

آموزش برنامه نویسی اندروید

آموزش ساختن برنامه برای اندروید به زبان فارسی

دوشنبه، ۸ اسفند ۱۳۹۰، ۱۱:۲۲ ب.ظ

کار کردن با AndroidManifest.xml

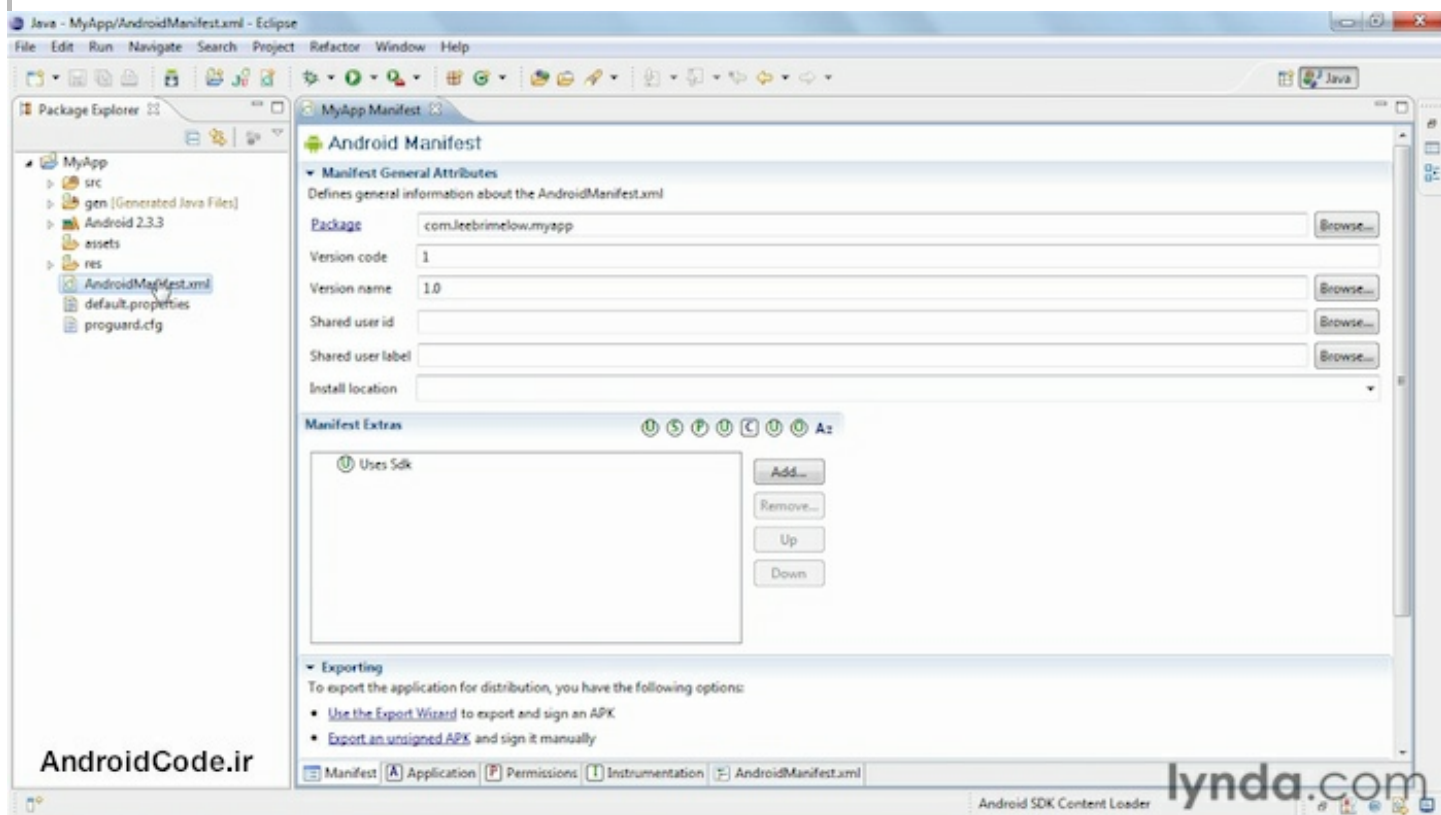
تماشای برخط [لینک مستقیم] فیلم آموزش «کارکردن با AndroidManifest.xml»

