

## Laboratoire 2

### Initiation à Xamarin.Forms sous Visual Studio

Dans le laboratoire précédent, on a intégré Xamarin dans Visual Studio. Dans ce laboratoire, nous allons nous familiariser avec Xamarin pour le développement d'une application mobile multiplateformes.

Nous avons vu en cours la différence entre Xamarin Native et Xamarin Forms et pourquoi il est plus avantageux d'utiliser Xamarin Forms, donc dans tous les laboratoires qui vont suivre, nous allons considérer que l'utilisation de Xamarin Forms.

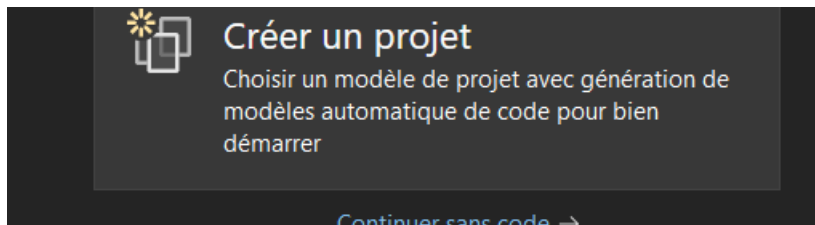
La première étape consiste à l'installation et à la configuration des émulateurs.

#### Qu'est-ce donc un émulateur ?

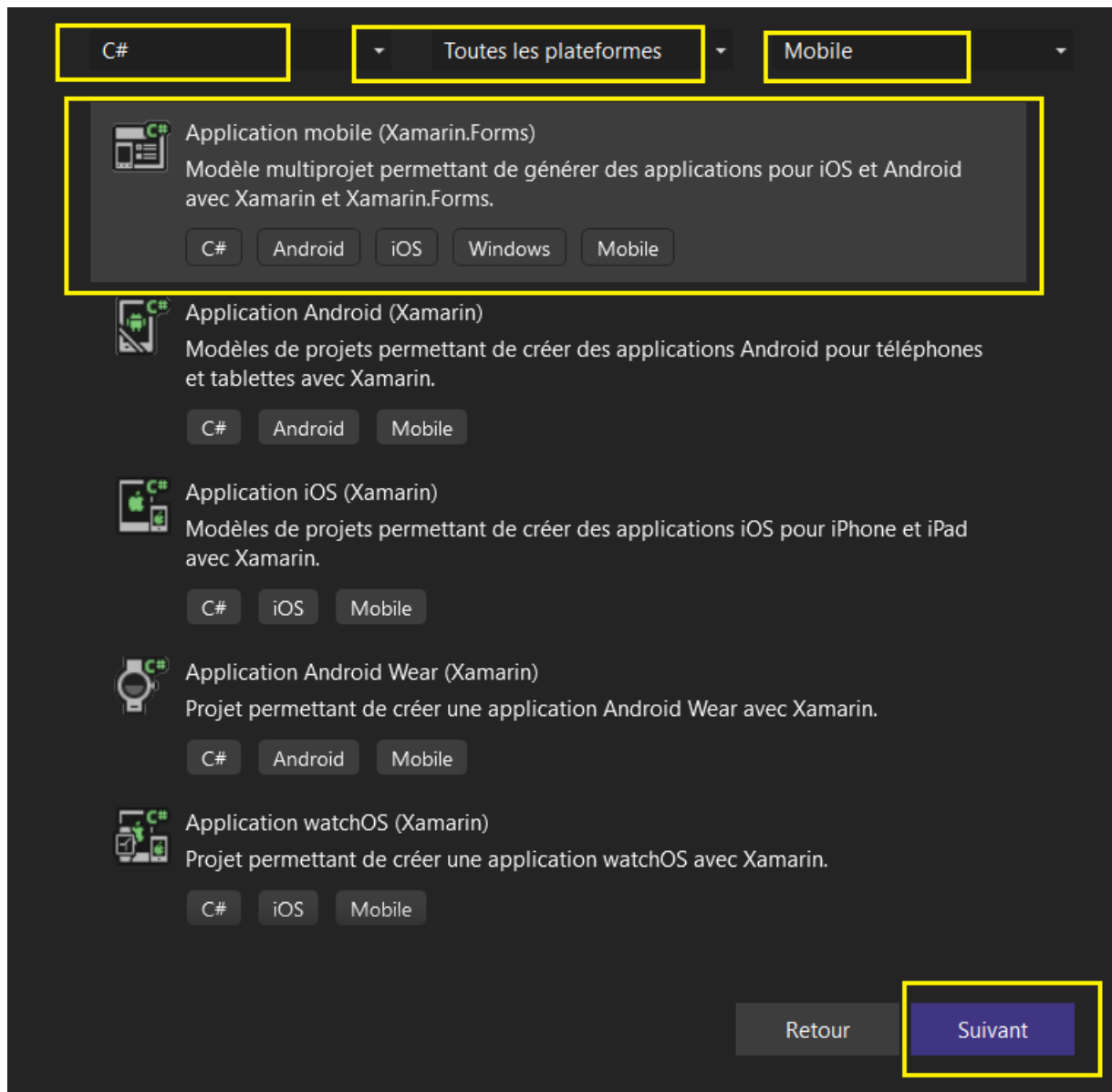
La première des choses à savoir, c'est qu'aussi pratique que soit un émulateur cela n'est jamais équivalent à une exécution sur une vraie machine. Cependant, cela reste pratique, on peut tester plein de configurations différentes (taille d'écran, version de l'OS, type de device...)

