

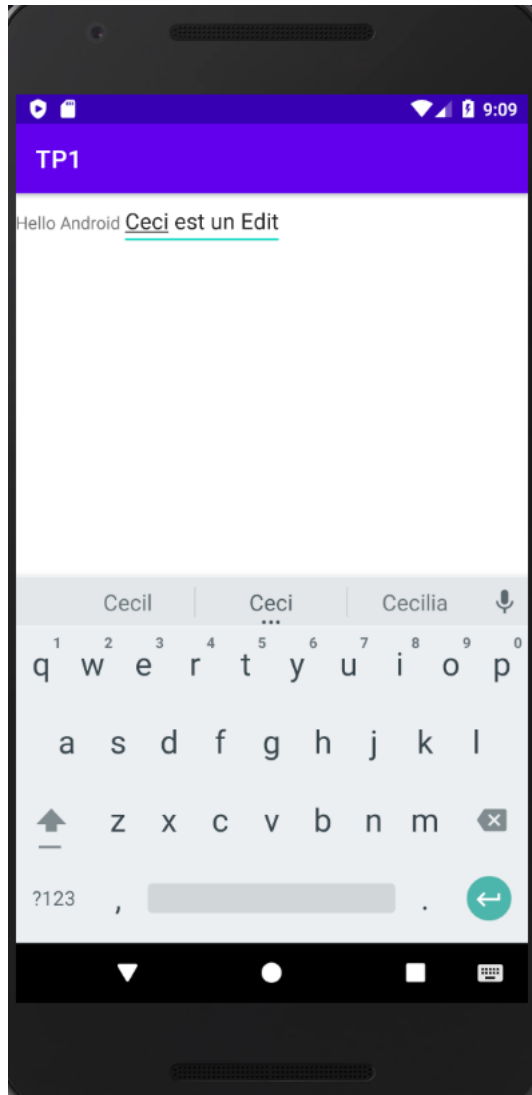
Rendu HMIN205 - 01.02.21

Alexandre CANTON CONDES

Janvier 2021

1 Captures d'écran des interfaces obtenues

Exo 1.2 : Ajoutez le code nécessaire pour la saisie d'un texte.



Exo 1.3 : Observez maintenant le code suivant de cette même application Android et Indiquez les différences de code et la signification de cette différence par rapport au code précédent.

Au dessus, le TextView est défini dans le corps de la méthode onCreate.

Au dessous, le TextView est défini dans un fichier xml dans le dossier de ressource.

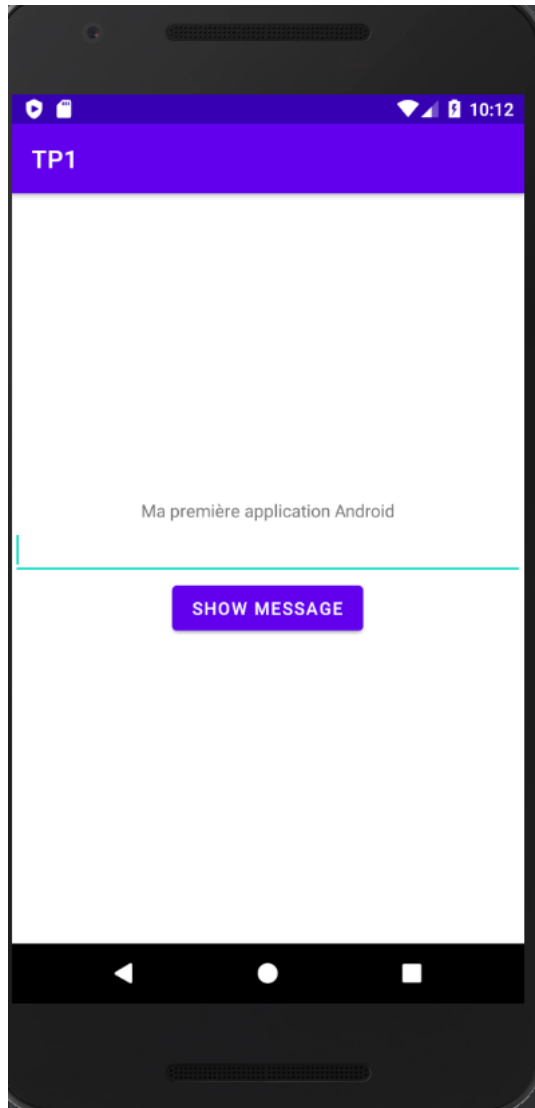
Exo 1.4 : Ajoutez le code nécessaire pour la saisie d'un texte.



