



android

*An Open Handset Alliance Project*

# Adaptation à l'orientation

O.Legrand

# Changement d'orientation

- Changement d'orientation provoque
  - Destruction activité
  - Reconstruction

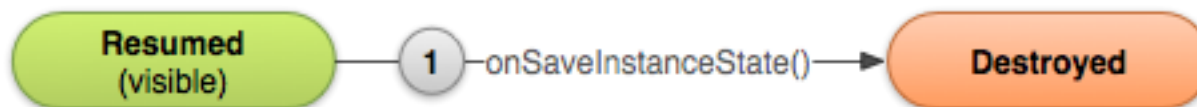


# Sauvegarde de l'état

```
static final String STATE_SCORE = "playerScore";
static final String STATE_LEVEL = "playerLevel";
...

@Override
public void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    // Save the user's current game state
    savedInstanceState.putInt(STATE_SCORE, mCurrentScore);
    savedInstanceState.putInt(STATE_LEVEL, mCurrentLevel);

    // Always call the superclass so it can save the view hierarchy state
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
}
```



# Bundle

- Bundle = dictionnaire (clef, valeur)
- Enregistre des objets ***Serializable*** ou ***Parcelable***
- Pour vos propres classes, implémentez ***Serializable***
- bundle.putSerializable
- bundle.getSerializable.



# Adaptation du layout

- Si design différent selon orientation alors différents xml dans différents folders

```
MyProject/
  res/
    layout/                # default (portrait)
      main.xml
    layout-land/           # landscape
      main.xml
```



# Autres méthodes

- On peut gérer les changements « à la main »
- On peut empêcher les changements
- voir référence.