زیرنویس فارسی

زیرنویس انگلیسی [English Subtitle]

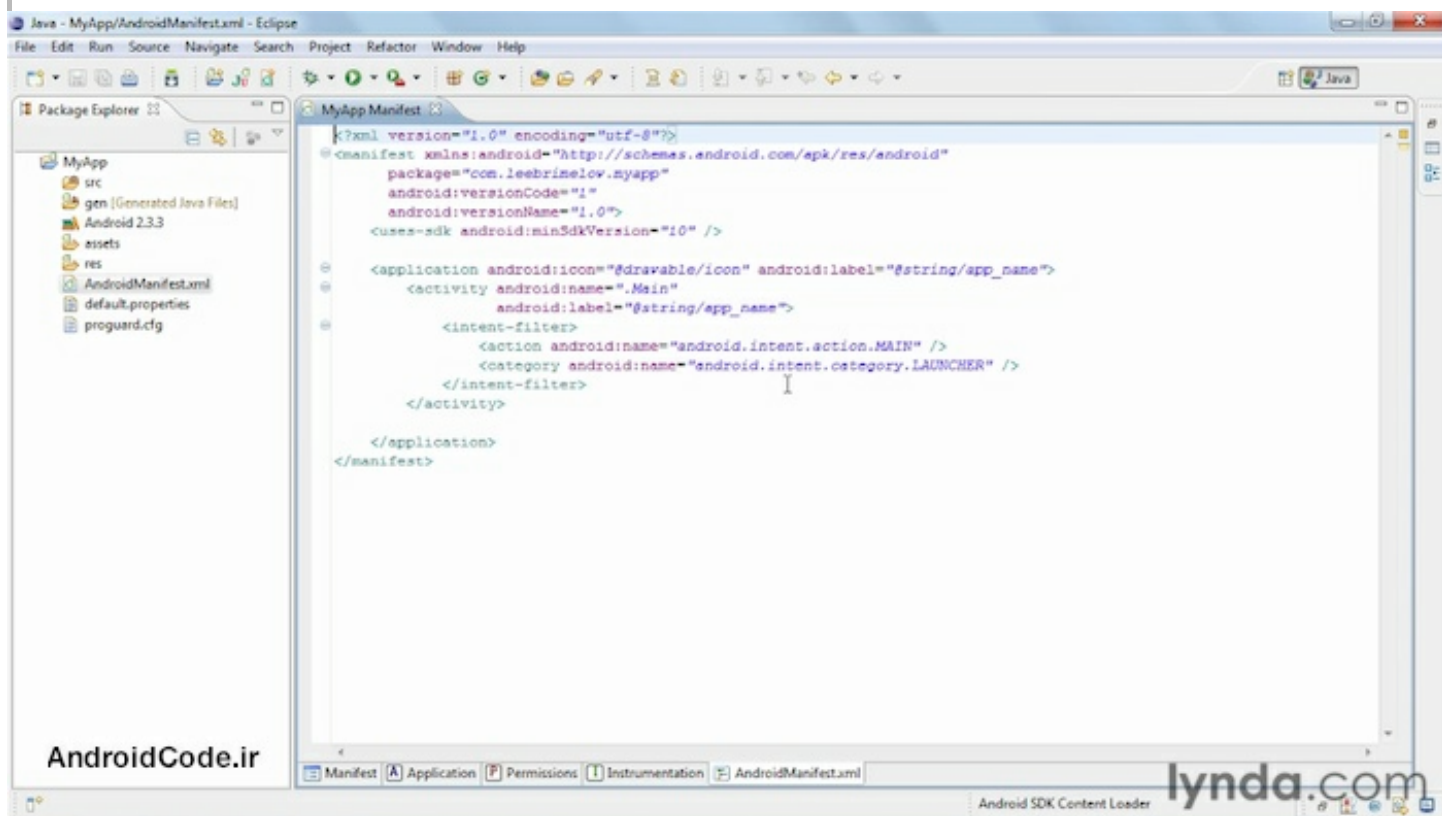
دریافت نسخه pdf این آموزش [1.31 مگابایت]

