



## TP N°1

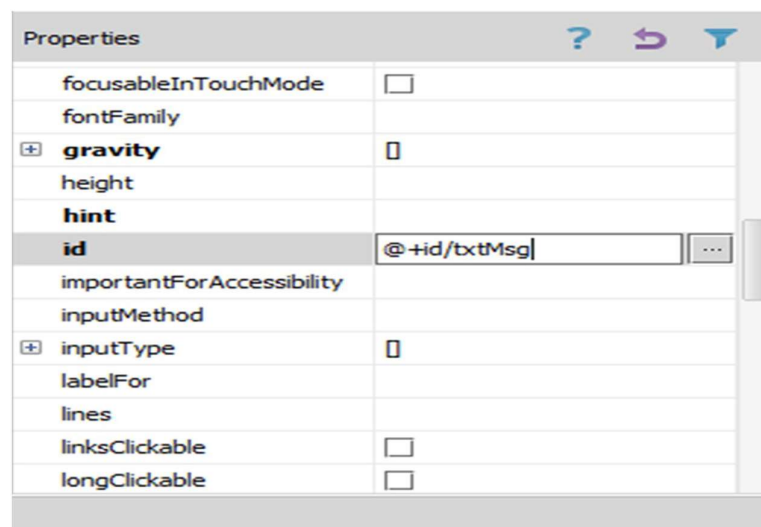
## Éléments d'interfaces graphiques

### 1. Manipulation 1 : éléments graphiques simples

**Q1.** Créer une application nommée **TP2Manipulation1**. L'interface principale de l'application est appelée **Accueil**. Il s'agit d'une interface initialement vide **blank\_activity**.

**Q2.** Créer label de texte dans l'interface principale. Le label contient le texte suivant « TPandroid »

1. Pour ce faire allez au fichier xml principal dans src/res/layout l'interface se charge et la fenêtre Accueil s'affiche
2. Sélectionner l'objet "TextView" où est écrit "Hello World", puis taper sur la touche "Suppr" dans ton clavier pour le supprimer:
3. Maintenant cliquer sur l'icone à gauche "Medium Text" et déplacer la souris sur la fenêtre pour choisir où poser cet objet puis cliquer sur la fenêtre pour y ajouter cet objet, c'est un champ de texte:
4. dans l'onglet des propriétés glisser la barre de défilement jusqu'à la ligne "id" et modifier là comme suit, pour lui attribuer le nom "txtMsg", je vous rappelle que vous devez **respecter la casse**:



dans le même onglet, modifier le texte à afficher dans le champ de texte « TPandroid »



Dans le fichier XML on aura le code suivant

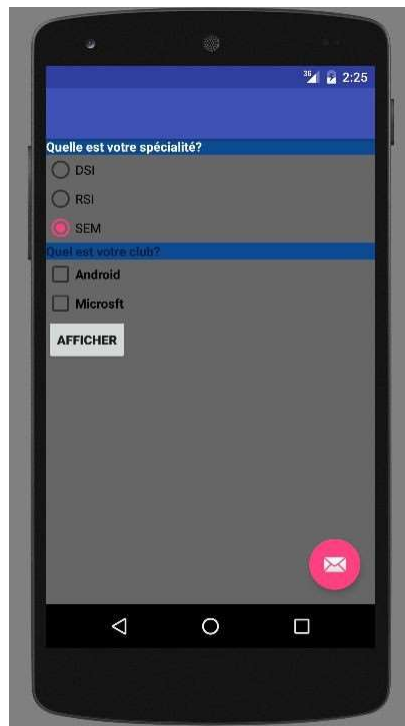
```
<TextView  
    android:id="@+id/txtMsg"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="@string/champ_de_texte_simple"  
    android:layout_gravity="center"  
>
```

**Q3.** De la même façon créer :

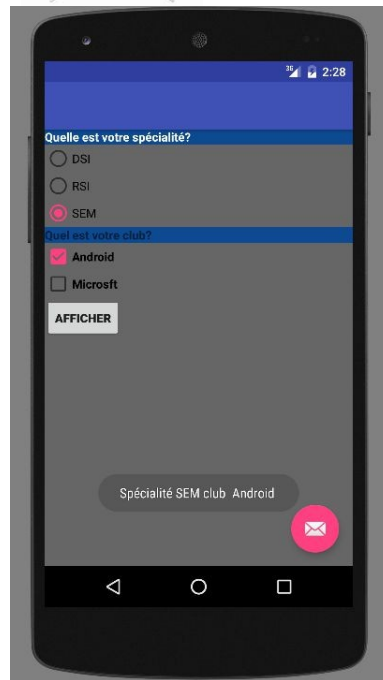
- Une zone de texte vide dont l'id est « **EditText01** ». utiliser l'objet **EditText**
- un bouton dont l'id est « **btnButton0** » est dont le texte est « **Versions** ». utiliser l'objet est **Button**
- insérer une image ( par exemple l'icône Android Studio ) en dessous des autres objets déjà insérés. Utiliser l'objet **ImageView**.

## **2. Manipulation 2 : les boutons radio, cases à cocher et boutons**

**Q4.** Créer une application nommée **Enquete**. L'interface de l'application est la suivante :



**Q5.** Le message correspondant aux choix sélectionné s'affiche. Exemple :



Compléter le code suivant relatif à l'activité de cette application pour que le bouton affiche le message adéquat :

```
package com.ISETB.DSI.Enquete;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.widget.*

class MainActivity : AppCompatActivity() {

    lateinit var chkAndro:CheckBox
    lateinit var chkMicro: CheckBox
    lateinit var btnAffich:Button
    lateinit var radSpecialityType: RadioGroup
    lateinit var radDSI:RadioButton
    lateinit var radRSI:RadioButton
    lateinit var radSEM:RadioButton
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        chkAndro = .....
        chkMicro = findViewById(R.id.chkMicrosoft)
        btnAffich = findViewById(R.id.btnAffich)
        radSpecialityType = findViewById(R.id.radioGroupSpecialiteType)
        radDSI = findViewById(R.id.radDsi)
        radRSI = findViewById(R.id.radRsi)
        radSEM = .....

        // LISTENER: Lier bouton-events-et-code
```

```

        btnAffich.setOnClickListener {
            ..... = "Spécialité "
            .....=" club "
            if (chkAndro.isChecked) .....
            if ..... option+=" Microsoft"
        // obtenir le numéro ID boutons radio

        // comparer les ID sélectionnés avec RadioButtons ID
individuellement

        if (radSpecialityType.checkedRadioButtonId == R.id.radSem)
        .....
            // C'est similaire d'utiliser .isChecked() sur chaque
RadioButton
            if (radRSI.isChecked) msg += "RSI"+ option
            // C'est similaire d'utiliser .isChecked() sur chaque
RadioButton });
            if .....
                Toast.makeText(getApplicationContext(), .....,
Toast.LENGTH_LONG).show()
            } // onClick
        } // onCreate
    } // class

```