

## INSTALLATIONSGUIDE TILL ANDROID UTVECKLINGSMILJÖ

Denna installationsguide berättar hur man installerar och kommer igång med utveckling för Android. Guiden är skriven som en komplettering till min bok Programmera Appar för Android (ISBN: 978-91-7379-215-8). Guiden är skriven för att ersätta kapitel 2.2 i boken.

Guiden i boken kräver Android SDK version r18, denna guide är en uppdaterad version och skriven 2013-08-22. Guiden skrevs för *ADT Build: v22.0.5-757759*. Observer att vissa saker i boken inte kommer att stämma överens med ADT som installeras i denna guide.

Denna guide får distribueras fritt utan några som helst restriktioner.

### 1. Installera Java Platform (JDK)

För att utveckla Android-appar måste man först ha Javas utvecklingsverktyg installerat.

Ladda ner JDK för det operativsystem du använder här:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html> (observera att du inte ska välja versionen med NetBeans, utan endast "ren" JDK).

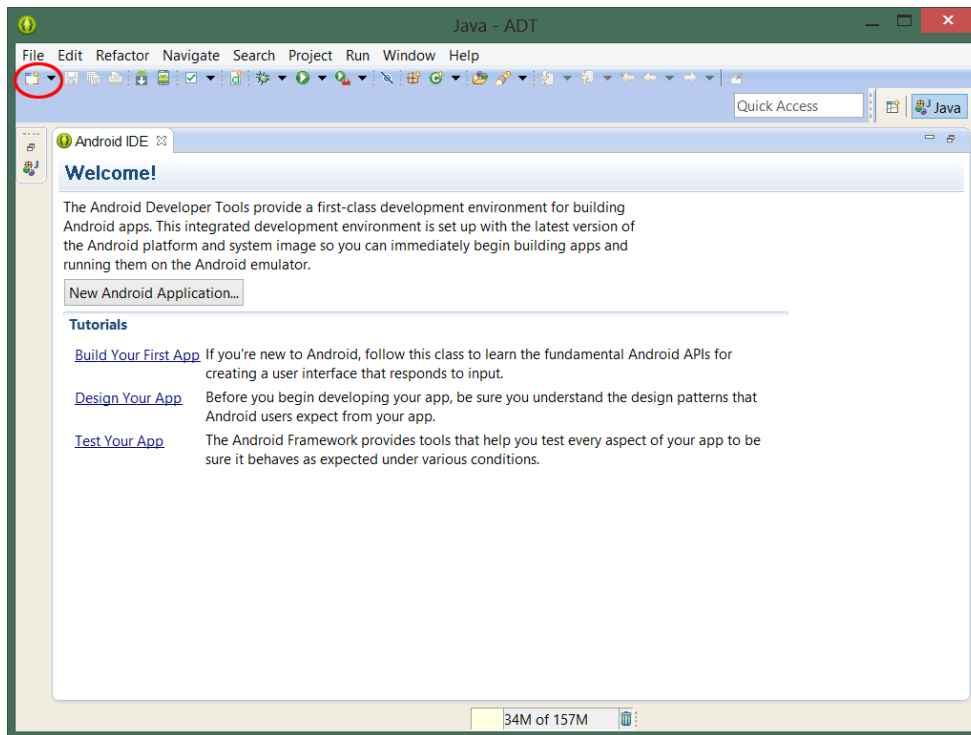
### 2. Ladda ner och packa upp ADT Bundle

ADT Bundle innehåller både Android SDK och Eclipse (utvecklingsverktyget som man programmerar i).

1. Ladda ner det ADT Bundle här: <http://developer.android.com/sdk/index.html>
2. Packa upp filen du laddade ner till en mapp du har fulla skriv- och läs-rättigheter.
3. Öppna mappen dit du just packade upp ADT Bundle. I den ska det finnas en mapp som heter *eclipse*. Gå in i den och starta Eclipse som ligger där (t.ex. *eclipse.exe* i Windows).

