

Mobile - Android

Compte-rendu

Splash Screen- Navigation entre Écrans- Internationalisation Tp 2

Nom et Prénom : BOUSSAIRI Ikram

E-mail : ikramboussairi12@gmail.com

ENSET GLSID – S4

Professeur : Bouchra BOUIHI



android

Sommaire

Sommaire	2
Avant-propos.....	3
L'interface Graphique : Ecran d'accueil.....	4
L'interface Graphique : Formulaire de login.....	5
L'interface Graphique : Affichage de donné.....	7
Conclusion	8

Avant-propos

De nos jours, l'utilisation des applications mobiles et les applications web est devenu indispensable dans le quotidien de chaque individu. Ils sont présents partout dans notre quotidien.

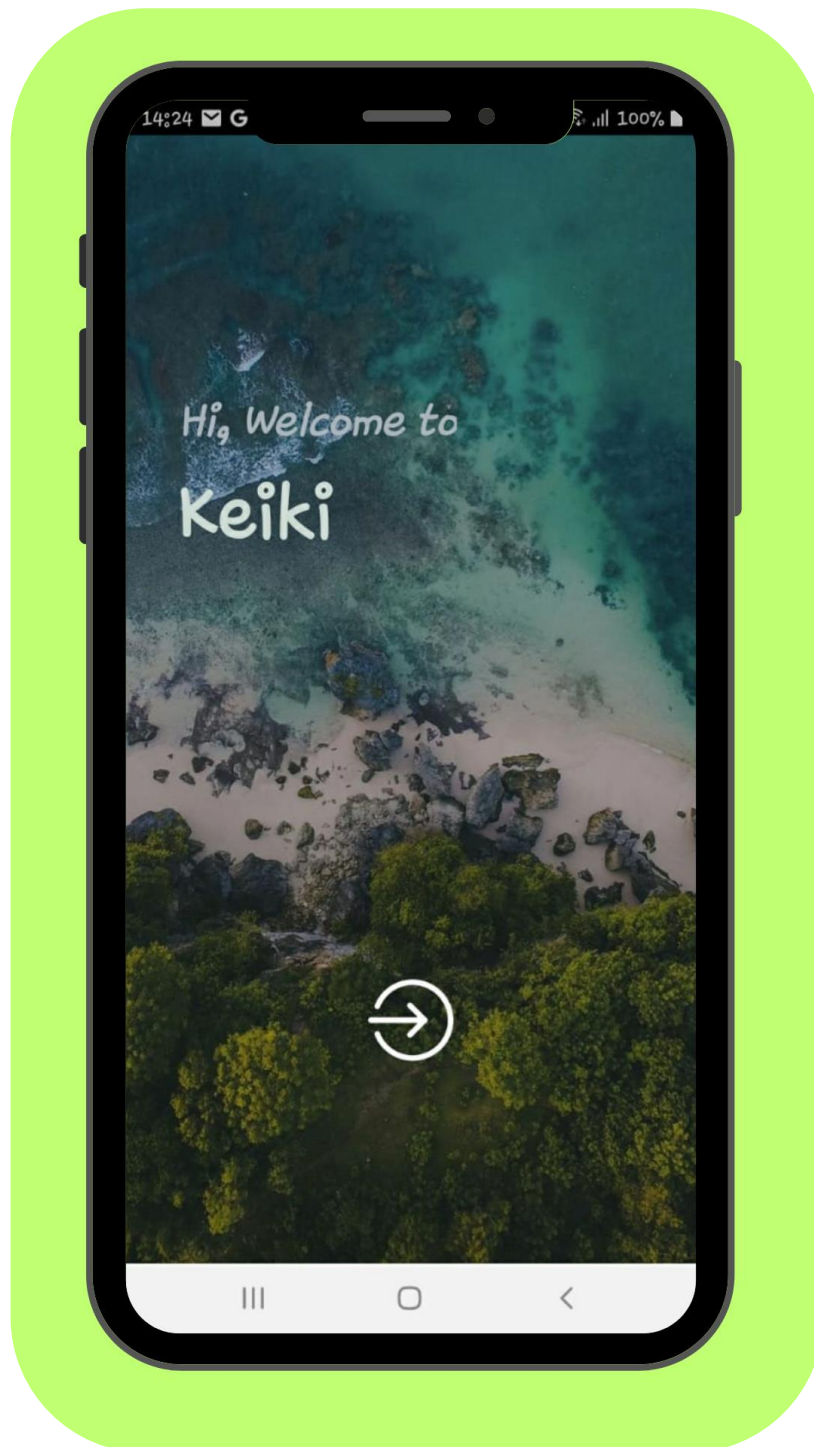
En effet, afin de comprendre à développer les applications mobiles ; dans ce TP j'ai eu l'occasion d'apprendre à utiliser des Layouts, Ressources, Application Composite et Création d'Événement.

