

Menu glissant

David Guillon (FA).
29/12/2018

Résumé

Un menu glissant permet de naviguer entre les différentes « pages » ou fragments de notre application. La plupart du temps, le menu glissant est caché sur l'activité courante et on peut l'activer en cliquant sur l'icône du menu, ou en faisant glisser son doigt de gauche à droite. (Pour un menu à gauche.)

Dans ce TP, nous verrons comment créer un menu glissant, ajouter des icônes et naviguer entre les divers fragments de notre application grâce à celui-ci.

Pré-requis

- *Savoir programmer une application Android avec plusieurs activités qui s'appellent*
- *Maîtriser les layouts*

Code source

Code source **initial** : <https://github.com/DguillonStark/SlidingMenu>

Code source **final** :
https://github.com/DguillonStark/SlidingMenu/tree/create_activity_class

Explications du TP

Nous allons voir étape par étape comment réaliser un menu glissant.

Au cours de ce TP, vous aurez la possibilité de récupérer le code correspondant à l'avancement réalisé entre chaque étape via git.

Pour ce faire ouvrez un terminal à la racine du projet et faites un git checkout sur les branches que je vous indiquerai pendant le TP.

Étape 1 : Installer le projet.

Clonez le projet:

```
git clone https://github.com/DguillonStark/SlidingMenu
```

Ouvrez le projet sur Android Studio.

Étape 2 : Créer les *layout*.

Pour cette étape, vous allez commencer par faire un git checkout depuis la racine de votre projet.

```
git checkout create_layout
```

La création des fichiers *xml* qui composeront notre application étant assez fastidieuse et un peu répétitive, je vais me contenter de vous expliquer ce qu'on fait au cours de cette première étape.

[a. L'activité principale \(activity_main.xml\)](#)

Pour faire notre menu, nous avons besoin d'un *navigation drawer*, c'est un panneau d'interface utilisateur qui nous montre le menu de navigation. Quand il n'est pas utilisé, il est caché, mais il apparaît quand on swipe du côté gauche ou droit de l'écran, ou quand on appuie sur le bouton menu.

Pour ce faire nous avons besoin d'un layout pour créer un menu, le **DrawerLayout**.

Ce qui se trouve dans notre **RelativeLayout** contiendra notre contenu.

Pour l'élément **ListView**, c'est une partie de notre menu.

On définit ici sa hauteur et sa longueur, on lui donne un @id pour nous permettre de l'utiliser plus tard.

On peut ici personnaliser la couleur d'arrière-plan de notre menu.

On indique que notre menu est une liste à choix unique.

Enfin n'oubliez pas la propriété **layout_gravity**. Cette propriété indique de quel côté notre menu glissant s'ouvrira :

- *start* : du côté gauche.

- *end* : du côté droit.

[b. item_sliding_menu.xml](#)

Cet *xml* et celui qui va modéliser les différents éléments de notre menu.

Comme c'est un menu, nous commençons par utiliser un ***LinearLayout***.

Chaque item du menu sera composé d'une image, dont nous pourrions modifier les proportions et d'un texte.

[c. Les fragments.](#)

Comme vous pouvez le voir, nous avons ici trois fragments ; chaque fragment est implémenté de la même façon.

C'est un layout qui contient un texte simple.

Étape 3 : Créer un adapter pour le menu glissant.

[a. Créer une classe pour gérer les items du menu](#)

Dans votre dossier ***java/lille.univ.slidingmenu***, créer un nouveau package ***model***, puis dans ce package créez la classe public ***ItemSlideMenu*** qui contiendra deux attributs :

- *int imgId* (l'id d'une image)
- *String title* (le titre de notre item)

Ensuite générer les getters/setters, puis le constructeur de la classe.

[b. Créer l'adaptateur.](#)

Créer un nouveau package ***adapter*** puis la classe ***SlidingMenuAdapter***.

Votre classe doit étendre la classe ***BaseAdapter***

Faites un clic droit sur ***BaseAdapter***, puis *implements method*.

Dans la petite fenêtre, sélectionnez tout d'***android.widget.Adapter***.

Avant de modifier ses méthodes, nous allons créer deux attributs :

- *Context context*
- *List<ItemSlideMenu> listItem*

Générez le constructeur.

Maintenant nous allons modifier les méthodes que nous avons importé avec la classe **BaseAdapter**.

Modifiez la méthode **getCount()** pour qu'elle retourne la taille de notre attribut *listItem*.

Modifiez la méthode **getItem()** pour qu'elle retourne la position de l'argument de cette méthode dans *listItem*.

Modifiez **getItemId()** qui retourne simplement son argument.

Insérez le code suivant à la place de la méthode **getView()** ;

```
public View getView(int position, View view, ViewGroup viewGroup)
{
    View v = View.inflate(context, R.layout.item_sliding_menu,
null);
    ImageView img = (ImageView) v.findViewById(R.id.item_img);
    TextView tv = (TextView) v.findViewById(R.id.item_title);

    ItemSlideMenu item = listItem.get(position);
    img.setImageResource(item.getImgId());
    tv.setText(item.getTitle());

    return v;
}
```

View.inflate() permet de générer une vue à partir d'une ressource XML.

Cette méthode pratique englobe la classe **LayoutInflater**, qui offre une gamme complète d'options pour visualiser l'inflation.

On va chercher les éléments associés à l'image et au texte (*ImageView* et *textView*).

On récupère ensuite l'item qui nous intéresse, on affecte l'image et le titre et on retourne la vue.

Avant de passer à l'étape suivante, vous pouvez si vous le souhaitez faire un :

```
git checkout -f create_adapter_for_sliding_menu
```

Étape 4 : Créer les classes pour les fragments.

Pour commencer, nous allons créer un package **fragment**.

Ensuite, vous pouvez créer une classe **Fragment1** qui étendra **android.app.Fragment**.

Dans cette classe, nous allons créer un constructeur vide et *override* la méthode **onCreateView()** comme ceci :

```
@Override
public View onCreateView(LayoutInflater inflater, ViewGroup
container, Bundle savedInstanceState) {
    View rootView = inflater.inflate(R.layout.fragment1,
container, false);
    return rootView;
}
```

Cette méthode va générer la vue des fragments à partir des fragments *xml* que nous avons créé plus tôt.

- Créez la classe **Fragment2** et **Fragment3**.

Étape 5 : Créer la classe principale de l'activité.

Pour cette étape je vous invite à *git checkout* la branche ***create_activity_class***.

```
git checkout -f create_activity_class
```

Cette classe étant un peu plus lourde que les autres.

Dans cette classe, on retrouve notre liste d'items et les autres composants que nous avons déclaré plus tôt, ainsi qu'une **ActionBar**.

Dans le **onCreate()**, on associe la classe à notre *activity_main.xml*.

On initialise nos composants, on ajoute les items de notre menu dans notre liste.

Notez que le *R.drawable.img_name* va définir l'icône de notre item. Donc si vous voulez modifier une icône de votre menu, mettez votre png dans le dossier **drawable**.

Ensuite on active l'icône du menu.

Dans **onItemClick()** on définit le comportement d'un clic dans le menu.

La fonction **replaceFragment()**, change le fragment lors d'un clic dans le menu.

Vous pouvez maintenant lancer l'application sur votre smartphone android.

Informations complémentaires

Sources :

<https://www.youtube.com/watch?v=TRa7GWRytT0> : source tutoriel vidéo
(Attention quelques méthodes sont dépréciées et/ou n'existent plus en android actuel).

<https://developer.android.com/> Documentation android.