

Gestion des évènements

TP 01 du Module 03

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi le module 3.

Durée estimée

1h30 heures

Contexte

Nous allons réaliser une application pour gérer nos envies d'achat.

Chaque article à acheter doit porter un nom, avoir une description, un prix, une indication de notre degré d'envie et s'il est actif ou non.

Il est également possible de lui associer une URL permettant d'avoir plus d'information sur l'article (ou d'indiquer un lieu d'achat possible)

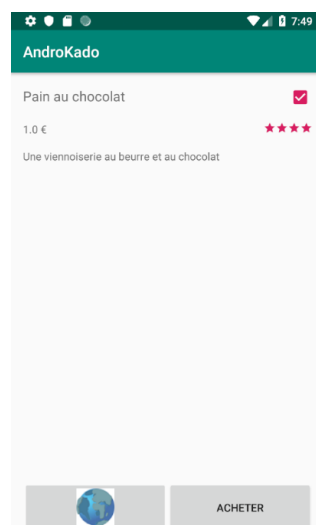
Énoncé

Réalisez une classe Article contenant les informations relatives à un article.

Chargez l'ihm avec un objet de type Article.

Lors d'un clic sur le bouton "Planète", l'url de l'article doit s'afficher dans un toast.

Le Toggle bouton doit avoir la valeur "Acheté" ou "A acheter". L'état de l'article doit changer lors d'un clic sur le bouton.



Solution

Une proposition de solution pour ce TP est placée dans les éléments en téléchargement liés à ce module.