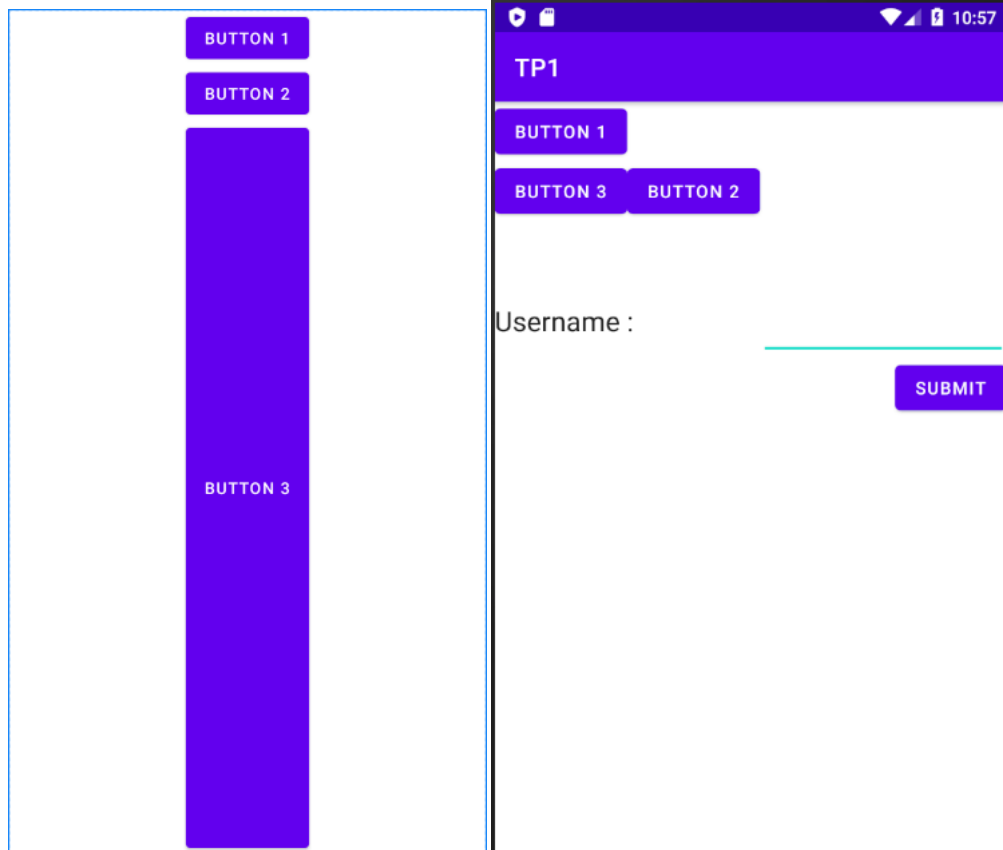
Exo 2.1 : Observez le code de l'application suivante et indiquez la différence structurelle avec le code des applications des exercices précédents.

