

SADRŽAJ

1.	Uvod.....	8
2.	Gdje je sve počelo za Android OS	10
2.1.	Android 1.1	13
2.2.	Desert je poslužen 1.5 “CUPCAKE”	13
2.3.	1.6 “DONUT”	15
2.4.	4.4 “KITKAT”	17
2.5.	9.0 “PIE”	20
3.	Korisnički interfejs sa programerske strane za Android	22
3.1.	Pogledi (<i>layouts</i>).....	22
3.1.1.	Napišite XML	23
3.1.2.	Parametri pogleda (<i>layouts-a</i>).....	24
3.1.3.	Česti pogledi (<i>common layouts</i>).....	25
3.1.4.	Izrada pogled (<i>layout</i>) zgrada sa adapterom	26
3.2.	Materijalni dizajn za Android	27
3.2.1.	Elevacija sjenki i kartica	28
3.3.	Prilagođene komponente pogleda	29
3.3.1.	Potpuno prilagođene komponente	30
3.3.2.	Složene komponente	31
4.	Prolazak kroz arhitekturu aplikacije.....	33
4.1.	Korisnička iskustva mobilnih aplikacija	33
4.2.	Zajednički arhitektonski principi	33
4.3.	Pokretanje UI-a iz modela podataka	34
4.4.	Preporučena arhitektura aplikacije.....	35
4.4.1.	UI sloj	35
4.4.2.	Sloj podataka.....	36
4.4.3.	Sloj domena	37

4.4.4.	Upravljanje zavisnostima između komponenti	38
4.4.5.	Opšte najbolje prakse	39
4.4.6.	Prednosti arhitekture	40
5.	Modularizacija Android aplikacija.....	41
6.	Zaključak	44
7.	Skraćenice	45
8.	Literatura.....	46