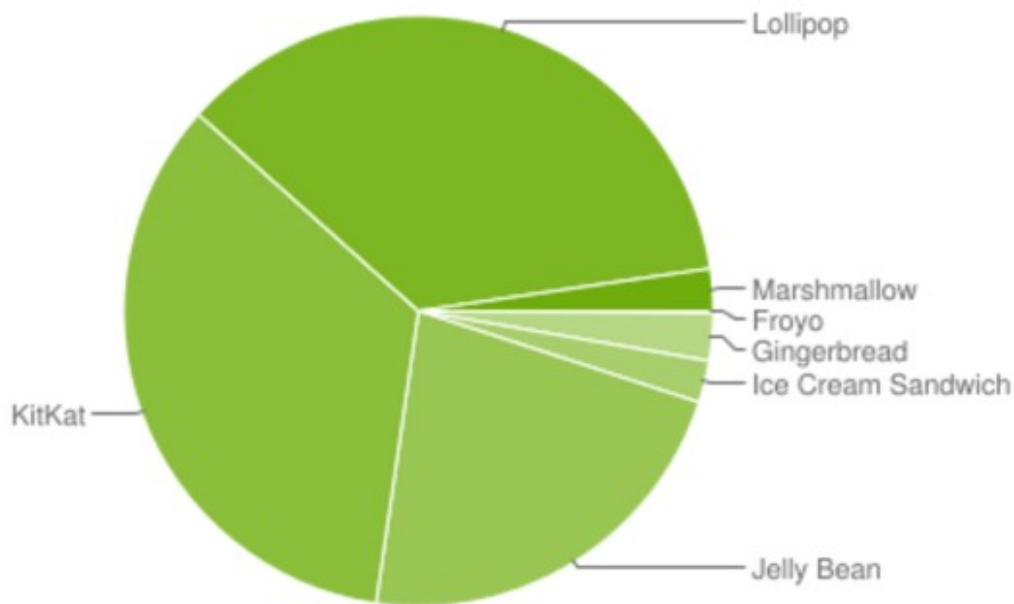
- Geräteunabhängiges Betriebssystem für von Google
- Seit Oktober 2008 offiziell verfügbar
- Apps basieren auf der Programmiersprache „Java“
- 2 Millionen Apps verfügbar (Februar 2016)

3. Was ist überhaupt Android?: Android OS

- Basiert auf Linux
- Freie und Quelloffene Software (Open Handset Alliance)
- Marktanteil von über 80% (2. Quartal 2014)
- Millionen neue Geräte jeden Tag
- Android Versionen sind nach Süßigkeiten benannt



3. Was ist überhaupt Android?: Android Versionen



Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.6%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	2.3%
4.1.x	Jelly Bean	16	8.1%
4.2.x		17	11.0%
4.3		18	3.2%
4.4	KitKat	19	34.3%
5.0	Lollipop	21	16.9%
5.1		22	19.2%
6.0	Marshmallow	23	2.3%

Data collected during a 7-day period ending on March 7, 2016.

Any versions with less than 0.1% distribution are not shown.

Quelle: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Android-Statistik-Lollipop-jetzt-am-meisten-verbreitet-3131083.html>

3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte I



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte II



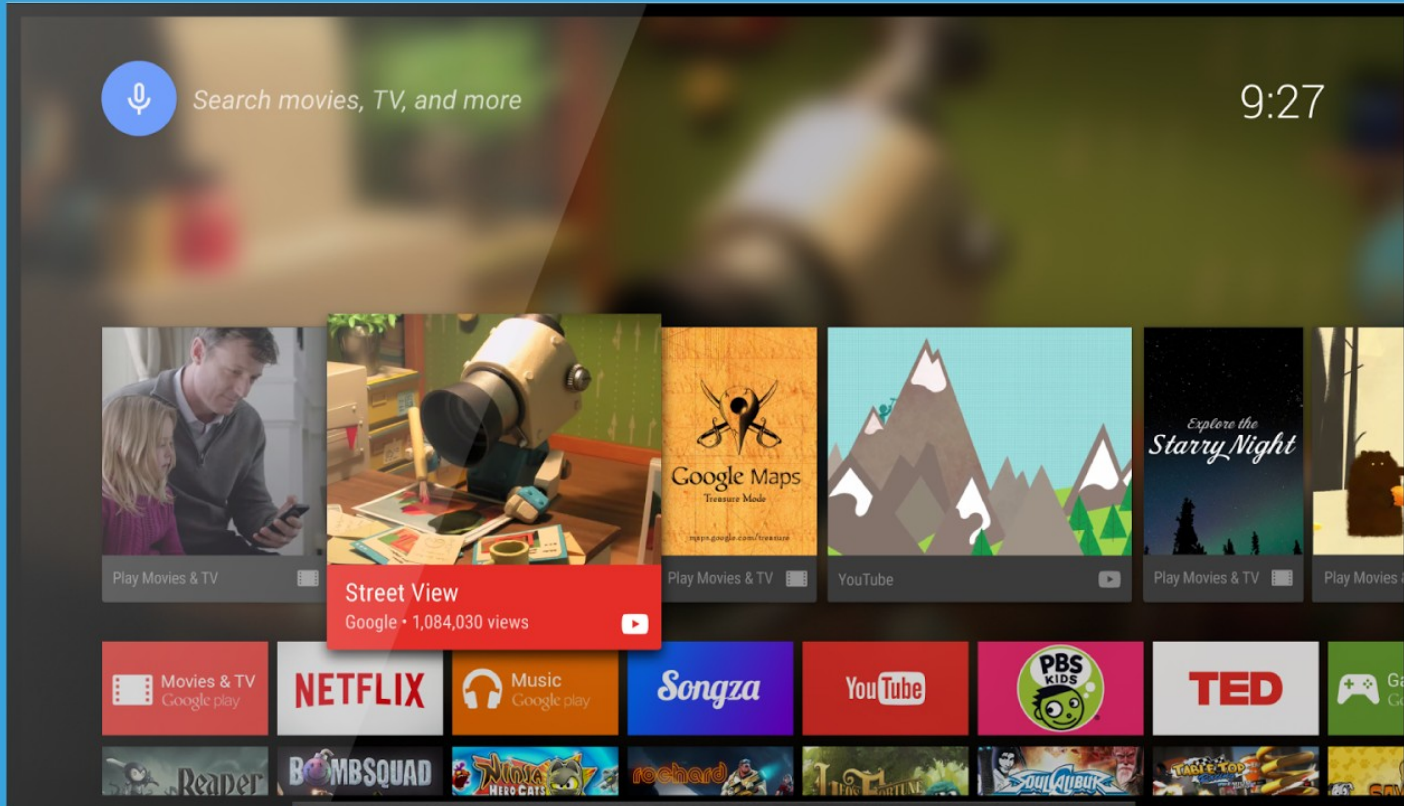
3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte III



