

## Informatique Mobile : Fiche 4

Nous allons améliorer le logiciel Compteur de pintes :

1. Ajoutez un écran « New highscore » qui s'affiche lorsque le joueur dépasse son highscore actuel. Cet écran affichera une image de félicitation et un champ numérique destiné à rentrer le nombre de pintes maximales que le joueur s'autorise à encore boire. Un bouton permet de fermer cette interface et de revenir à l'écran précédent : à partir de ce moment-là l'écran « new highscore » n'apparaîtra plus.
2. Quand le highscore est battu, le joueur doit donc fixer le nombre de pintes maximales qu'il s'autorise à boire. Lorsque ce nombre est atteint, un écran « panique » s'affiche : une image signale que le joueur a trop bu et qu'il est temps de rentrer. De plus, un bouton permettra de lancer un appel vers le numéro 100 (lors de votre développement, utilisez un numéro fictif bidon plutôt que le 100). Le bouton back sera désactivé et il ne sera pas possible de revenir à l'écran principal.
3. Testez votre application en faisant basculer l'écran de vertical vers horizontal. Vérifiez qu'aucune donnée n'est perdue. Implémentez la sauvegarde de l'état avec *onSaveInstanceState* et sa recreation dans *onCreate*.

### BONUS

1. Implémentez les bonus de la semaine passée.
2. Animez la transition entre les activités. Ce lien pourrait se montrer utile : <http://stackoverflow.com/questions/10243557/how-to-apply-slide-animation-between-two-activities-in-android>