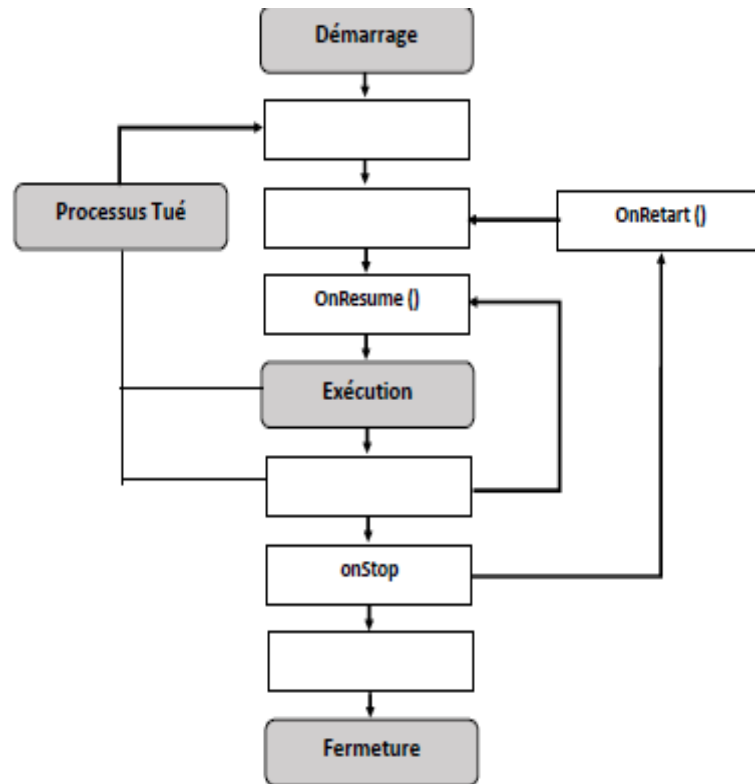


TD2

Exercice 1 :



1. Dans le Cycle de vie de l'activité, renseignez les méthodes des étapes vides.
2. Quelle est la différence entre la méthode *onResume()* et la méthode de la deuxième étape.
3. Quelle est la méthode qui doit obligatoirement être implémentée.

Exercice 2 :

Nous désirons concevoir un jeu sur Android :

1. L'application Android demande le nom d'utilisateur du joueur avant de lancer la partie du jeu, le nom utilisateur sera utilisé dans la partie du jeu.
 - Quels mécanismes nous permettent de réaliser cet objectif ?
 - Présentez le détail de la solution.
2. Durant le jeu, l'utilisateur communique avec un autre joueur.
 - Quels mécanismes nous permettent de réaliser cet objectif ?
 - Présentez le détail de la solution.
3. Durant le jeu, l'utilisateur reçoit un SMS.
 - Quels mécanismes nous permettent de réaliser cet objectif ?
 - Présentez le détail de la solution.