Vous allez suivre les étapes qui suivent pour l'installation de l'émulateur :

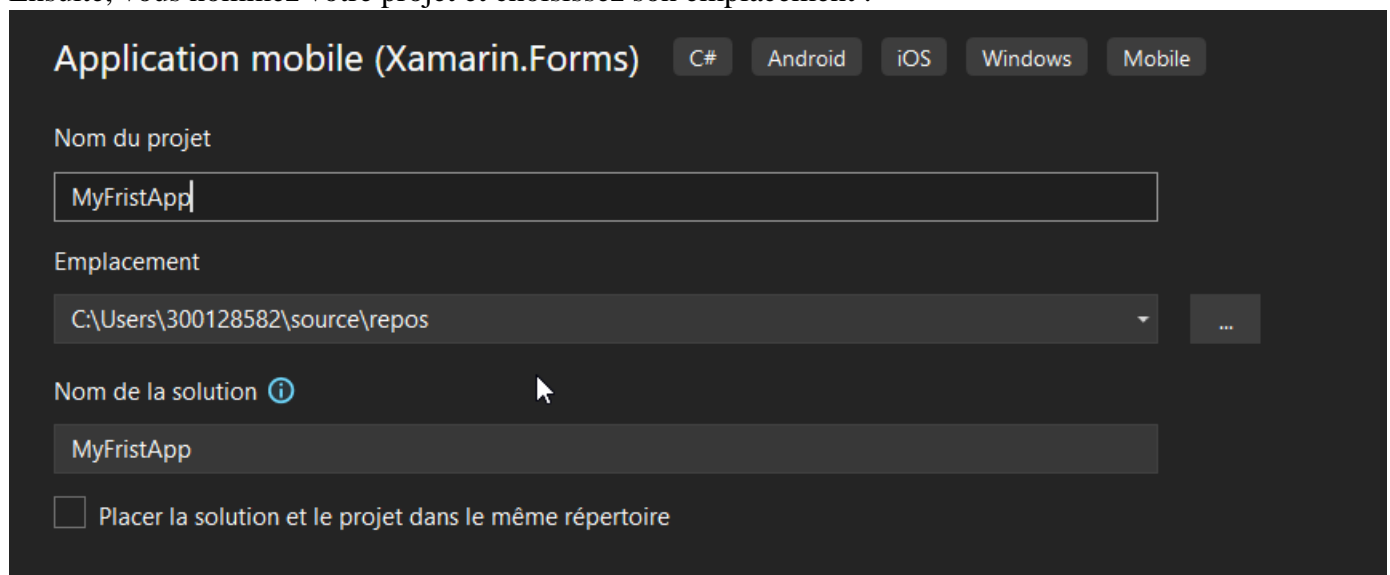
1. Lancer Visual Studio
2. Cliquer sur « Créer un projet »



