

1. Créer une application

Attention au *Company Domain*, ex : henallux.com

2. Comprendre la structure de l'application

- Séparation vue et logique de l'application
- Classes Java
- res ⇒ layout
- res ⇒ menu
- res ⇒ values
- Strings.xml
- Android Manifest

3. Tester différentes vues de l'application

- Android
- Project
- Package

4. Exécuter l'application

- Choisir un émulateur
- Trouver où est généré le fichier .apk

5. Tester logcat

- Dans onCreate : Log.i("onCreateTag ", "onCreate is executed") ;
- Onglet logcat ⇒ Edit Filter Configuration
 - a. Filter name : onCreateFilter
 - b. Log Tag (regex) : onCreateTag
- Puis choisir onCreateFilter et exécuter l'application

6. Fichier activity_main.xml

- Onglets Design et Text
- Ajouter un bouton
- Repérer l'ID et le modifier
- Ne pas hardcoder le label du bouton
 - a. Repérer l'attribut Text
 - b. Clic sur l'icône « ampoule » ⇒ Extract resource
 - c. Modifier le text correspondant dans le fichier strings.xml
- Gestion événement du bouton
 - a. Créer la variable d'instance privée de type *Button* dans la classe Java
 - b. Etablir la correspondance avec le *Button* du fichier.xml via son ID
 - c. Réagir au clic sur le bouton : afficher un toast notification

7. Tester l'objet de type Application

- Y déclarer une variable privée
- Afficher sa valeur via toast notification dans la MainActivity

8. Tester différents layouts et vues composites

- Linear Layout
- Relative Layout
- Frame Layout
- Table Layout
- ListView
- GridView

9. Créer deux layouts différents pour les orientations portrait et paysage

- En Android studio : left-ctrl + F11 pour changer l'orientation dans l'émulateur