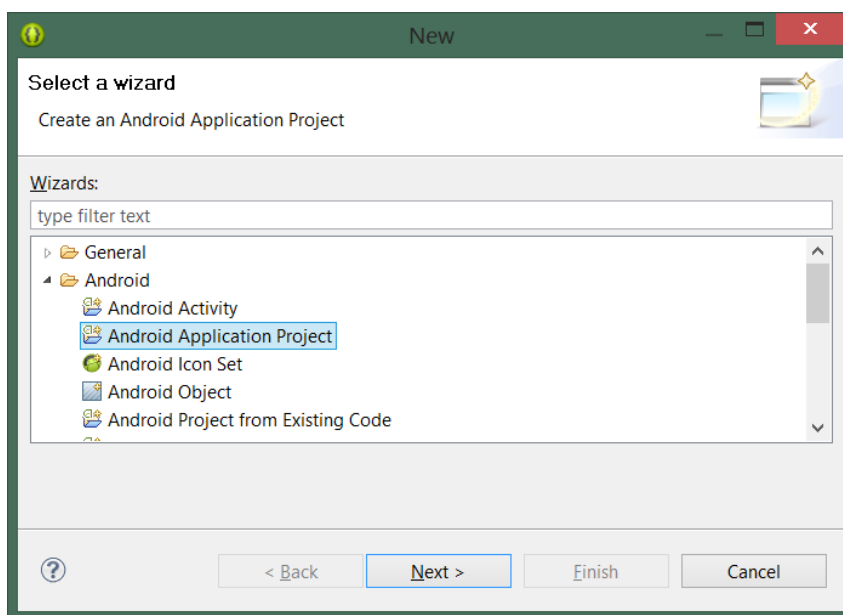
### 3. Skapa ett Android-projekt

1. Om du inte ser Toolbaren, välj *Window->Show Toolbar* i menyn.
2. Klicka på *New* i Toolbar



**Figur 1 – Klicka på new i Toolbar**

### 3. Välj *Android/Android Application Project*.

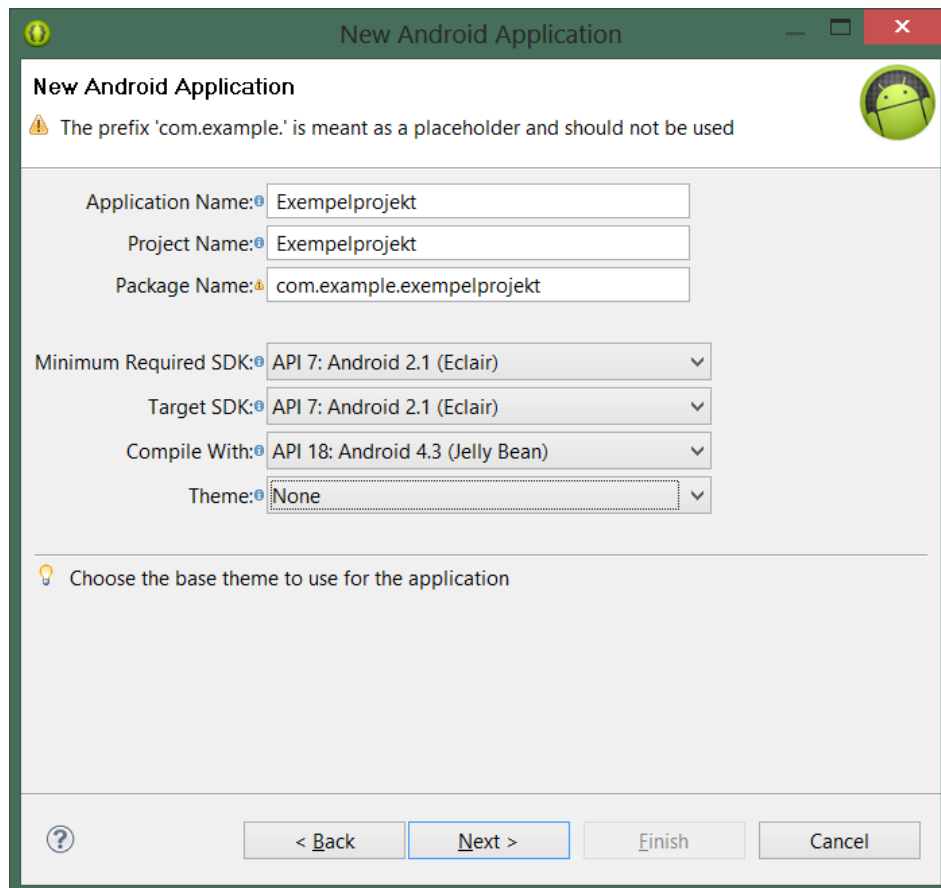


**Figur 2 – Välj *Android/Android Application Project***

klicka på *Next*.

