

O-hne Vorwarnung

Die erste Preview-Version von Android O

Google hat ziemlich überraschend die erste Entwicklerversion von Android O freigegeben. Die verspricht große Dinge wie eine verlängerte Akkulaufzeit, verbesserte Notizen und endlich auch Benachrichtigungszähler an App-Icons.

Von **Stefan Porteck** und **Alexander Spier**

Google hat die erste Testversion der kommenden Android-Version mit dem Codenamen O für die aktuellen Nexus- und Pixel-Geräte nebst passendem SDK für Entwickler bereitgestellt. Die Preview bietet Google nur als vollständige System-Images zum Download an, die man unter Verlust aller Daten manuell auf sein Gerät flashen muss. Wir haben uns ein Nexus 5X geschnappt und einen ersten Eindruck vom System gewonnen.

Wie schon bei früheren Android-Versionen schraubt Google am Energieverbrauch des Systems. So werden Hintergrunddienste in Android O nun automatisch nach einigen Minuten vom System beendet. Das konnten Apps zwar bisher auch selbst, doch viele taten das schlicht nicht.

Um beispielsweise regelmäßig Daten zu synchronisieren, sollen die App-Entwickler künftig den Job Scheduler von Android nutzen und wiederkehrende Aufgaben damit ressourcenschonender abwickeln. Zudem sollen Apps sich nicht mehr so einfach vom System wecken lassen können. Statt allgemeiner Broadcasts, auf die viele Apps hören, sollen die Entwickler entweder auf die Anwendung zugeschnittene Aufrufe nutzen oder ebenfalls den Job Scheduler verwenden.

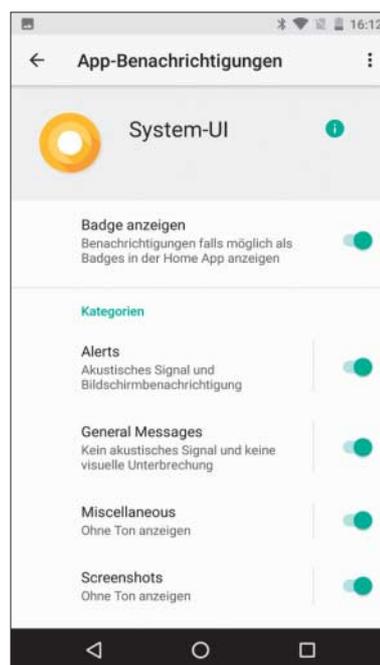
Die Unterstützung von neuen Java-8-APIs und Optimierungen an der Android Runtime sollen der Performance zugute kommen: Google verspricht in einigen Anwendungs-Benchmarks eine Verdoppelung der Leistung. In unseren eigenen Benchmarks konnten wir noch keine auffälligen Unterschiede messen, im Coremark-Test waren aber immerhin bis zu 10 Prozent mehr drin.

Die WebView-Komponente soll standardmäßig in einem getrennten Prozess laufen. Damit würden Inhalte aus dem Netz unabhängig von der App ausgeführt, die WebView dafür aufruft. Das soll die Sicherheit und Stabilität erhöhen.

Polierte Oberfläche

Künftig kann der Nutzer Benachrichtigungen in Kategorien unterteilen. Für wichtige Rubriken aktiviert er etwa Ton und Vibration und blockiert andererseits unwichtige Benachrichtigungen. Das funktioniert aber nicht App-übergreifend, weshalb sich die Konfiguration für alle Apps eher mühselig gestaltet. Neu dabei ist die Möglichkeit, Nachrichten schlafen zu legen, um sie nach 15, 30 oder 60 Minuten erneut angezeigt zu bekommen.

Von vielen Android-Nutzern lange gewünscht ist die Möglichkeit, wie bei iOS im Anwendungs-Icon die Zahl der ungelesenen Mails oder Chat-Nachrichten zu sehen. Mit den sogenannten Badges wird Android O das möglicherweise bald unterstützen, bisher zeigt sich aber nur ein Eintrag in den Benachrichtigungseinstellungen.



Benachrichtigungen lassen sich nun in Kategorien zusammenfassen.

Die Einstellungen von Android O haben sich optisch stark verändert und sind nun in weniger Oberkategorien eingeteilt, dafür werden diese tiefer verschachtelt. Teilweise blendet Android weitergehende Einstellungen aus, um die Liste optisch kürzer zu halten. Erst ein weiteres Antippen bringt dann alle Elemente zum Vorschein.

Weiter gearbeitet hat Google auch an den Schnelleinstellungen: In der kompakten Ansicht sind nun mehr Funktionen untergebracht, in der aufgeklappten Version führt ein Druck aufs Symbol wieder direkt in die Einstellungen und nur ein Tippen auf die Schrift darunter zu den in Android 7.0 eingeführten Untermenüs.

Farblich und klanglich

Android O wird sogenannte Wide-Gamut-Displays unterstützen, die in vielen High-End-Smartphones bereits eingebaut sind: Apps können nun dem System signalisieren, dass sie gerne einen erweiterten Farbraum nutzen möchten und dann Bilder mit eingebettetem Farbprofil laden.

Zudem zieht eine native Unterstützung für hochwertigere, aber proprietäre Audio-Codex ein. Auf damit kompatiblen Smartphones kann das System nun Qualcomms aptX (HD) und Sonys LDAC verwenden. Noch experimentell ist die „Audio API for Pro Audio“, die professionellen Audio-Apps möglichst niedrige Latenzen bieten soll.

Google verspricht zudem eine verbesserte Tastatur-Unterstützung und begründet das interessanterweise mit der Verfügbarkeit von Google-Play-Apps auf Chrome OS. Die häufiger vermutete Vereinigung beider Systeme scheint zumindest weiter in Vorbereitung zu sein. Insgesamt sollen die Pfeiltasten und die Tab-Taste nun konsistenter arbeiten, wie man es von anderen (Desktop-)Systemen gewohnt ist.

Zukunftsmusik

Wie stark die weitergehenden Bemühungen um eine längere Akkulaufzeit einschlagen, muss die Zeit zeigen. Aber wie schon bei Android 6 und 7 wird deutlich, dass Google den Entwicklern immer mehr Freiheiten entzieht, damit Android den Ruf als Strom- und Ressourcenfresser los wird.

Die finale Version des mutmaßlich Android 8.0 genannten Systems wird laut Google wie gewohnt erst im dritten Quartal erscheinen. Das vorherige Beta-Programm mit OTA-Updates dürfte voraussichtlich Ende Mai nach der Entwicklerkonferenz Google I/O anrollen. (spo@ct.de) **ct**