

## Ingénierie Dirigée par les Modèles

DSL, Conception, et génération automatique d'applications Android (guide d'installation)  
 2011 – 2012

### 1. Installation de l'environnement de développement Android

1. l'environnement de développement android est disponible à l'adresse :  
<http://developer.android.com>  
 Vous devez installer le *SDK Android* ainsi que l'*ADT plugin for Eclipse* dans votre environnement Kermeta (cf. <http://www.kermeta.org>).
2. Dans l'environnement Eclipse, allez dans les préférences *Window* → *Preferences* et dans la section *Android*, indiquez l'emplacement du SDK dézippé à l'étape précédente. En cliquant sur *Apply*, vous devriez voir les différentes cibles que vous avez installé dans votre SDK (voir Figure 1).
3. Vous pouvez ensuite créer vos propres applications en faisant *New* → *Android Project* (voir Figure 2).

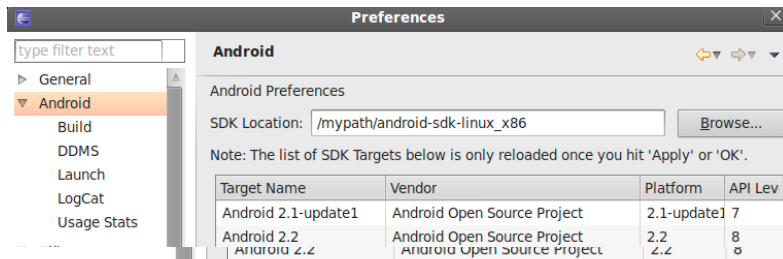


Figure 1: Paramétrage des cibles Android

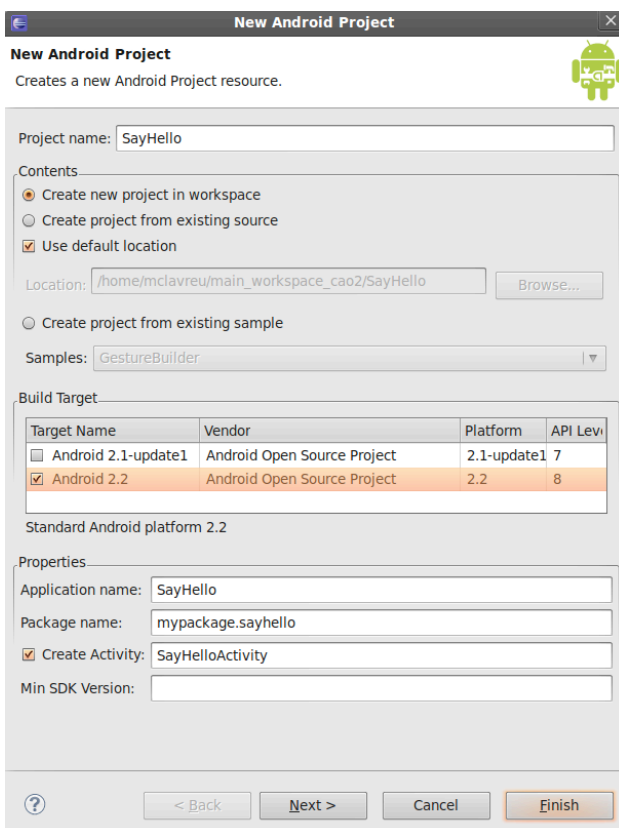


Figure 2: Création d'un project Android

## 2. Exécution

Pour exécuter une application Android sur le simulateur, vous aurez besoin de créer et configurer des équipements virtuels dont la liste est disponible dans le menu *Window* → *Android SDK and AVD Manager*. Pour chaque périphérique virtuel, vous pouvez simuler la présence d'une carte SD et modifier des propriétés permettant l'accès à certaines propriétés. A vous de choisir les fonctionnalités nécessaires à l'application que vous développez. Attention, certaines fonctionnalités ne sont disponibles que pour certaines versions cibles.

Une fois vos périphériques définis, vous pouvez lancer vos applications Android à l'aide du clic droit et éventuellement interagir avec votre périphérique virtuel en ouvrant la perspective DDMS (voir Figure 3). L'initialisation du simulateur (voir Figure 4) peut prendre du temps au premier démarrage mais vous n'avez pas besoin de le fermer entre deux tests de vos applications.