4. Skriv in det namn du vill döpa projektet till. För att anpassa till Android 2.1, välj *API 7 Android 2.1 (Eclair)* i både **Minimum Required SDK** och **Target SDK**. Välj **Theme: None**.

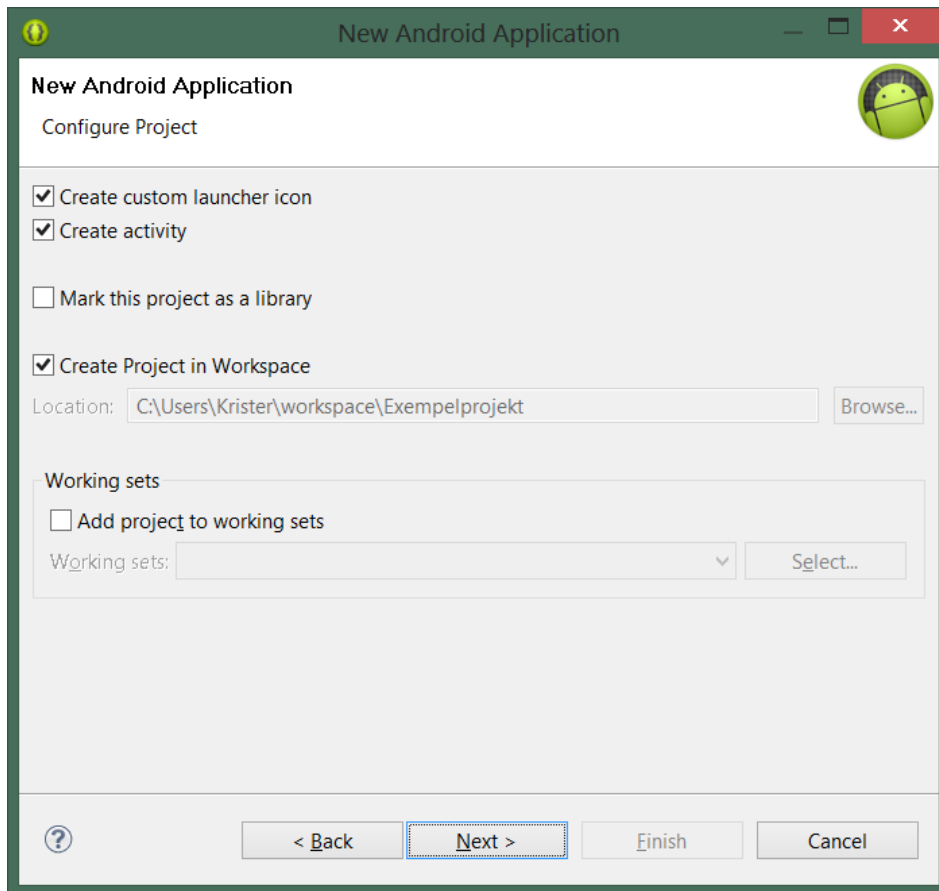
Appar utvecklade för Android 2.1 fungerar på de flesta devices som finns där ute. Därför är det smart att välja version 2.1, om man inte behöver några funktioner från senare versioner av Android.



**Figur 3 – Skriv in namn på projektet samt välj Android 2.1 som version**

Klicka på *Next*.

