



U.B.S - I.U.T de Vannes

## Département Informatique

DUT — 2<sup>e</sup> année

Matthieu Le Lain,  
Nicolas Le Sommer,  
Pamela Carreno

### M4304C — TP 3.1

Intentions – À rendre à la fin du TP.

–

## Objectif du TP

L'objectif de ce TP est de se familiariser avec la communication entre composants (activité, service). Nous nous concentrerons ici sur le fonctionnement des intentions uniquement.

## 1 — Préparation de l'environnement

La première chose à faire est de lancer votre IDE.

**!/ Attention : Mettez bien votre workspace sur votre partition :\\H !**

Une fois cette étape passée vous pouvez commencer à créer un projet Android. La seule chose à renseigner est un nom d'application. Le reste des options modifiables lors de la création ne pose pas normalement de problème de compréhension, si certains points vous échappent, après avoir cherché, posez la question à votre enseignant.

## 2. Création d'une application permettant d'accéder à la fonction d'appel téléphonique.

**Contexte :** Considérons un instant que le constructeur de notre mobile ait oublié d'intégrer une icône dans notre mobile permettant d'accéder au dialer, la fonction est là, mais on ne peut pas y accéder. (Oui notre constructeur n'est définitivement pas très compétent...). Par ailleurs, il arrive souvent qu'un de nos amis emprunte notre téléphone pour envoyer des mails, nous aimerions éviter qu'il utilise notre forfait téléphonique au passage...

**Créez une application mobile permettant à l'utilisateur principal d'accéder à une interface de saisie de numéro de téléphone protégé par mot de passe. Une fois le numéro saisi, un bouton de validation ramènera l'utilisateur sur la première interface de saisie des identifiants/password et activera le bouton en bas de l'interface principale. Ce dernier bouton, une fois appuyé, affichera le dialer en lui passant le numéro de téléphone saisi précédemment.**

Voici quelques étapes :

- Créez une activité (MainActivity ou IdentActivity) qui comportera deux champs d'édition (EditText), un pour l'identifiant, et un pour le mot de passe. L'interface devra aussi comporter deux boutons. Un bouton s'identifier et bouton « Appeler ». Le bouton « S'identifier » **lancera la seconde activité avec une attente de retour de résultat** et lui passera les données saisies (identifiants et mot de passe). Le second bouton lui ne fera rien pour le moment, mais prévoyez-lui tout de même un listener qui affiche un Toast par exemple.
- Ainsi, une fois l'interface terminée, branchez un listener au bouton « S'identifier » permettant qui prend en compte les informations de l'utilisateur et **démarre une seconde activité (unlockTelActivity) avec retour de résultat.**
- Créez la seconde activité (n'oubliez pas de la déclarer dans le manifeste...) qui vérifiera l'exactitude des mots de passe (user/password par exemple). Si c'est le cas, un message de texte affichera que les identifiants étaient corrects et activera l'utilisation du bouton valider (un simple booléen fera l'affaire...) et permettra donc de prendre en compte le numéro de téléphone saisi dans le champ éditable par l'utilisateur.

- Ce listener de bouton « valider » doit permettre de prendre en compte les valeurs saisies (autrement dit le numéro de téléphone) et les retourner à la première interface.

- Implémenter ensuite la méthode permettant de recevoir les données de la seconde activité au sein de la première et de ce fait appliquer le traitement dans le listener du bouton (soit l'appel du dialer avec le numéro de téléphone).

Si seulement nous avions un constructeur compétent...