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte IV



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte V



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte VI



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte VII



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte VIII



3. Was ist überhaupt Android?: Android Geräte IX



3. Was ist überhaupt Android?: Literatur

google.com

developer.android.com

stackoverflow.com

docs.oracle.com/javase/8/

Codingbat.com



Die Programmiersprache für die Entwicklung für Android Apps

4. Java Basics: Was ist Java?

- Programmiersprache und Anwendungsplattform
- Veröffentlicht von Sun Microsystems in 1995
- Plattformabhängige Laufzeitumgebung
- „write once run anywhere“
- Java und JavaScript sind völlig unterschiedliche Sprachen
- Sehr weit verbreitet
- Abstrahiert von der darunterliegenden Hardware



- Sequentieller Ablauf
- Funktionen strukturieren den Quellcode
- Variablen speichern Zustände
- Bedingungen
- Klassen und Objekte
- Datentypen
- Struktur der Android Anwendung
- Vererbung und überschreiben von Funktionen

5. Pause

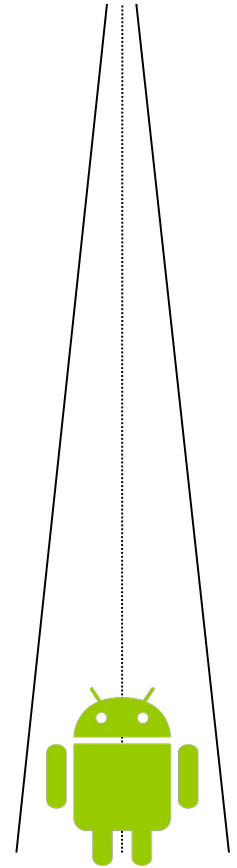


6. Wie und wo? Android Studi-o!



Übungsaufgaben heute:

- Theoretischen Inhalt anwenden
- Eigene Android App erstellen und ausführen
- Das User Interface verändern und auslesen



- Das Android Betriebssystem
- Die Java Programmiersprache
- Android Studio
- Erste Schritte in Java
- Objektorientierte Programmierung
- Aufbau einer Android Anwendung
- Codingbat.com

9. Fragen / Antworten



Welche Anforderungen haben sie an einen Vokabel Trainer?

Was soll der Vokabeltrainer können?

- Programmierkurs für Flüchtlinge
- Alle 2 Wochen: 26.05., 09.06, 23.06 ... (wird fortgesetzt)
- Jeweils ab 19.00 Uhr im Coworking Cologne, An der Bottmühle 5, 50678 Köln
- Voranmeldungen gerne per Doodle:
<http://doodle.com/poll/vspxtbxfvfxwpdtg>
- Voraussetzungen: Interesse an Programmierung, Vorkenntnisse sind hilfreich, aber nicht zwingend notwendig
- Computer werden zur Verfügung gestellt, eigenes Laptop kann gerne mitgebracht werden
- Homepage:
cologne.refugeesonrails.org

Feedback? Besten Dank!

Lust auf mehr?

**Wird an den üblichen Stellen
bekanntgegeben**

✉ info@anderScore.com

☎ 0221-3558-3530

Folien, Beispielcode:

<https://github.com/anderscore-gmbh>