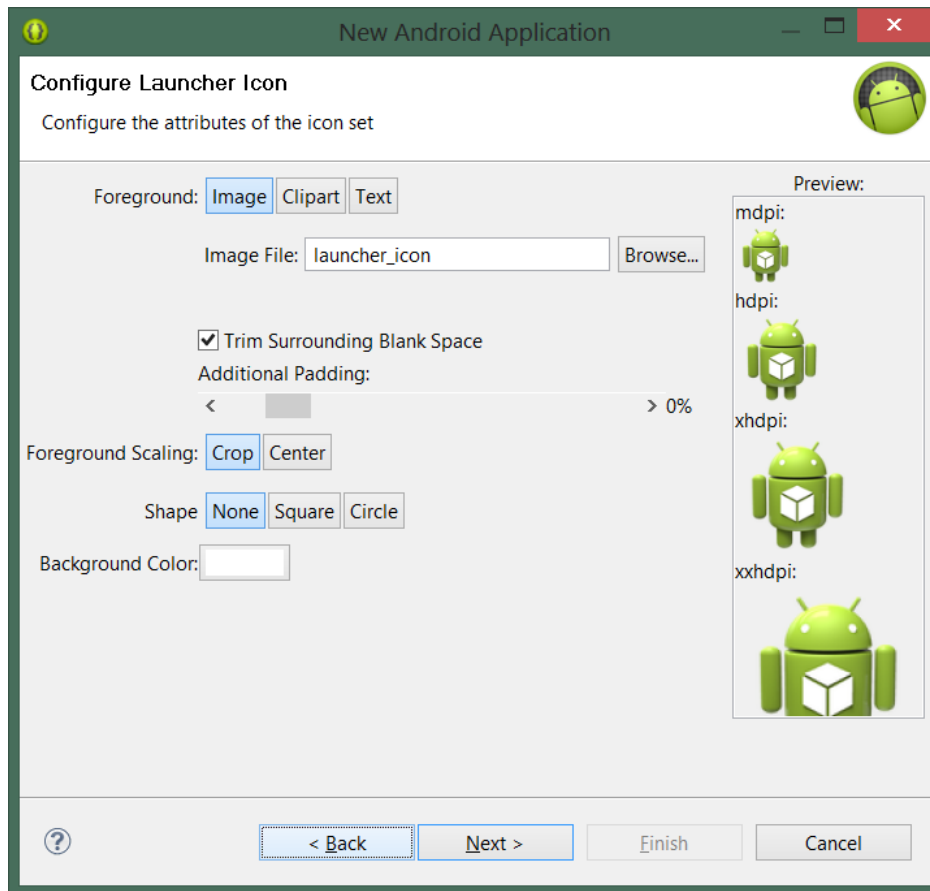
5. Låt **Create custom launcher icon**, **Create activity** och **Create Project in Workspace** vara ikryssade.



**Figur 4 – Låt dessa rutor vara ikryssade**

Klicka på *Next*.