۱. حالا می‌خوایم به نگاه دقیق‌تری روی AndroidManifest.xml داشته باشیم به خاطر اینکه فایل مهمیه و برنامه شما رو برای سیستم اندروید تشریح می‌کنه، پس مهمه که همه چیز رو در این فایل درست وضع کرده باشید. خوبه که پروژو اندروید بسازید (نحوه انجام این کار) و روی AndroidManifest.xml کلیک کنید تا باز بشه. خوبیه اینکه این فایل رو در حالت‌های مختلفی ویرایش کنید، مثلاً حالت ویرایش بصری که تو عکس هست یا اینکه مستقیماً از خود فایل xml ویرایش کنید (عکس بعدی).

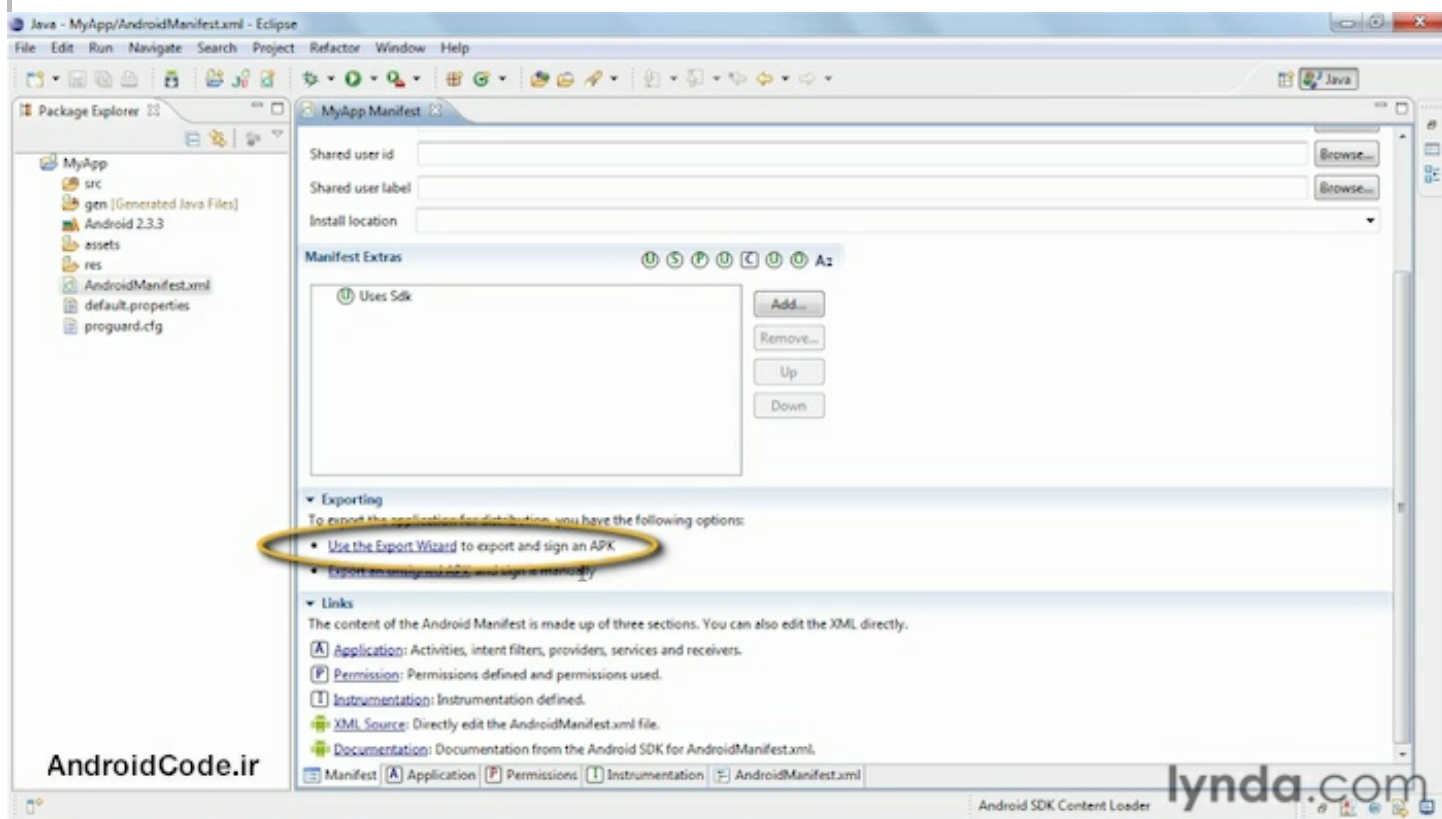


۲. وقتی به حالت ویرایش xml نگاه می‌کنید می‌بینید که خیلی ساده‌تر از حالت ویرایش بصریه و بیشتر توسعه دهنده‌ها معمولاً حالت ویرایش xml رو بیشتر می‌پسندن، ولی خوب این حالت به نقطه ضعف‌هایی هم داره، مثلاً ویژگی پیشنهاد کد (code)

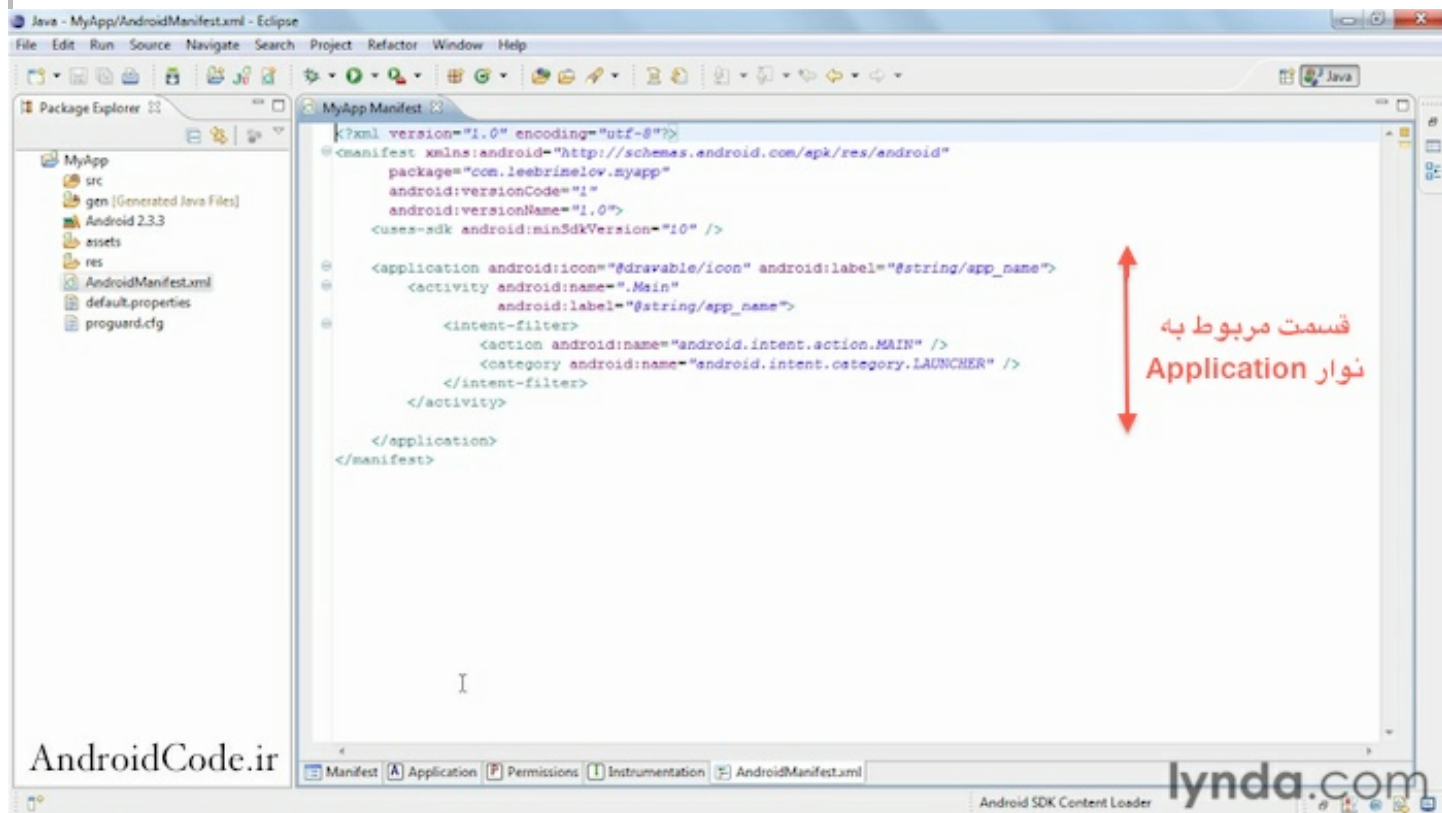
(hinting) نداره و برای صوفه جویی در وقت تو این جور مواقع بهتره از همون حالت ویرایش بصری کمک بگیریم.



