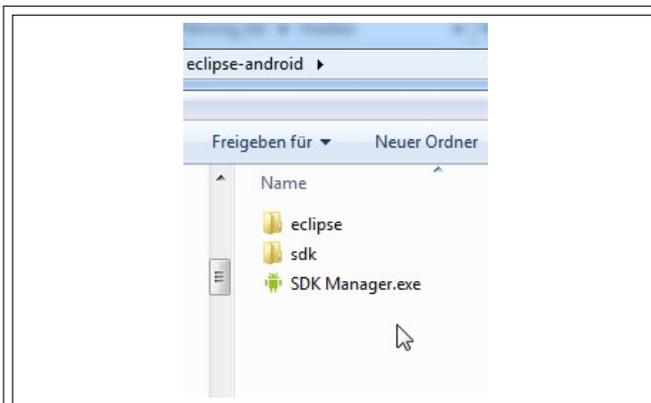




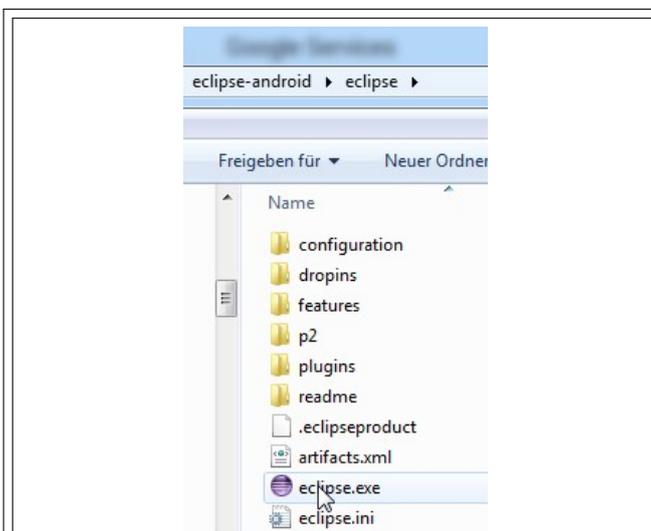
Mit der Installation der Entwicklungsumgebung fängt alles an! Die einfachste Möglichkeit besteht darin, sich das ADT-Bundle (Android Development Tools) herunterzuladen. Nutzen Sie dazu die folgende Adresse: `http://developer.android.com/sdk/index.html#download`



Mit einem Klick auf die Schaltfläche »Download the SDK...« beginnen Sie den Download. Laden Sie das gepackte Verzeichnis herunter und entpacken Sie es. Geben Sie dem entpackten Verzeichnis einen aussagekräftigen Namen. Wir nennen es künftig »eclipse-android«.



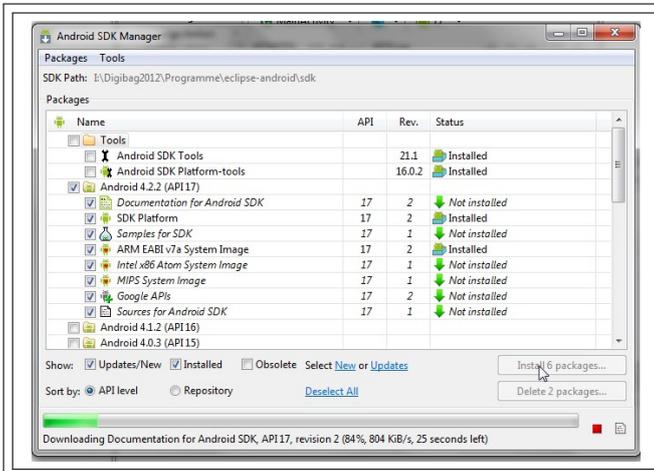
Wie hier angezeigt besteht das Verzeichnis aus einer Eclipse-Installation inkl. Android-PlugIn, dem SDK-Verzeichnis und dem Android-SDK-Manager.



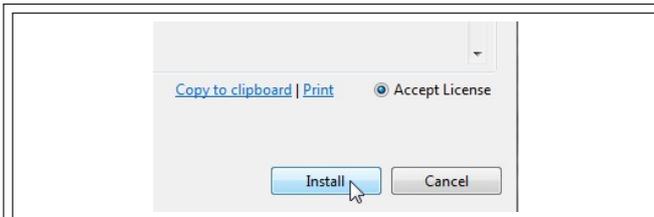
Öffnen Sie die Entwicklungsumgebung, indem Sie im Verzeichnis »eclipse« die Datei »eclipse.exe« doppelt anklicken. Legen Sie ihren Arbeitsplatz fest. Eclipse nennt den Arbeitsplatz »Workspace«. Damit künftig alle Ihre Android Apps in einem Verzeichnis liegen, legen Sie bestenfalls einen neuen Eclipse Workspace (z.B. Eigene Dateien/ANDROID_Apps) für Ihre künftigen Android-Projekte an.