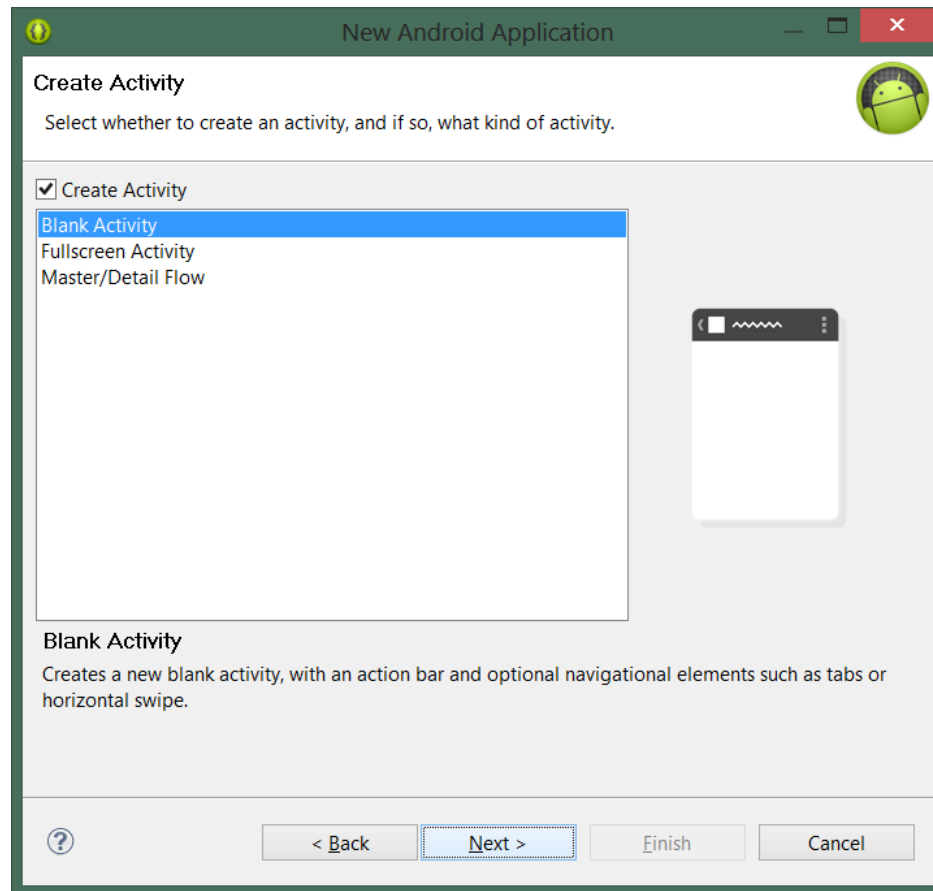
6. Här får man redigera utseende för sin Android-app med ikoner och dylikt. Detta kan man experimentera med, men som första projekt rekommenderar jag att man inte ändrar något.



**Figur 5 – Låt dessa rutor vara ikryssade**

Klicka på *Next*.

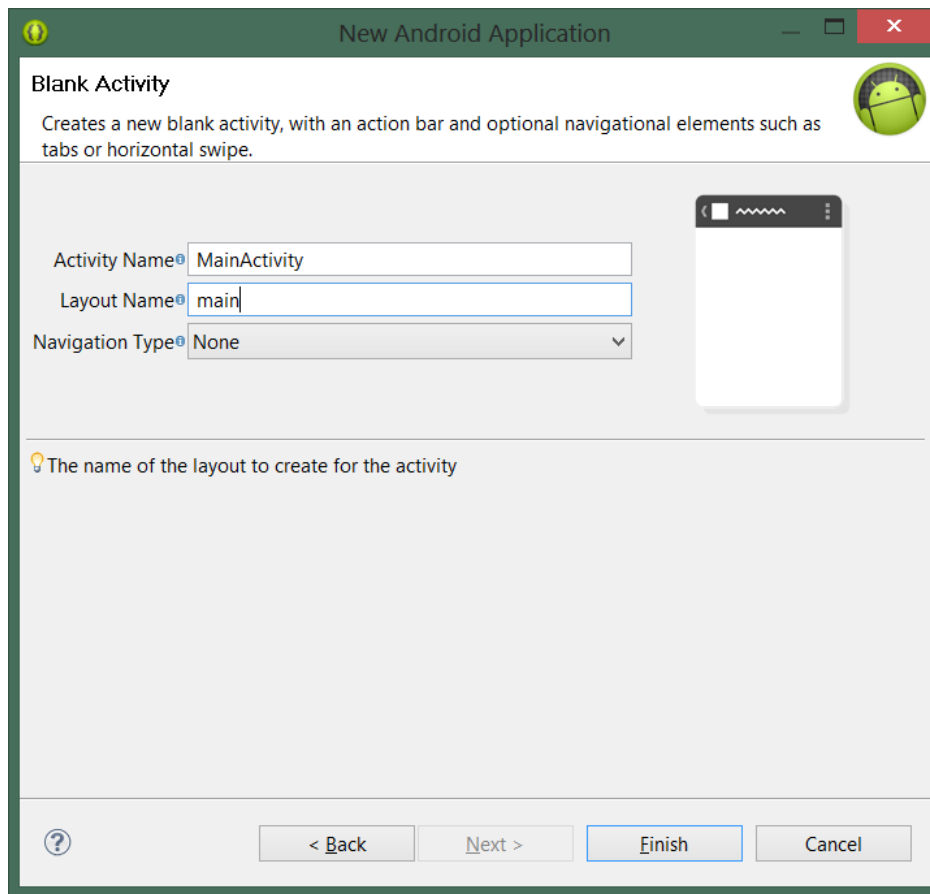
7. Låt *Create Activity* vara ikryssat och *Blank Activity* vara förvalt.



