

Echte Cross-Plattform-Anwendungen mit Angular, Cordova & Electron

Liebe Teilnehmerin,
lieber Teilnehmer,

Sie erhalten im Folgenden die Installationshinweise für den Workshop „**Echte Cross-Plattform-Anwendungen mit Angular, Cordova & Electron**“ auf den Angular Days am 22. März 2017 in Unterhaching. Über Ihr Interesse freue ich mich sehr und kann es kaum erwarten, Sie im Workshop begrüßen zu dürfen.

Hinweis 1

Üblicherweise ist bei der zu erwartenden hohen Anzahl von Teilnehmern im Workshop leider kein voll umfängliches Hands-On (mit intensiven Übungen etc.) möglich.

Wenn Sie aber dennoch die eine oder andere der vorgeführten Demos selber ausprobieren möchten, dann empfehle ich Ihnen das Mitbringen eines eigenen Laptops sowie der Installation & Konfiguration folgender Tools (denn diese sind vor allem für den Teil mit mobilen Apps notwendig).

Sollten Sie Ihren Geschäftsrechner mitbringen, bitte ich Sie, zuvor die Berechtigungssituation zu klären. Erfahrungsgemäß machen Gruppenrichtlinien und Proxyserver-Einstellungen gerne mal einen Strich durch die Rechnung. Mit einem privaten Notebook und ggf. Administratorrechten (oho!) sind Sie (vermutlich) auf der sicheren Seite.

Ja... diese Anleitung ist etwas länger, bitte nicht erschrecken - und bitte alles lesen. Halten Sie durch bis zum Ende. **Cross-Plattform ist durchaus ein hartes Geschäft ;-)**

Basis-Software

- Chrome (als Default Browser, für Entwicklung & Testing)
- NodeJS (am besten die aktuelle Version 6.9.5 LTS)
 - <https://nodejs.org/>
- Git Command Line Tools
 - <https://git-scm.com/downloads>
- *Optional*: Grafischer Git-Client (Empfehlung: SourceTree)
 - <https://www.sourcetreeapp.com/>
- Editor oder IDE nach Wahl
 - Empfehlung: WebStorm: <https://www.jetbrains.com/webstorm/download/>

Hinweis 2

Da nach aktuellem Stand die Anzahl der Teilnehmer für ein mögliches Hands-On recht hoch sein wird, bitten ich Sie, **vor der Konferenz** alle Tools herunterzuladen und zu installieren.

Damit wir das Konferenznetzwerk nicht vor zu große Problem stellen müssen, laden Sie sich bitte ein ZIP-Archiv herunter, entpacken es und installieren Sie die Node-Module.

Hier finden Sie die ZIP-Datei:

<https://github.com/thinktecture/angulardays-2017-spring-crossplatform/archive/zipball/prep0.1>

Bitte entpacken Sie das ZIP-Archiv. Öffnen Sie dann eine Kommandozeile und navigieren Sie zu dem Verzeichnis, in das die entpackten Dateien kopiert wurden. In diesem Verzeichnis befindet sich u.a. eine *package.json*-Datei.

Über den Befehl *npm install* auf der Kommandozeile werden dann alle notwendigen Node-Pakete installiert – das kann ein bisschen dauern. Der Befehl wird durch Node.js bereitgestellt, welches Sie zuvor installiert haben.

Der durch dieses Kommando erstellte Ordner *node_modules* dient vornehmlich als Backup-Kopie (... je nach Internetstabilität).

Weitere Installationsanleitung

Gerne können Sie auch eigene mobile Geräte (Smartphones, Tablets) mitbringen, um Ihre Cross-Plattform-App auf echten Mobile Devices auszuprobieren (vergessen Sie jedoch bitte nicht Ihr USB- bzw. Lightning-Kabel).