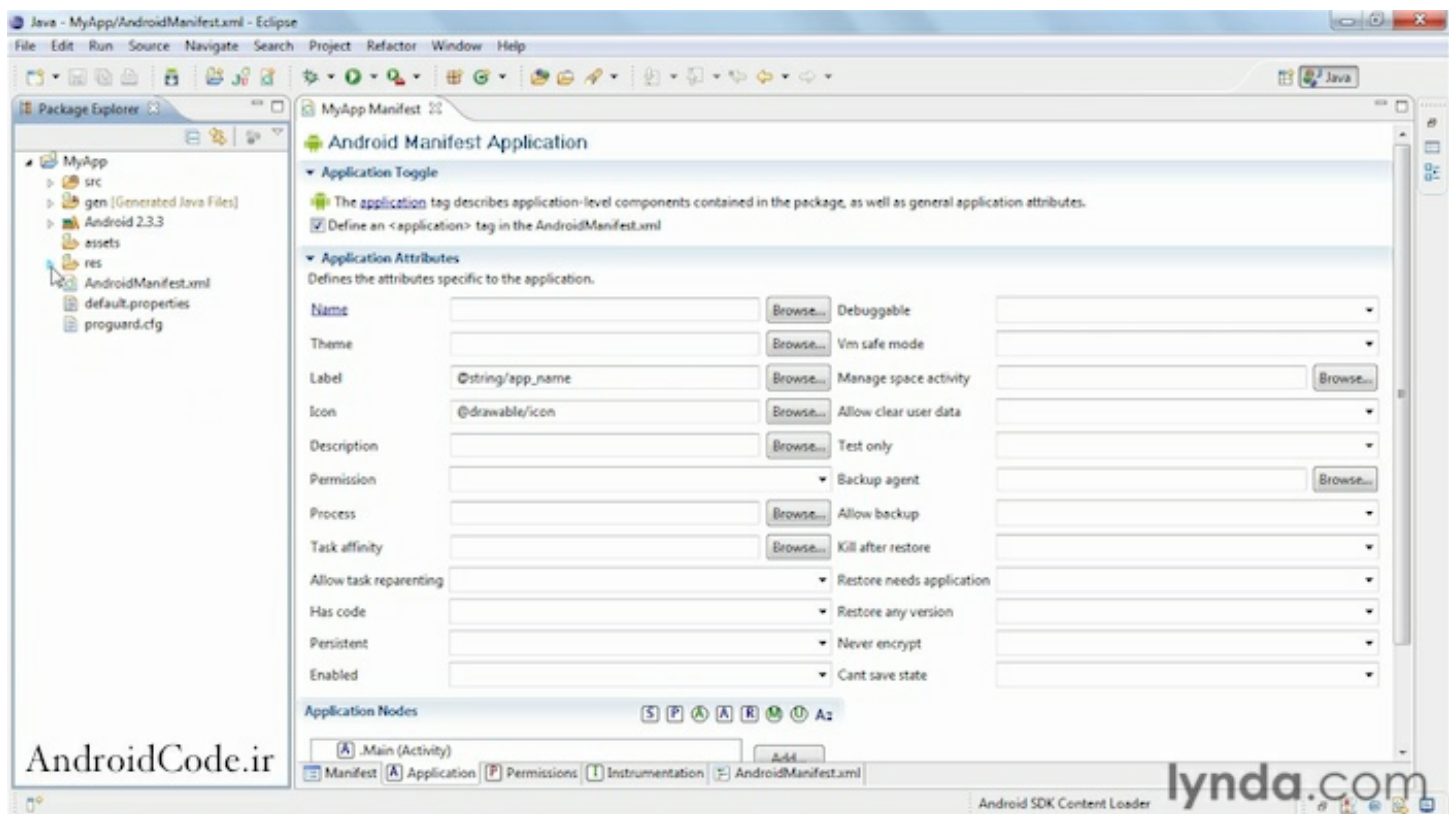
۳. خوب حالا بیاید این حالت های ویرایش بصری رو به نگاهی بندازیم و بررسی کنیم. در قسمت Manifest ما بسته (package) برنامه رو تعریف می کنیم (که قبلا انجام دادیم). و می تویم نسخه‌ی (version) درونی برنامه رو تعیین کنیم و به رشته‌ی (string) شماره نسخه تعیین که کاربر می بینه. کاری که بعد از قراره تو این صفحه انجام بدیم خروجی گرفتن از برنامه است (با کلیک روی Use the Export Wizard)