**Figur 6 – Välj att skapa en Blank Activity**

Klicka på *Next*.

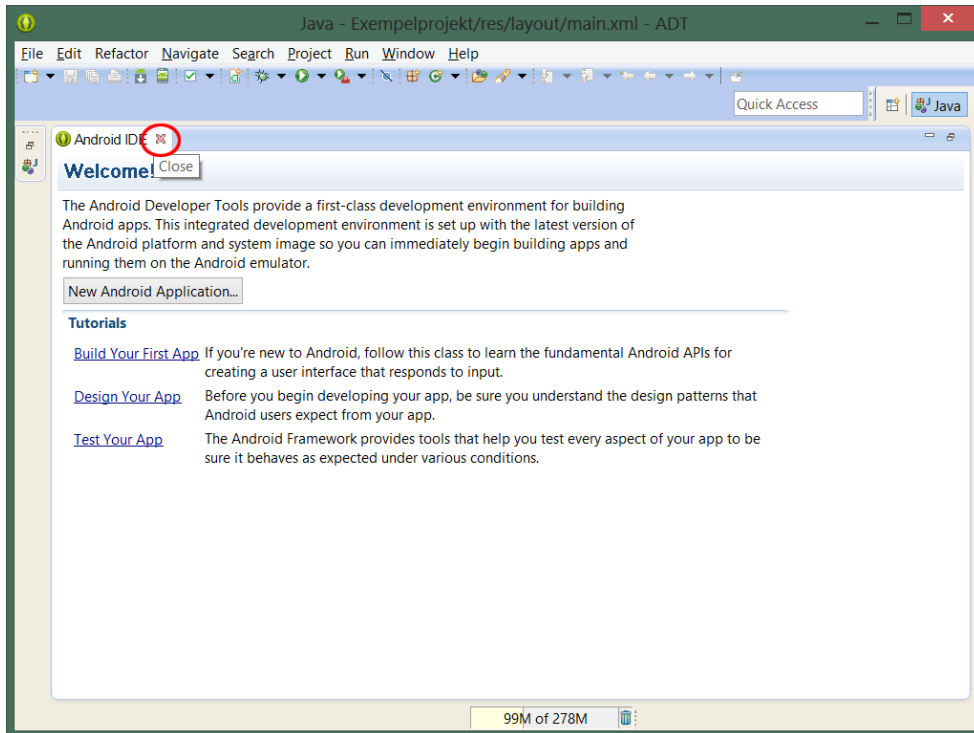
8. I nyare versioner av Android SDK har `main.xml` bytt namn till `activity_main.xml`. Jag rekommenderar dock att man skriver in `main` i rutan för namn på **Layout name**. Det stämmer bättre överens med boken, som är skriven för en tidigare version av Android SDK.