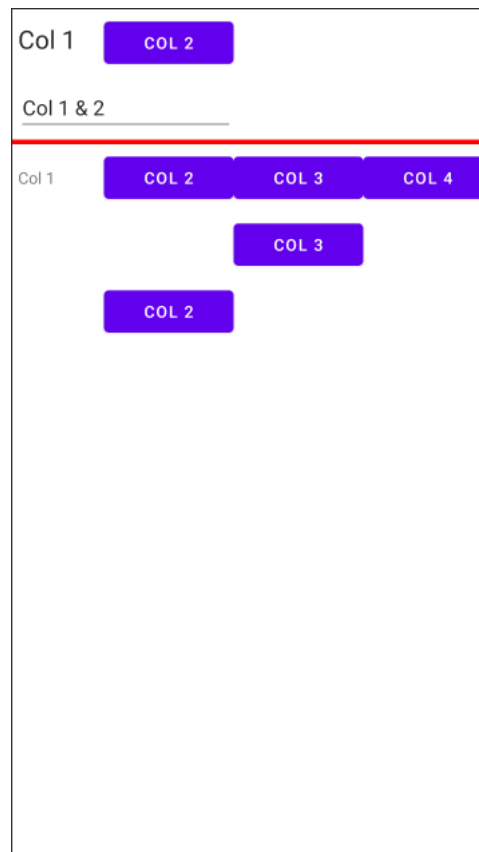
Cette fois-ci, il n'y a ni `TextView`, ni `EditText`, mais un `Button` défini dans un `LinearLayout`. Les variables de type `string` sont définies dans le sous répertoire "strings" du dossier des ressources.

Exo 2.2 : Ajoutez le code nécessaire pour afficher le texte "Ma première application Android" et pour saisir un texte.



Exo 3.1 : Observez les différents codes de l'application suivante et indiquez l'affichage correspondant.





> Layout 1 :

Un LinearLayout de 3 Button dont le 3e prends a une hauteur maximum tant que les 2 premiers Button s'affiche. (affiché de haut en bas)

> Layout 2 :

Un RelativeLayout où il est possible de placer des éléments les uns par rapport à d'autres. Il prend tout l'écran ici.

Donc le premier Button prend seulement l'espace qu'il a besoin et par défaut est place en haut à gauche.

Ensuite, le TextView est défini comme en dessous du Button 3 avec une marche de 65dp.

Un EditText placé sur le bord droit de son parent (le RelativeLayout), le dessus de l'élément étant aligné avec celui du TextView et à droite du Button 2.

Un Button 0 placé sur le bord droit de son parent, en dessous du Button 1.

Un Button 3 placé sur le bord gauche de son parent et en dessous du Button 1.

Un Button 2 en dessous du Button 1 et en même temps la droite de ce dernier.

> Layout 3 :

Un TableLayout dont chaque colonne est aggrandissable ou rétrécissable, remplissant ici tout l'écran.

Une première ligne de la table avec un padding de 5dip contenant :

- TextView dans la première colonne, affichant "Col 1"
- Un Button dans la colonne 2, affichant "Col 2".

Une deuxième ligne de la table avec un padding de 5dip contenant :

- Un EditText qui occupera 2 colonnes et affiche "Col 1 & 2".

Une View avec un font rouge ayant défini la hauteur à 4 dip et dont la largeur est en match_parent par défaut.

Une troisième ligne de la table avec un padding de 5dip contenant :

- Un TextView affichant "Col 1" dans la première colonne
- Un Button affichant "Col 2" dans la seconde colonne
- Un Button affichant "Col 3" dans la troisième colonne
- Un Button affichant "Col 4" dans la quatrième colonne

Une quatrième ligne de la table avec un padding de 5dip contenant :

- Un Button dans la colonne 3 (avec l'index 2) affichant "Col 3"

