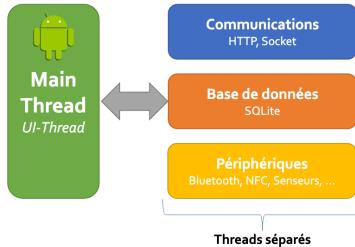


Threads & Coroutines

Threads

UI-Thread et opérations bloquantes

- Thread principal responsable de l'UI, ne doit jamais être bloqué
- Opérations réseau → exception si sur UI-Thread
- Opérations longues → thread séparé obligatoire



Handler

- Communication entre threads
 - Post tâches sur thread principal depuis background
- ```
val handler = Handler(Looper.getMainLooper())
handler.post { myImage.setImageBitmap(bmp) }
```

#### Exemple complet avec Handler

```
class MyDownloader(
 private val url: URL,
 private val myImage: ImageView,
 private val handler: Handler
) : Thread() {
 override fun run() {
 val bmp = BitmapFactory.decodeStream(
 url.openConnection().getInputStream()
)
 handler.post {
 myImage.setImageBitmap(bmp)
 }
 }
}

// Utilisation
val handler = Handler(Looper.getMainLooper())
val downloader = MyDownloader(
 URL("https://example.com/image.png"),
 myImageView,
 handler
)
downloader.start()

runOnUiThread dans Activity
runOnUiThread { myImage.setImageBitmap(bmp) }
```

#### Limites des threads

- Non conscients du cycle de vie Android
- Risque de fuites mémoire (références Activity)
- Gestion concurrence complexe
- Solution : WeakReference pour éviter memory leaks

#### Exemple WeakReference

```
class MyImageDownloader(private val url: URL,
 private val handler: Handler) : Thread() {
 lateinit var callback: WeakReference<(bitmap:
```

#### Bitmap?) -> Unit>

```
 fun start(callBack: (bitmap: Bitmap?) -> Unit) {
 this.callback = WeakReference(callBack)
 super.start()
 }

 override fun run() {
 handler.post { callback.get()?.let
 { it(bmp) } }
 }
}
```

#### Exemple téléchargement

```
thread {
 val url = URL("https://example.com/image.png")
 val bmp =
 BitmapFactory.decodeStream(url.openStream())
 runOnUiThread {
 myImage.setImageBitmap(bmp)
 }
}
```

Download dans thread séparé, affichage dans UI-Thread

#### Alternatives modernes

- Coroutines Kotlin (léger, cycle de vie)
- WorkManager (tâches garanties)

### Coroutines

#### Caractéristiques

- Unité légère d'exécution asynchrone
- Suspendent/reprendent sans bloquer thread
- Code asynchrone séquentiel (lisible)
- Mot-clé suspend
- Coroutine = partage de threads

**Suspending vs Bloquantes** : Fonctions **suspendues** libèrent le thread pendant l'attente (améliore réactivité), fonctions **bloquantes** empêchent le thread de continuer. L'approche suspended permet d'écrire du **code asynchrone** de manière **séquentielle**, facilitant la lecture et la maintenance.

#### ⚠ Warning

Suspend = succe syntaxique, compilateur convertit en callbacks (Continuation).

#### Exemple :

```
suspend fun downloadImage(url: String): ByteArray
{
 return withContext(Dispatchers.IO) {
 URL(url).readBytes() // bloquant mais hors
 UI-Thread
 }
}
```

#### Dispatchers (contextes d'exécution)

#### Problématique résolue par les Dispatchers :

Les Dispatchers permettent de :

- Choisir le type de thread approprié** selon la nature de la tâche
- Éviter de surcharger** certains pools de threads
- Optimiser les performances** en utilisant le bon nombre de threads
- Protéger l'UI-Thread** des opérations bloquantes

**Types de dispatchers** : Chaque dispatcher utilise un pool de threads adapté à son usage.

#### • Dispatchers.Main

- Thread unique pour l'interface utilisateur
- Pour mettre à jour les TextView, ImageView, etc.
- Ne JAMAIS y faire d'opérations bloquantes

#### • Dispatchers.IO

- I/O (réseau, fichiers, DB)
- Pool jusqu'à 64 threads dynamiques
- Optimisé pour opérations bloquantes (lecture/écriture)
- S'adapte automatiquement à la charge
- Exemples : téléchargements, requêtes API, accès DB, lecture fichiers

#### • Dispatchers.Default

- Calculs CPU intensifs
- Nombre de threads = nombre de coeurs CPU
- Pour traitement d'images, calculs mathématiques, parsing JSON volumineux
- Partage le pool avec d'autres coroutines Default

#### ⚠ Warning

Toujours utiliser `withContext(Dispatchers.IO)` pour I/O, jamais sur Main. Un appel réseau sur Main provoque une `NetworkOnMainThreadException`.