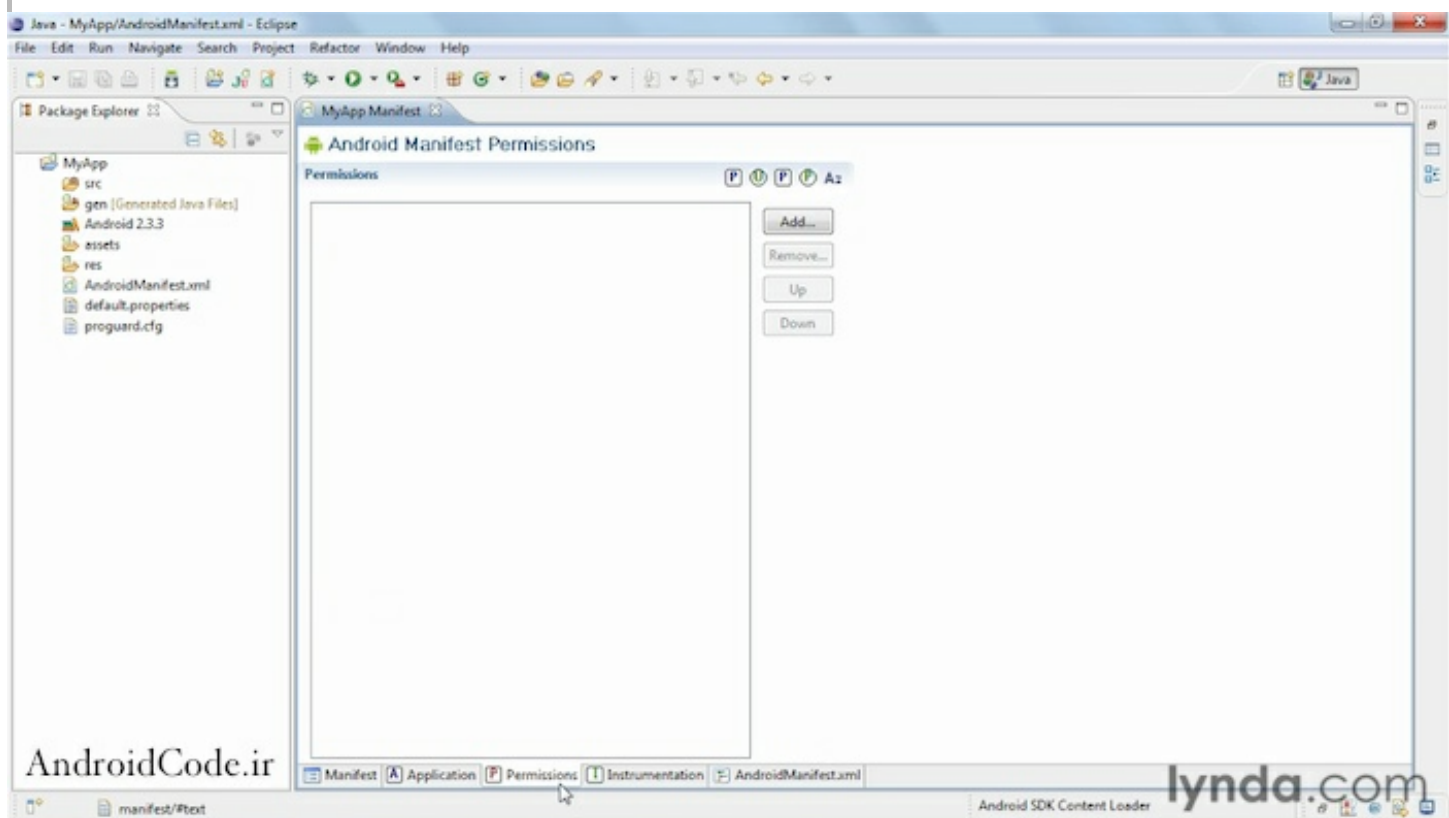
۴. در حالت ویرایش xml، تگ های application و manifest تغییراتی رو که در نوار Manifest و Application ایجاد می کنید منعکس می کنه.