**Figur 7 – Byt namn på `activity_main` till `main`**

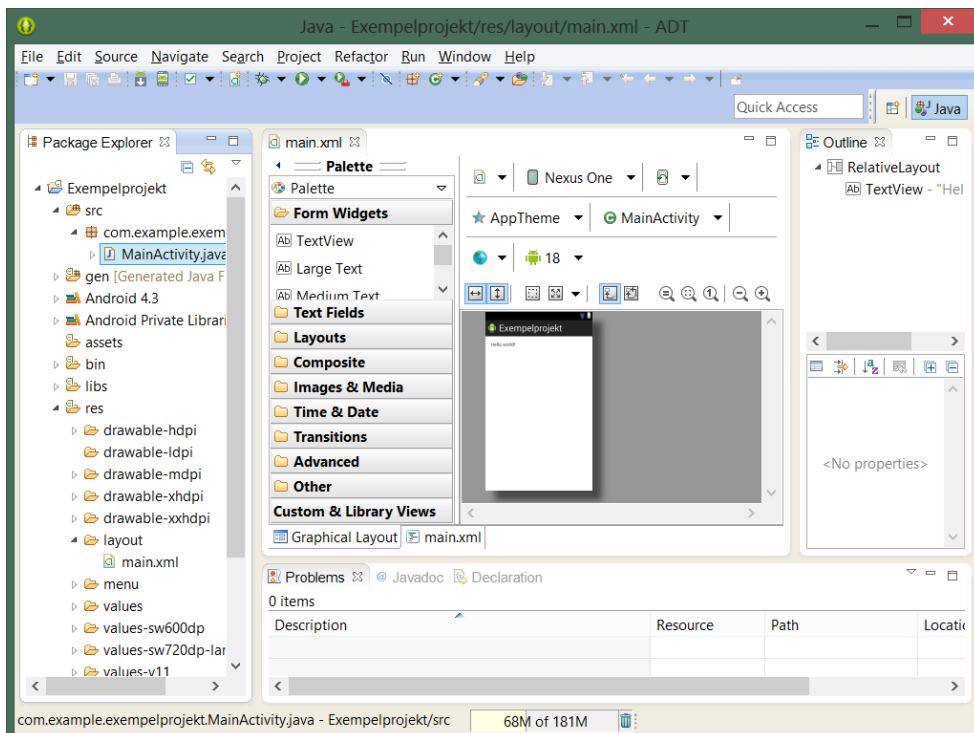
Klicka på *finish*.

## 9. Stäng välkomst-rutan.



Figur 8 – Stäng välkomstrutan

Nu är vi inne i utvecklingsmiljön och kan jobba på vårt projekt.

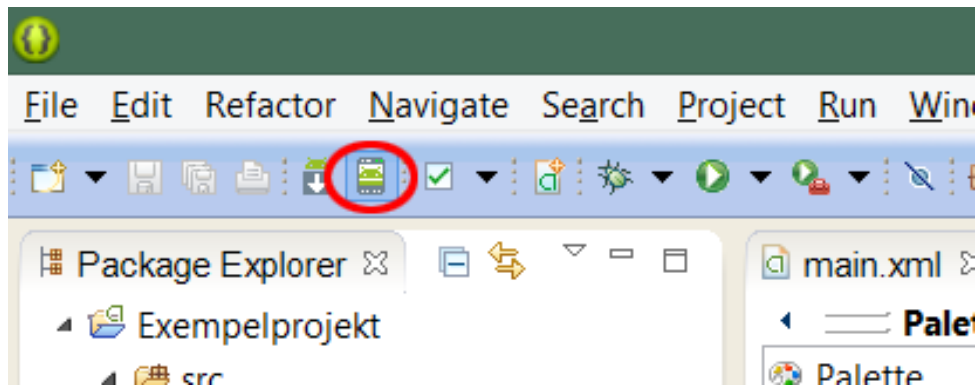


Figur 9 – Vi ser vårt projekt!

#### 4. Skapa en Android Virtual Device

En Android Virtual Device är en emulator som emulerar en android device. För att kunna köra appar på datorn så måste man först skapa en sådan.

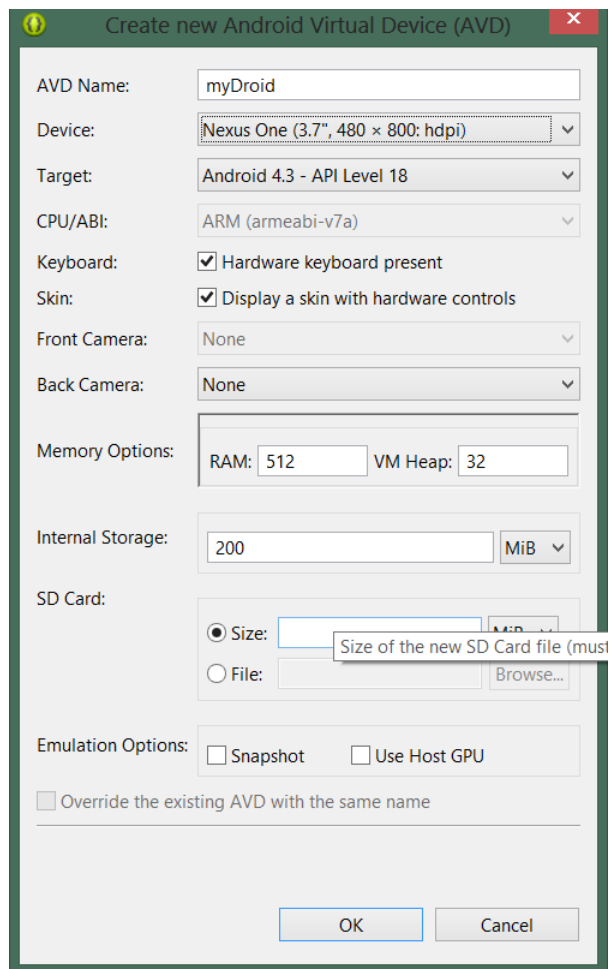
1. Klicka på *Android Virtual Devices* i Toolbar.