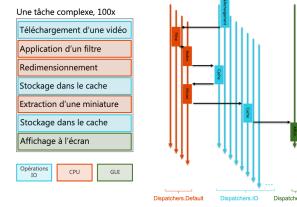
#### Exemple d'utilisation correcte :

```
suspend fun downloadImage(url: URL): Bitmap? =
 withContext(Dispatchers.IO) {
 // Téléchargement réseau sur IO dispatcher
 BitmapFactory.decodeStream(
 url.openConnection().getInputStream()
)
 }

suspend fun processImage(bitmap: Bitmap): Bitmap
= withContext(Dispatchers.Default) {
 // Traitement CPU intensif sur Default
 dispatcher
 applyFilters(bitmap)
 }

fun displayImage(bitmap: Bitmap) {
 // Affichage UI sur Main dispatcher
 (automatique dans lifecycleScope)
 imageView.setImageBitmap(bitmap)
 }

// Usage complet
lifecycleScope.launch { // Main par défaut
 val downloaded = downloadImage(url) // Bascule
 vers IO
 val processed = processImage(downloaded) // Bascule
 vers Default
 displayImage(processed) // Retour sur Main
}
```



```
suspend fun downloadImage(url: URL): ByteArray = withContext(Dispatchers.IO) {
 try {
 val downloaded = URL(url).readBytes()
 return downloaded
 } catch (e: IOException) {
 Log.e(TAG, "Exception while downloading image", e)
 null
 }
}

suspend fun decodeImage(bitmap: Bitmap): Bitmap = withContext(Dispatchers.Default) {
 try {
 val decoded = BitmapFactory.decodeByteArray(bitmap, 0, bitmap.size)
 return decoded
 } catch (e: IOException) {
 Log.e(TAG, "Exception while decoding image", e)
 null
 }
}

suspend fun displayImage(bitmap: Bitmap) = withContext(Dispatchers.Main) {
 myImage.setImageBitmap(bitmap)
 myImage.setAdjustViewBounds(true)
 myImage.layoutResource.drawable.error_placeholder
}
```

#### Dispatcher custom

```
// Limiter à 4 threads max pour contrôler la
concurrence
val myDispatcher = Executors
 .newFixedThreadPool(4)
 .asCoroutineDispatcher()
```

```
// Usage
withContext(myDispatcher) {
 // Tâche spécifique avec pool dédié
}
```

```
// Ne pas oublier de fermer le dispatcher !
myDispatcher.close()
```

Utile pour des besoins spécifiques (ex: limiter uploads simultanés).

#### withContext - Changement de dispatcher

`withContext` change temporairement le dispatcher pour un bloc de code :

- Suspend la coroutine actuelle
  - Exécute le bloc sur le dispatcher spécifié
  - Reprend sur le dispatcher original avec le résultat
  - Thread-safe et optimisé par le compilateur
- ```
lifecycleScope.launch { // Sur Main
    val data = withContext(Dispatchers.IO) {
        // Sur IO
        downloadData()
    }
    // Retour automatique sur Main
    textView.text = data
}
```

Scopes

Problématique résolue par les Scopes :

Les Scopes permettent de :

- Gérer automatiquement le cycle de vie** des coroutines
- Éviter les memory leaks** en annulant les coroutines avec leur composant
- Organiser hiérarchiquement** les coroutines (parent-enfant)
- Propager l'annulation** : annuler le parent annule tous les enfants
- Définir le contexte d'exécution** par défaut (dispatcher, gestion d'erreurs)

Le scope définit la durée de vie des coroutines et leur contexte d'exécution.

Types de scopes Android :

- GlobalScope** : scope application (à ÉVITER)
 - Durée de vie = toute l'application
 - Risque de memory leaks (coroutines continuent après destruction composants)
 - Utiliser uniquement pour tâches vraiment globales
 - Exemple : logger, analytics (mais préférer des alternatives)
- lifecycleScope** : lié Activity/Fragment

- Annulation automatique quand Activity/Fragment est détruit
- Idéal pour opérations UI liées au cycle de vie
- Se met en pause/reprend avec le lifecycle
- Exemple : téléchargements UI, mise à jour écran
- viewModelScope** : lié ViewModel
 - Annulation automatique quand ViewModel est cleared
 - Survit aux rotations d'écran (contrairement à lifecycleScope)
 - Idéal pour logique métier indépendante de l'UI
 - Exemple : requêtes API, transformation données