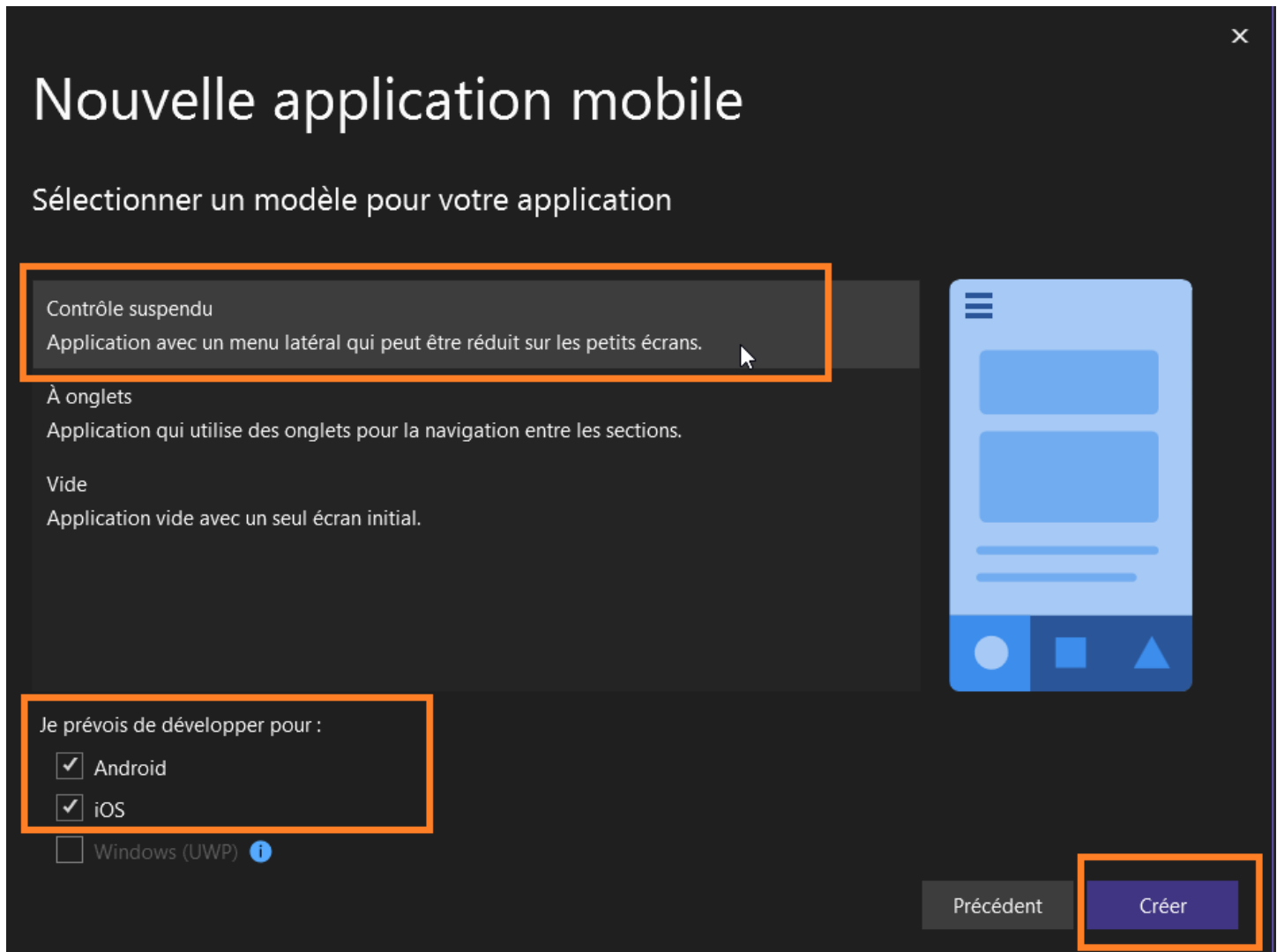
3. Pour le nouveau projet, vous devez choisir la configuration suivante puis cliquer sur « suivant »:
  - a. Le langage de programmation : **C#**
  - b. La plateforme : **Toutes les plateformes**
  - c. Le type de projet : **Mobile**



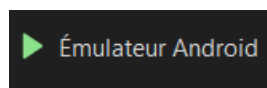
4. Ensuite, vous nommez votre projet et choisissez son emplacement :



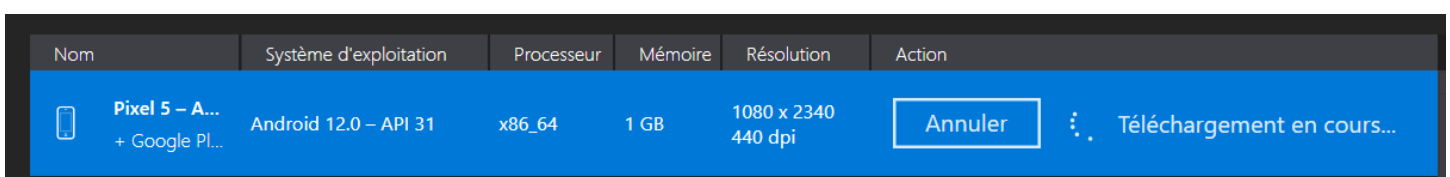
5. Votre projet étant maintenant créé, vous devez choisir le modèle de votre application mobile, donc trois s'offre à vous.



6. Votre projet se trouve sur le menu de droite, nous verrons les détails de son contenu par la suite. Pour l'heure, nous allons installer l'émulateur Android en cliquant sur « Émulateur Android » qui se trouve dans le menu en haut.



7. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur « Créer » pour lancer l'installation de l'émulateur.



## Cours Développement d'applications

Une fois votre émulateur installé, vous pouvez le lancer pour avoir un aperçu de votre application et y voir aussi les modifications apportées en temps réel.