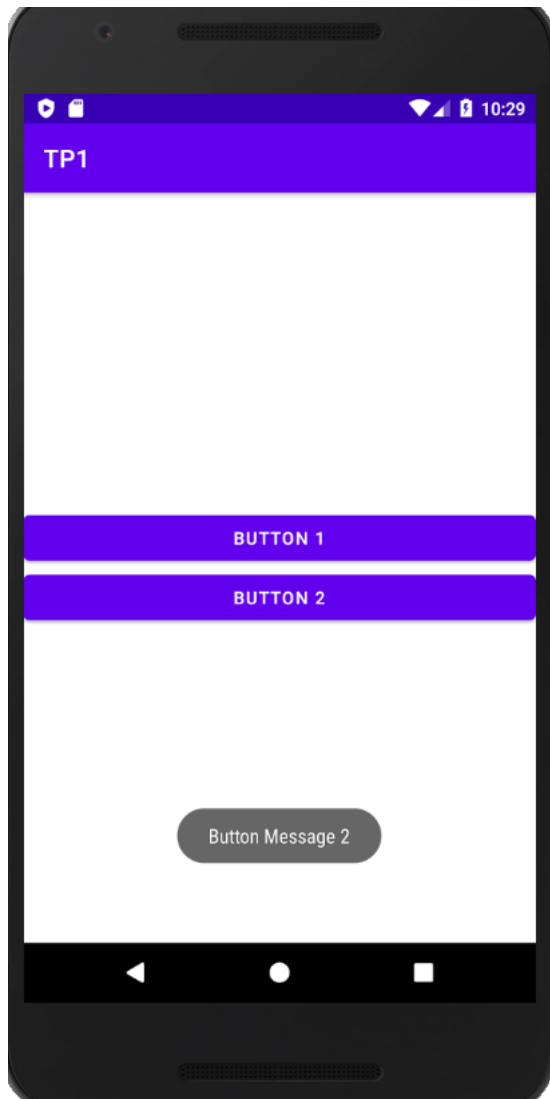
Une cinquième colonne de la table avec un padding de 5dip contenant :

- Un Button à l'index 1 donc à la colonne 2, affichant "Col 2"

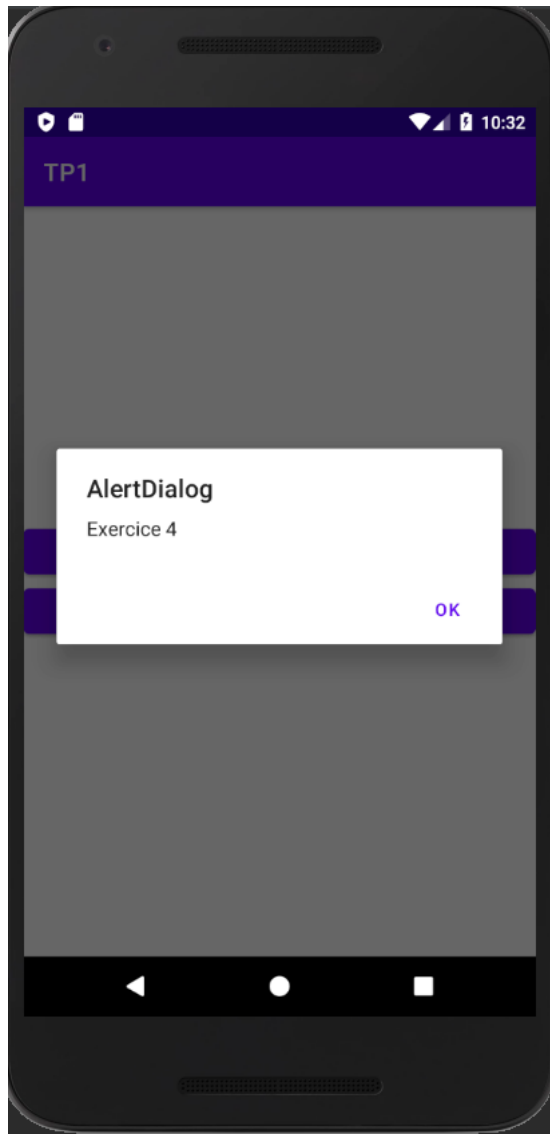
Exo 4.1 : Observez le code ci-dessous et dire ce qu'il réalise.

L'activité est constitué d'un `LinearLayout` avec un `Button`,
quand on clic sur le `Button`, un pop-up (`Toast`) affiche
"Message Bouton 1"

Exo 4.2 : Ajouter un deuxième bouton qui affiche quand il est actionné un message Toast.