Um Ihre App kompilieren und ausführen zu können, installieren Sie bitte abhängig von Ihrem Desktop-Betriebssystem und der mobilen Plattform noch die folgende Software:

Für Mac-User

- XCode für iOS Apps
 - <https://developer.apple.com/xcode/download/>
- Java JDK 8
 - <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index-jsp-138363.html>
- Android SDK für Android Apps
 - Standalone oder mit Android Studio:
<https://developer.android.com/sdk/index.html>
 - API Level 23 & 24 installieren (mitsamt dazu gehörenden Intel x86 Images)
 - Wenn Sie ein Android Device mit älterem OS als 6.0 haben, dann benötigen Sie u.U. auch noch ältere API-Versionen – siehe bitte Screenshot am Ende des Dokuments)
 - Siehe auch Screenshot weiter unten mit einer exemplarischen Konfiguration, was noch installiert werden sollte
- *Optional*: Genymotion als schneller Android-Emulator
 - (man benötigt dort einen Account um eine non-commercial License herunterladen zu können)
 - <https://www.genymotion.com/>
- *Optional*: Windows VM mit dem Setup, wie unten für Windows User beschrieben

Für Windows-User

- Es ist am besten, eine VM zu verwenden.
 - Bspw. die offiziell von Microsoft zur Verfügung gestellten Entwickler VMs mit Windows 10 Professional (Licensed - Build 201609)
 - <https://developer.microsoft.com/en-us/windows/downloads/virtual-machines>

- Zusätzlich
 - Java JDK 8
 - <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index-jsp-138363.html>
 - Android SDK für Android Apps
 - Standalone oder mit Android Studio: <https://developer.android.com/sdk/index.html>
 - API Level 23 & 24 installieren (mitsamt dazu gehörenden Intel x86 Images)
 - Wenn Sie ein Android Device mit älterem OS als 6.0 haben, dann benötigen Sie u.U. auch noch ältere API-Versionen – siehe bitte Screenshot am Ende des Dokuments)
 - Siehe auch Screenshot weiter unten mit einer exemplarischen Konfiguration, was noch installiert werden sollte
 - *Optional*: Genymotion als schneller Android-Emulator
 - (man benötigt dort einen Account um eine non-commercial License herunterladen zu können)
 - <https://www.genymotion.com/>
- Ansonsten
 - Windows 10
 - Visual Studio 2015 - für Windows Apps
 - Bspw. VS Community: <https://go.microsoft.com/fwlink/p/?LinkId=534599>
 - Oder: Standalone Windows 10 SDK (inkludiert Windows Phone)
 - <https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=698771>
 - Java JDK 8
 - <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index-jsp-138363.html>
 - Android SDK für Android Apps
 - Standalone oder mit Android Studio: <https://developer.android.com/sdk/index.html>
 - API Level 23 & 24 installieren (mitsamt dazu gehörenden Intel x86 Images)
 - Wenn Sie ein Android Device mit älterem OS als 6.0 haben, dann benötigen Sie u.U. auch noch ältere API-Versionen – siehe bitte Screenshot am Ende des Dokuments)
 - Siehe auch Screenshot weiter unten mit einer exemplarischen Konfiguration, was noch installiert werden sollte
 - *Optional*: Genymotion als schneller Android-Emulator
 - (man benötigt dort einen Account um eine non-commercial License herunterladen zu können)
 - <https://www.genymotion.com/>

Für Linux User

- *Hinweis*: Wir können im Workshop natürlich nicht alle Linux Distros unterstützen - da müssen wir dann einfach mal schauen... :-)
- Java JDK 8

- <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index-jsp-138363.html>
- Android SDK für Android-Apps
 - Standalone oder mit Android Studio:
<https://developer.android.com/sdk/index.html>
 - API Level 23 & 24 installieren (mitsamt dazu gehörenden Intel x86 Images)
 - Wenn Sie ein Android Device mit älterem OS als 6.0 haben, dann benötigen Sie u.U. auch noch ältere API-Versionen – siehe bitte Screenshot am Ende des Dokuments)
 - Siehe auch Screenshot weiter unten mit einer exemplarischen Konfiguration was noch installiert werden sollte
- *Optional*: Genymotion als schneller Android-Emulator
 - (man benötigt dort einen Account um eine non-commercial License herunterladen zu können)
 - <https://www.genymotion.com/>
- *Optional*: Windows VM mit dem Setup, wie oben für Windows User beschrieben

So, das wär's!