*Figur 10 – Klicka på Android Virtual Devices i Toolbar*

2. I rutan som kommer upp, tryck på *New*

### 3. Bestäm ett namn för din device och välj vilken device-modell du vill emulera.



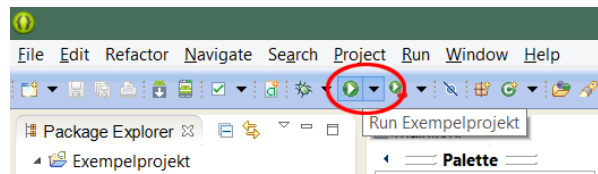
**Figur 11 – Välj namn och Device-modell att emulera**

Tryck på *OK*.

### 4. Stäng *Android Virtual Device*-rutan.

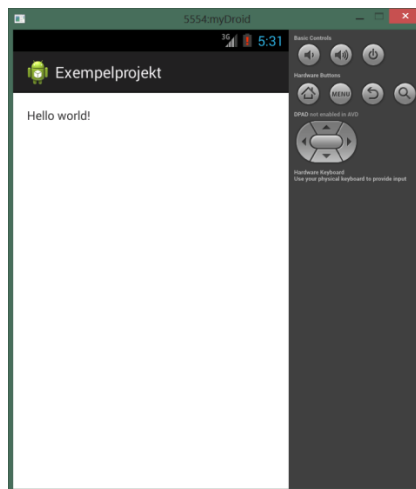
## 5. Kompilera och kör

Tryck på *Run*.



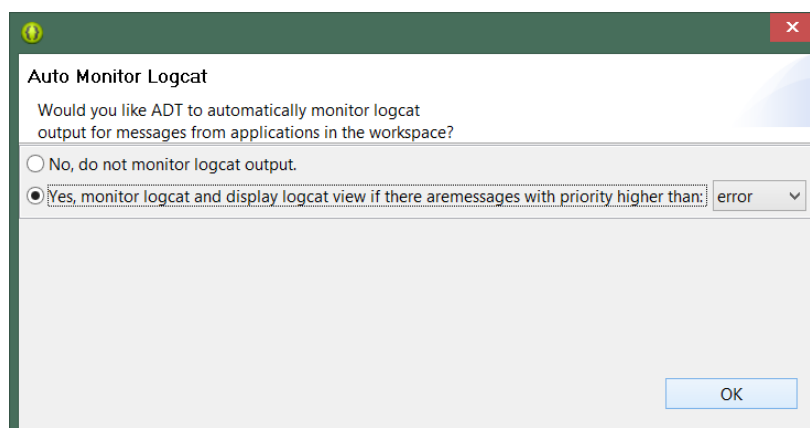
**Figur 12 – Tryck på Run**

Nu ska en Android-emulator starta. Det kan ta en liten stund innan den är helt igång...



**Figur 13 – Exempelprojektet är igång!**

När man har kompilerat sitt första projekt får man en förfrågan om huruvida man vill logga fel som uppstår. Det kan vara smart att göra det. Välj *Yes* och *error* (som är förvalda).



**Figur 14 – Välj Yes och error.**

## ***6. Programmera som du själv vill!***

Nu kan du programmera din egen app!