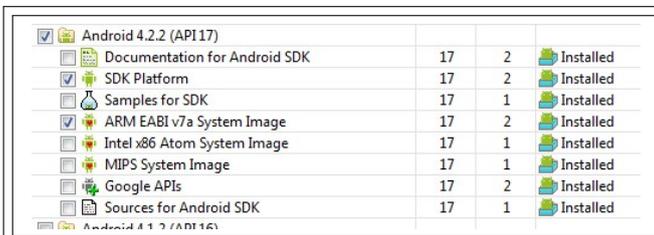
Mit einem Klick auf die Schaltfläche in der Symbolleiste von Eclipse öffnen Sie den »Android SDK Manager« (siehe Grafik).



Installieren Sie im ersten Schritt die aktuellste Android-SDK, sie wird im Fenster ganz oben aufgeführt. Klicken Sie erstmalig auf die Schaltfläche »Install (x) packages«. In Netzwerken kann die Firewall den Installationsvorgang blockieren. Vom heimischen Netz aus sollte der Vorgang problemlos funktionieren. Je nach Zusammensetzung der Packages kann sich dieser Vorgang mehrmals wiederholen. Die Installation erfordert also meist mehrere Durchläufe und wird dann einige Minuten andauern.



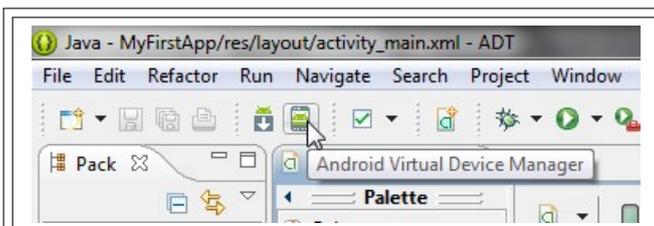
Akzeptieren Sie dazu in jedem Durchlauf die Lizenzbedingungen und klicken Sie auf die Schaltfläche »Install«.



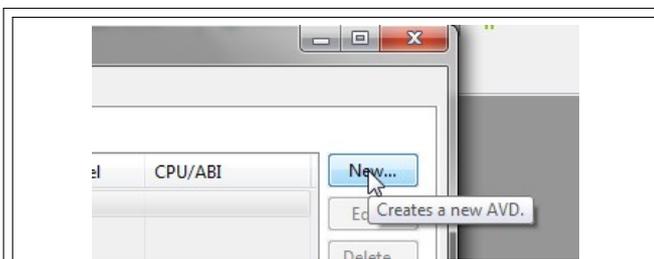
Erst wenn alle benötigten Pakete installiert wurden ist die Android-SDK einsatzbereit.



Schließen Sie abschließend den »Android-SDK-Manager«.



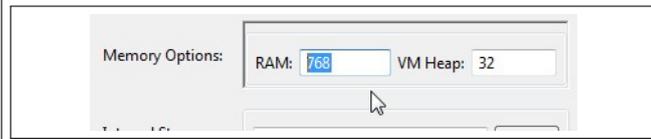
Mit einem Klick auf die Schaltfläche in der Symbolleiste (siehe Grafik) von Eclipse öffnen Sie den »Android Virtual Device Manager«. Der Emulator (Device Manager) kann ein virtuelles Handy-Objekt (AVD) erzeugen. Mit der AVD kann man die entwickelte Anwendung testen/simulieren.



Klicken Sie auf die Schaltfläche »New«.



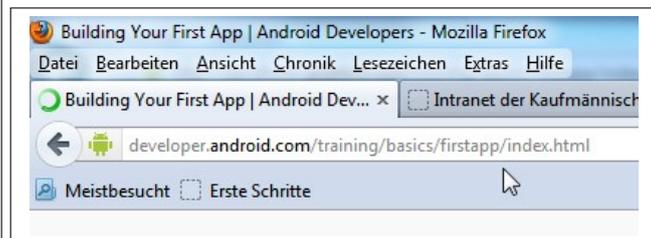
Geben Sie für den »AVD Namen« die angezeigte Bezeichnung ein. Wählen im Drop-Down-Menü für das »Device« die erste Option aus. Als Target wählen Sie die gerade installierte SDK »Google API - API Level xx« aus. Ja nach Version variiert die Angabe »xx« der Versionsnummer.



Regulieren Sie ggf. den RAM Wert auf 768 (bei Windows BS). Bestätigen Sie ihre Eingaben mit einem Klick auf die Schaltfläche »OK«.



Schließen Sie den »Android Virtual Device Manager«.



Unerfahrene App-Entwickler sollten sich nun die Zeit nehmen, Stück für Stück das Trainingsmodul zu durchlaufen. Öffnen Sie dazu den nächsten Leittext. Alternativ können Sie das online verfügbare Trainingsmodul nutzen. Es erfordert allerdings gefestigte Englisch Kenntnisse.

Nutzen Sie dazu die folgende Adresse: <http://developer.android.com/training/basics/firstapp/index.html>