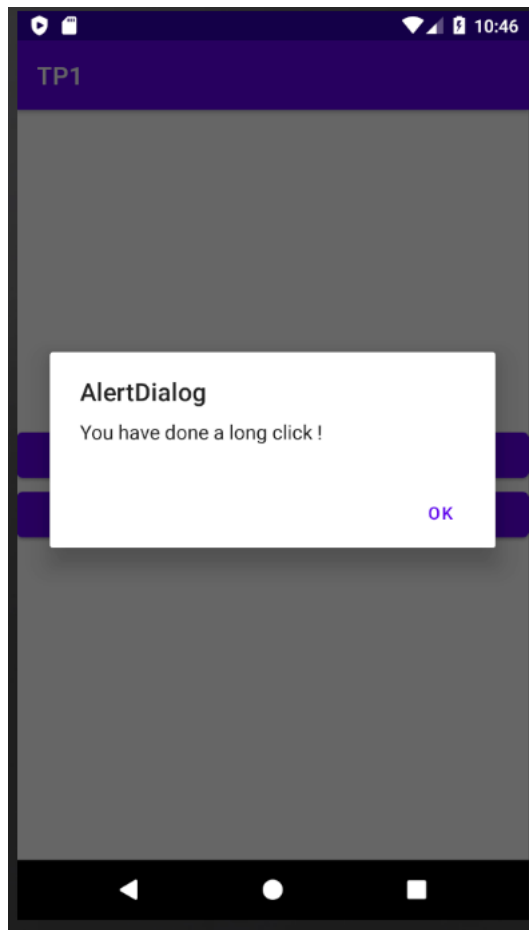
Exo 4.3 : Modifiez ce code pour permettre d'afficher le message "Exercice 4" sur le même écran (sans sa disparition).



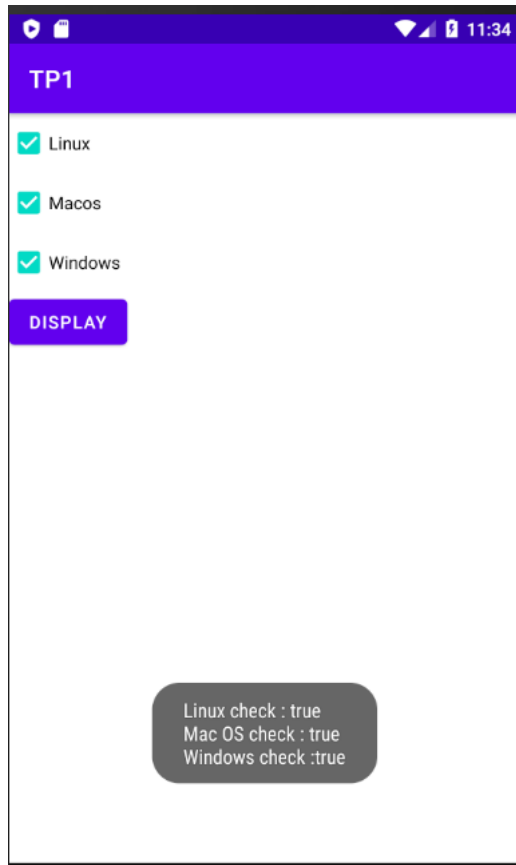
Exo 4.4 : Les messages affichés sont en français, comment faire pour pouvoir s'adapter à la langue de l'utilisateur ?

```
Clic droit sur le dossier "res"  
> New  
> Android Ressource Directory  
> Local  
> Cliquer sur ">>"  
> Sélectionner "fr:French"  
> OK  
> Copier le string.xml du dossier "values" et le coller dans "values-fr"  
> Remplacer les valeurs écrites en français, par leur traduction  
anglaise dans "values/strings.xml"  
> S'assurer qu'on a bien l'anglais dans "values/strings.xml" et  
le français dans values-fr/strings.xml" du dossier "res"
```

Exo 4.5 : Modifier le code d'un des boutons pour qu'il réagisse après un appui long.



Exo 5.1 : Observez le code ci-dessous et indiquez ce qu'il affiche.



Le code créer un CheckBox avec 3 check et un button dans le XML.

Puis dans le Java :

- Il défini `addListenerOnChkWindows`, qui est appelé quand on check Windows, et qui affiche dans un Toast "Bro, try Linux :)"
- Il défini `addListenerOnButton`, qui est appelé quand on click sur le button, et qui affiche un Toast avec le résultat de notre sélection.