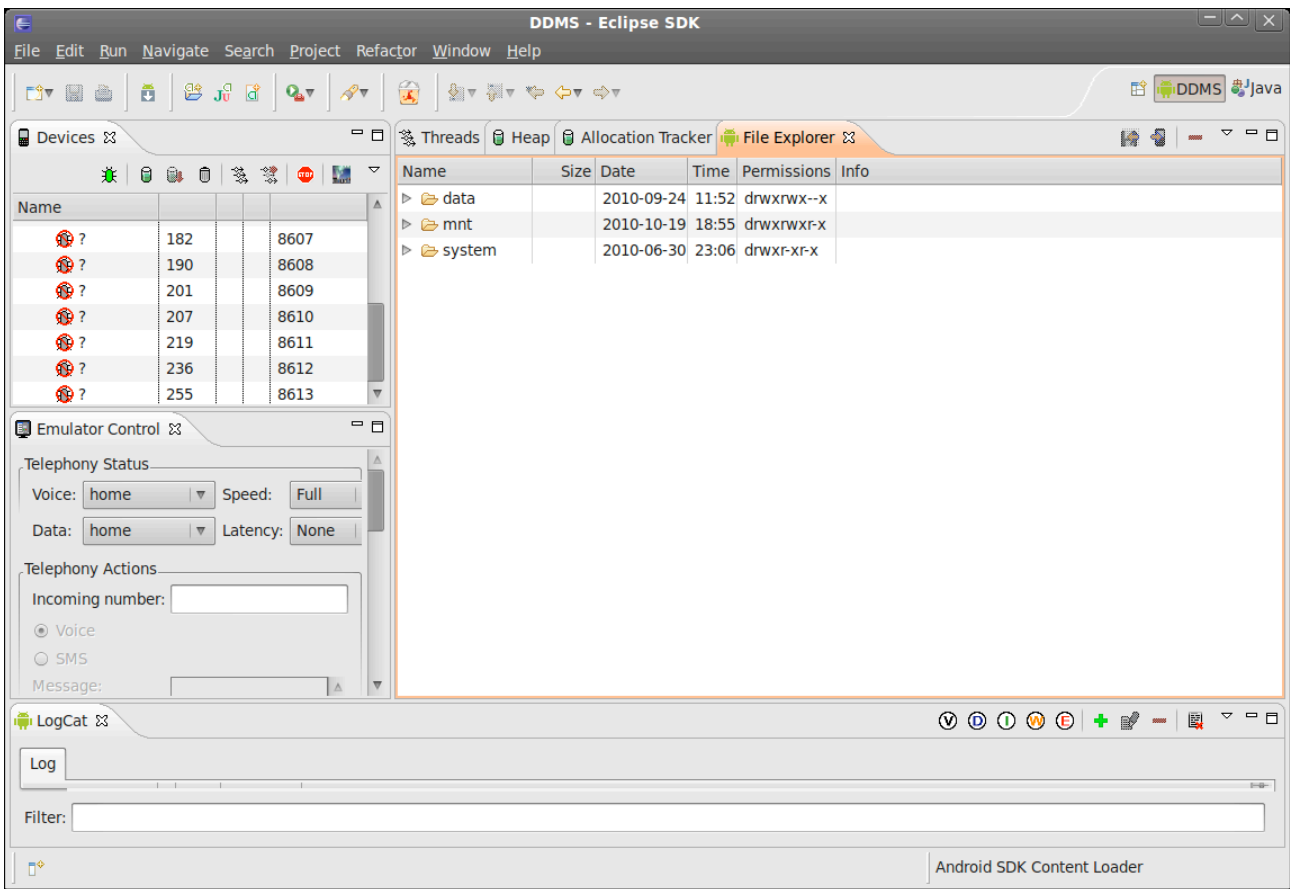


Figure 3: Perspective DDMS

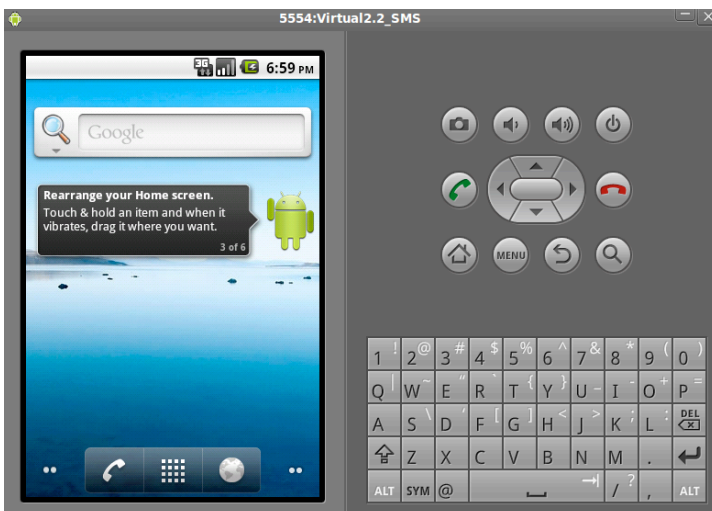


Figure 4: Simulateur Android