۵. در نوار Application، موارد مختلفی رو می تونید تنظیم یا ویرایش کنید، مثلا Label همون اسم نرم افزار تونه که تو گوشی اجرا میشه، یا icon تصویریه که از برنامه شما تو گوشی دیده میشه، یا Theme که تو آموزش های آینده بیشتر توضیح داده خواهد شد. مثلا تو قسمت Permissions می تونید به کاربر قبل از نصب برنامه هشدار بدید که از چه اطلاعاتی استفاده می کنید. تو اون قسمت پایینی به اسم Application Nodes، می تونید فعالیت های (Activities) برنامه رو تعریف کنید. (که فعلا تنها به فعالیت main وجود داره.)



۶. در نوار Permissions می‌تونیم تمام درخواست‌هایی که از کاربر داریم (برای استفاده از اطلاعات داخل گوشی) رو مطرح کنیم و از کاربر قبل از نصب برنامه اجازه استفاده از اون اطلاعات خاص رو بگیریم.



در مورد Instrumentation هم تو این دوره بهش نمی‌پردازیم.

ادامه ی آموزش در این پست

نوشته شده توسط وجدانی

تمامی حقوق برای سرویس بلاگ بیان محفوظ است

آموزش برنامه نویسی اندروید

آموزش ساختن برنامه برای اندروید به زبان فارسی

- [سوالات متداول](#)
- [دانلود JDK و SDK برای ایرانیان](#)
- [جدول محتوا](#)
- [خانه](#)