

Polytech

Initiation au développement Android

Exercice 1 : Activité, Layout et Widget

2018 / 2019

Partie A : Ressources

Rechercher et importer la photo d'un film quelconque à incorporer dans votre projet.

Importer également les 4 icônes :

- Partager
- Aimer
- Commenter
- Envoyer

(Les icônes sont laissées à votre appréciation)

ATTENTION ! La gestion de la mémoire et de la résolution de l'écran doivent être faites.

Partie B : Layout

Le but de cette partie est de reproduire le plus exactement le layout suivant :



Respecter la proportion horizontalement

Doit toujours rester collé au bas de l'écran, même si la liste est vide.

Il est important de respecter la proportion horizontale des éléments cités ci-dessus, ainsi que la position statique de la barre de commentaire (celle-ci étant toujours placée sur le bas de l'écran et non pas au bas de la vue).

Il sera également nécessaire de respecter le responsive du layout qui devra être capable de s'adapter à tout taille d'écran de smartphone (ne prendre en compte que le mode portrait, à la fois pour smartphone et pour tablette).

Partie C : Widget

Dans cette partie, le but est de concevoir un contrôle utilisateur entièrement personnalisé permettant à l'utilisateur de naviguer au sein de l'application.

Ce widget fera office d'AppBar.

Le développeur réutilisant ce contrôle devra pouvoir directement depuis le layout et sans modifier le code Java, pouvoir modifier le titre, le titre de retour et la couleur de fond du contrôle.



Widget réutilisable :

- Couleur
- Titre
- Titre de retour

Partie D : Activité

Maintenant que nous possédons un certain nombre de contrôles et un layout correct, nous allons ajouter quelques fonctionnalités à notre écran :

1. La croix dans la navigation bar personnalisée que nous avons faite, doit être capable de fermer la page en cours. **ATTENTION ! Le clique ne doit pas être géré au sein du contrôle.**
2. De même si nous cliquons sur l'item « Back title »
3. Lorsque l'utilisateur clique sur « Like » celui-ci doit changer de couleur (icône et texte compris) et revenir à la normale si un second clique est effectué
4. Si l'utilisateur clique sur le « Comment » le focus doit être fait sur la zone de texte « Say something ... »
5. Le bouton « Envoyer » affichera une modale contenant le texte tapé dans la zone de texte précédemment citée.