D'où, afin de mieux comprendre ce cours, je suis amené à réaliser ce deuxième Tp qui consiste sur la réalisation d'une application qui permet de récupérer les données d'un utilisateur (Nom et mot de passe) à partir de la première Activité et les envoyer à la deuxième activité pour les afficher. Le démarrage de l'application se fait en premier lieu avec un écran de d'accueil qui s'appelle un Splash Screen.

L'interface Graphique : **Ecrant d'accueil**

Dans cette partie, j'ai mis en pratique l'ensemble des connaissances que j'ai pu développer en UI design et ce que j'ai appris via le cours afin de créer une interface graphique de l'écran d'accueil avec un design simple.

Alors voici le design de mon premier interface graphique de l'application :

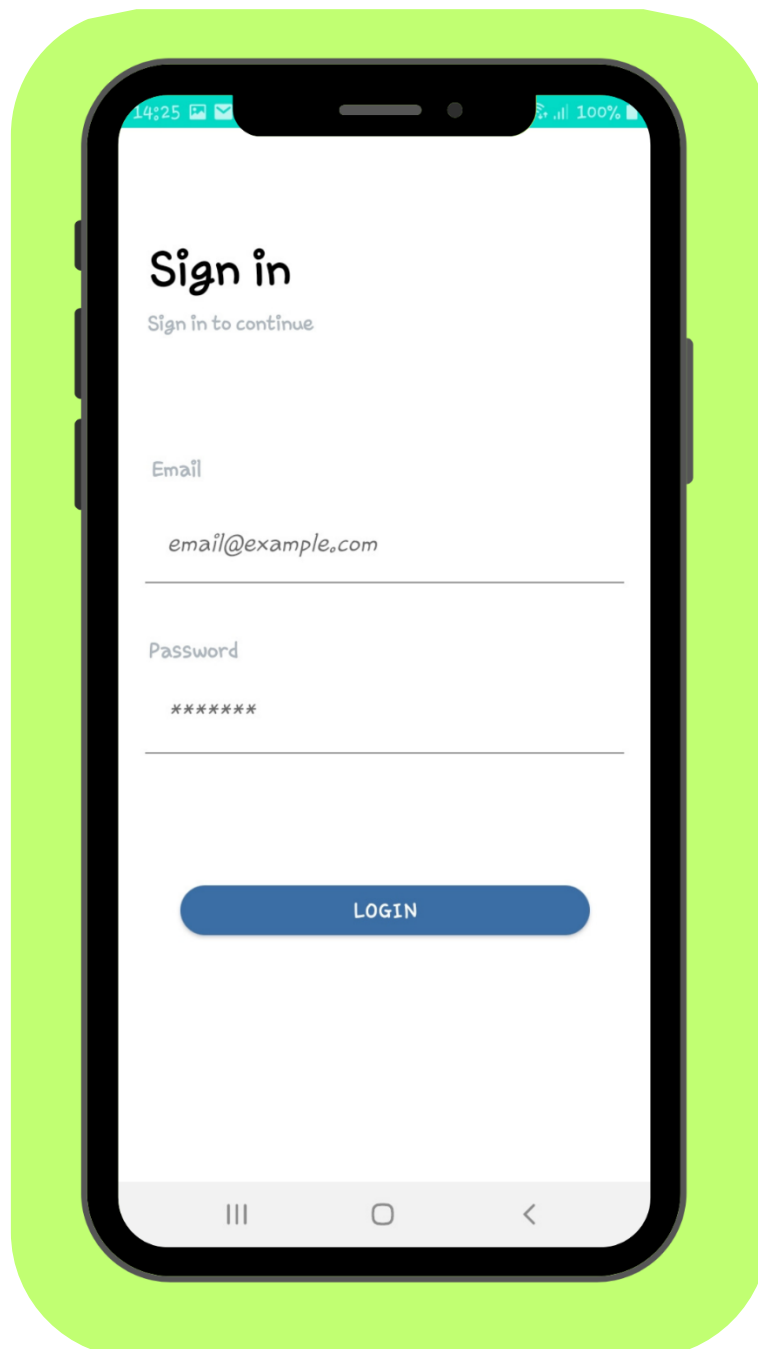


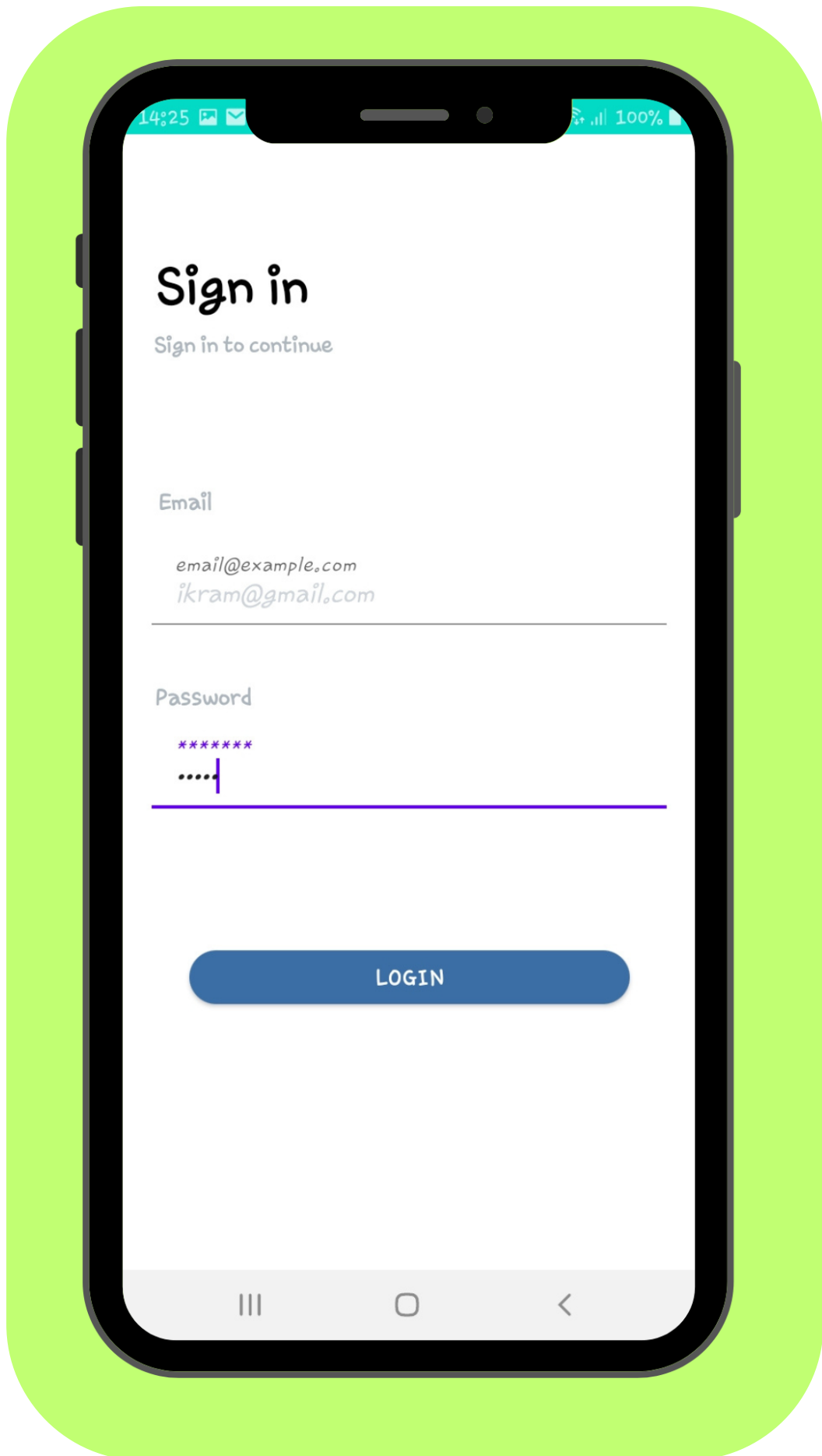
L'interface Graphique : Formulaire de login

Dans cette deuxième partie, j'ai développé la deuxième interface de mon application dont j'ai créé un formulaire de login simple avec l'email et le mot de passe avec un design simple.

En effet, cette activité va nous permettre de transférer les informations de l'utilisateur vers une deuxième activité via le Button login.