Vielen Dank für Ihre Mithilfe 😊

Falls Sie Fragen haben, kontaktieren Sie mich bitte unter christian.weyer@thinktecture.com

Viele Grüße,
-Christian Weyer

Packages		
 Name	API	Rev.
 Tools		
<input checked="" type="checkbox"/>  Android SDK Tools		25.2.4
<input checked="" type="checkbox"/>  Android SDK Platform-tools		25.0.3
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		25.0.2
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		25.0.1
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		25
<input checked="" type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		24.0.3
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		24.0.2
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		24.0.1
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		24
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		23.0.3
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		23.0.2
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		23.0.1
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		22.0.1
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		21.1.2
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		21.0.2
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		20
<input type="checkbox"/>  Android SDK Build-tools		19.1
<input type="checkbox"/>  Android 7.1.1 (API 25)		
<input type="checkbox"/>  Android 7.0 (API 24)		
<input type="checkbox"/>  Documentation for Android SDK	24	1
<input checked="" type="checkbox"/>  SDK Platform	24	3
<input type="checkbox"/>  Android TV Intel x86 Atom Svstem Imaae	24	9
<input type="checkbox"/>  ARM 64 v8a Svstem Imaae	24	7
<input type="checkbox"/>  ARM EABI v7a Svstem Imaae	24	7
<input checked="" type="checkbox"/>  Intel x86 Atom 64 Svstem Imaae	24	7
<input checked="" type="checkbox"/>  Intel x86 Atom Svstem Imaae	24	7
<input type="checkbox"/>  Goole APIs ARM 64 v8a Svstem Imaae	24	10
<input type="checkbox"/>  Goole APIs ARM EABI v7a Svstem Imaae	24	10
<input type="checkbox"/>  Goole APIs Intel x86 Atom 64 Svstem Imaae	24	10
<input type="checkbox"/>  Goole APIs Intel x86 Atom Svstem Imaae	24	10
<input type="checkbox"/>  Goole APIs	24	1
<input type="checkbox"/>  Sources for Android SDK	24	1
<input type="checkbox"/>  Android 6.0 (API 23)		
<input type="checkbox"/>  Android 5.1.1 (API 22)		
<input type="checkbox"/>  Android 5.0.1 (API 21)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.4W.2 (API 20)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.4.2 (API 19)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.3.1 (API 18)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.2.2 (API 17)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.1.2 (API 16)		
<input type="checkbox"/>  Android 4.0.3 (API 15)		
<input type="checkbox"/>  Android 2.3.3 (API 10)		
<input type="checkbox"/>  Android 2.2 (API 8)		
<input type="checkbox"/>  Extras		
<input checked="" type="checkbox"/>  Android Support Repository		41
<input type="checkbox"/>  Android Support Library		23.0.1
<input type="checkbox"/>  Android Auto Desktop Head Unit emulator		1.1
<input checked="" type="checkbox"/>  Goole Play services		38
<input checked="" type="checkbox"/>  Google Repository		21
<input type="checkbox"/>  Goole Play APK Expansion library		1
<input type="checkbox"/>  Goole Play Licensina Library		1
<input type="checkbox"/>  Goole Play Billina Library		5
<input type="checkbox"/>  Android Auto API Simulators		1
<input type="checkbox"/>  Goole USB Driver		11
<input type="checkbox"/>  Goole Web Driver		2
<input checked="" type="checkbox"/>  Intel x86 Emulator Accelerator (HAXM installer)		5.3