Exemple lifecycleScope dans Activity :

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)

        lifecycleScope.launch {
            // Coroutine liée au cycle de vie de l'Activity
            val bytes = downloadImage(url)
            val bmp = decodeImage(bytes)
            displayImage(bmp)
        }
        // Annulation automatique si Activity détruite
    }
}
```

Exemple viewModelScope dans ViewModel :

```
class MyViewModel : ViewModel() {
    private val _data =
        MutableStateFlow<String>("")
    val data = _data.asStateFlow()

    fun loadData() {
        viewModelScope.launch {
            // Coroutine liée au ViewModel
            try {
                val result = repository.fetchData()
                _data.value = result
            } catch (e: Exception) {
                Log.e("VM", "Erreur: ${e.message}")
            }
        }
        // Survit à la rotation, annulée quand ViewModel cleared
    }
}
```

Lancement avec dispatcher spécifique :

```
lifecycleScope.launch(Dispatchers.Default) {
    // Coroutine sur Default dispatcher
    val result = heavyComputation()
}
```

On peut combiner scope et dispatcher pour un contrôle précis.

Hierarchie parent-enfant :

```
lifecycleScope.launch { // Parent
    val job1 = launch { task1() } // Enfant 1
    val job2 = launch { task2() } // Enfant 2

    // Si parent annulé → enfants annulés automatiquement
    // Si enfant échoue → parent peut gérer ou propager
}
```

Exemple complet multi-dispatchers

```
// Téléchargement (IO)
suspend fun downloadImage(url: URL) =
    withContext(Dispatchers.IO) {
```

```
url.openConnection().InputStream().readBytes()
}

// Décodage (CPU)
suspend fun decodeImage(bytes: ByteArray) =
    withContext(Dispatchers.Default) {
        BitmapFactory.decodeByteArray(bytes, 0,
        bytes.size)
    }

// Affichage (UI)
suspend fun displayImage(bmp: Bitmap?) =
    withContext(Dispatchers.Main) {
        myImage.setImageBitmap(bmp)
    }

// Utilisation
lifecycleScope.launch {
    val bytes = downloadImage(url)
    val bmp = decodeImage(bytes)
    displayImage(bmp)
}
```

Chaque fonction utilise le dispatcher approprié.

delay vs Thread.sleep

- `delay()` : suspend coroutine, libère thread
- `Thread.sleep()` : bloque thread

i Info

Toujours préférer `delay()` dans les coroutines pour ne pas bloquer le thread.

suspendCoroutine() - Pont avec APIs à callbacks

Rôle de suspendCoroutine() :

`suspendCoroutine()` permet de convertir des APIs basées sur callbacks en fonctions suspensives. C'est le pont entre l'ancien monde (callbacks) et le nouveau (coroutines).

Fonctionnement détaillé :

- Suspend la coroutine en cours d'exécution
- Fournit un objet `Continuation` pour reprendre l'exécution ultérieurement
- `cont.resume(value)` : reprend l'exécution avec un résultat de succès
- `cont.resumeWithException(e)` : reprend l'exécution avec une erreur
- La coroutine reste suspendue jusqu'à ce qu'une de ces méthodes soit appelée

Cas d'utilisation typique : Volley avec coroutines

Volley utilise des callbacks, on veut l'utiliser avec des coroutines :

```
suspend fun downloadHTMLVolley(urlParam: String): String =
    suspendCoroutine { cont ->
        val textRequest = StringRequest(
            Request.Method.GET, urlParam,
            { response ->
                // Succès : on reprend avec la réponse
                cont.resume(response)
            },
            { error ->
                // Erreur : on reprend avec une exception
                cont.resumeWithException(error)
            }
        )
        queue.add(textRequest)
    }
```

Utilisation dans une coroutine :

```
lifecycleScope.launch {
    try {
        val html = downloadHTMLVolley("https://www.heig-vd.ch")
        // Traiter le résultat
        textView.text = html
    } catch (e: Exception) {
        // Gérer l'erreur
        Log.e("Download", "Erreur: ${e.message}")
    }
}
```

Autre exemple : LocationManager avec coroutines