Alors voici le design de mon deuxième interface graphique de l'application :



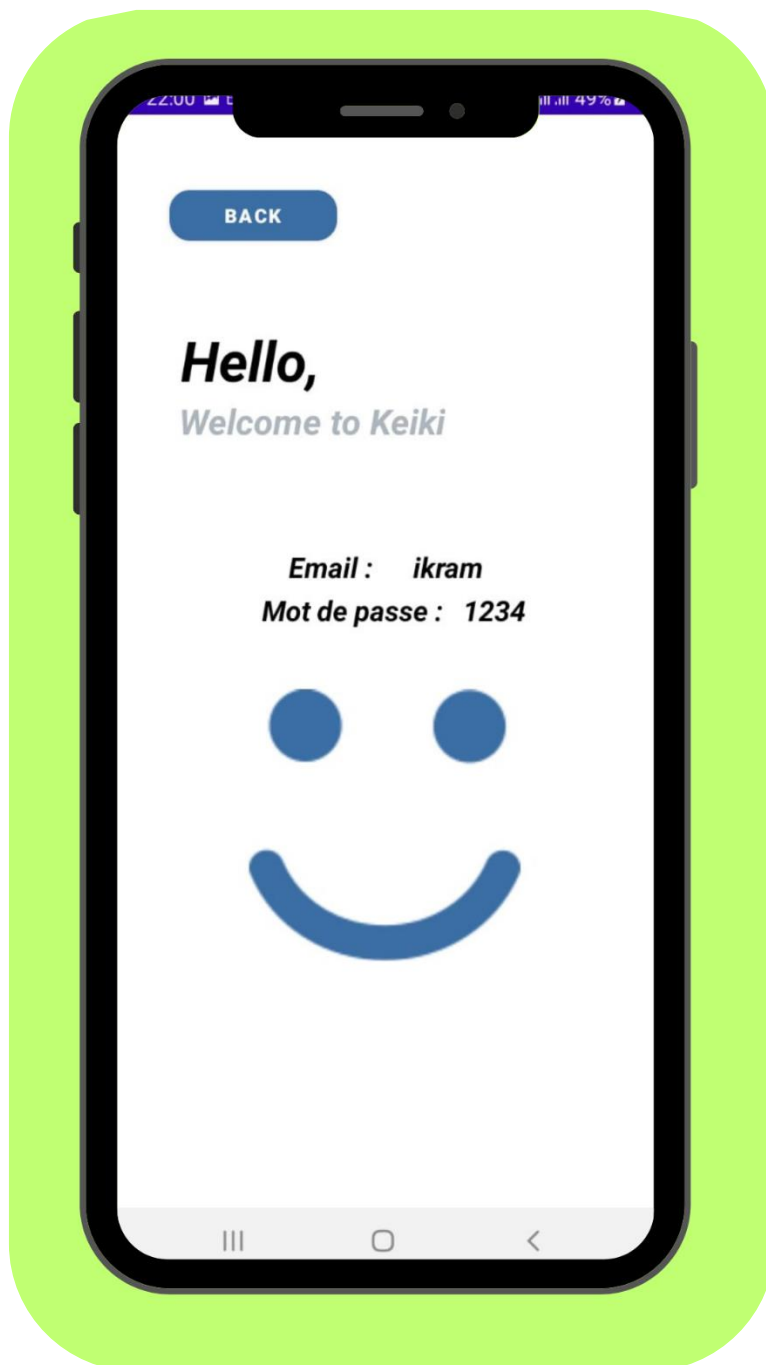


L'interface Graphique : **Affichage de donn  **

Dans cette derni  re partie, j'ai d  velopp   une interface dont j'ai affich   les informations transf  rer lors de la premi  re activit   avec un design simple.

En outre cette activit   est associ  e au Button Back qui va nous permettre de retourner    la premi  re activit   et r  initialiser les champs du formulaire.

Alors voici le design de mon deuxi  me interface graphique de l'application :



Conclusion

Grace à ce TP ainsi que le cours, j'ai eu l'occasion d'apprendre à développer une application mobile native, est plus précisément pour les Appareils avec un système d'exploitation Android qu'est un système d'exploitation open source conçu pour les dispositifs mobiles, fondé sur le noyau Linux.

En effet, afin de mieux comprendre les différents aspects de développement mobile native, ce TP qui consiste à réaliser une application qui permet de récupérer les données d'un utilisateur (Nom et mot de passe) à partir de la première Activité et les envoyer à la deuxième activité pour les afficher permet de découvrir les différents composants d'une application mobile ainsi que le traitement à faire afin de réussir les besoins fonctionnels de notre application.