```
suspend fun getCurrentLocation(): Location =
    suspendCoroutine { cont ->
        val locationManager =
            getSystemService(Context.LOCATION_SERVICE) as LocationManager

        locationManager.requestSingleUpdate(
            LocationManager.GPS_PROVIDER,
            object : LocationListener {
                override fun onLocationChanged(location: Location) {
                    cont.resume(location) // Succès
                }
                override fun onProviderDisabled(provider: String) {
                    cont.resumeWithException(Exception("GPS désactivé"))
                }
            },
            null
        )
    }
```

Avantages de suspendCoroutine :

- Transforme du code asynchrone à callbacks en code séquentiel lisible
- Gestion d'erreur naturelle avec try/catch (pas de callback d'erreur séparé)
- Compatible avec les bibliothèques existantes sans les réécrire
- Pas besoin de modifier les APIs tierces
- Code plus maintenable et testable

⚠ Warning

Ne jamais appeler `resume()` ou `resumeWithException()` plusieurs fois. Une seule reprise est autorisée par suspension.

Points d'attention :

- Toujours gérer le cas d'erreur dans le callback
- La coroutine reste suspendue jusqu'à l'appel de `resume`
- Ne pas oublier de gérer les timeouts si nécessaire
- Attention aux fuites mémoire si la callback n'est jamais appellée

Annulation des Coroutines

```
val job = lifecycleScope.launch { /* ... */ }
job.cancel() // Demande annulation
job.join() // Attend fin effective
```

Méthodes d'annulation :

- Appel régulier fonction suspensive :**

```
suspend fun countdown(max: Int = 10) =
    withContext(Dispatchers.Default) {
        repeat(max) { i ->
            delay(1000) // vérifie automatiquement annulation
        }
    }
}
```

}

2. Vérification explicite :

```
while(value > 0 && isActive) {
    // travail
}
```

3. yield() pour coopération :

```
while(value > 0) {
    yield() // donne la main et vérifie annulation
    // travail
}
```

WorkManager

Périmètre

Pour tâches persistantes devant s'exécuter même quand :

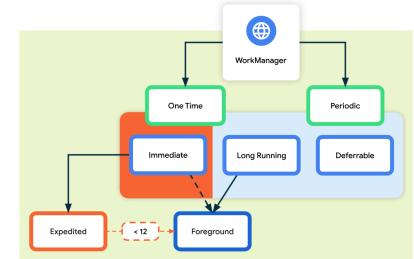
- L'application est en arrière-plan
- L'application est fermée (tuée par l'utilisateur)
- Le téléphone redémarre

Cas d'usage typiques :

- Synchronisation périodique de données
- Upload de fichiers en arrière-plan
- Nettoyage de cache/données temporaires
- Envoi de logs/analytics
- Traitements différés de données

Avantages de WorkManager :

- Gestion automatique des contraintes système (réseau, batterie, stockage)
- Persistante dans SQLite (les tâches survivent au redémarrage)
- Résiste aux redémarrages du téléphone
- Respect des optimisations batterie Android (Doze, App Standby)
- Retry automatique en cas d'échec avec backoff exponentiel
- Compatible avec toutes versions Android (API 14+)



Types de tâches WorkManager :

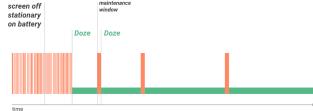
- Immédiates** : exécution ASAP (mais peut être différée par le système)
 - OneTimeWorkRequest pour tâche unique
 - Pas de garantie de temps d'exécution exact
- Longue durée** : > 10 minutes (notification obligatoire)
 - Notification pour informer l'utilisateur
 - setForeground() pour éviter kill système
- Déferrables** : programmées et/ou périodiques
 - PeriodicWorkRequest avec intervalle minimum 15 minutes
 - Contraintes système appliquées

Contraintes système

Android Doze (API 23+)

Mode Doze : économie batterie agressive

- Activé quand écran verrouillé + appareil immobile + non chargé
- Veille profonde : désactive réseau, syncs, jobs, GPS
- Fenêtres de maintenance périodiques (durée de plus en plus espacée)
 - Première : 15 min après Doze
 - Puis espacement exponentiel : 30min, 1h, 2h, 4h...
- Les tâches WorkManager s'exécutent durant ces fenêtres
- App importante : fenêtres plus fréquentes



Light Doze (appareil en mouvement) :

- Restrictions moins sévères
- Fenêtres plus fréquentes
- Permet certaines activités réseau

App Standby Buckets (API 28+)

Classification automatique selon utilisation : Android classe les apps selon leur fréquence d'utilisation pour optimiser batterie.

- Active** : app actuellement utilisée ou utilisée très récemment
 - Aucune restriction
 - Jobs et syncs normaux
- Working set** : app utilisée régulièrement (quotidiennement)
 - Restrictions légères
 - Jobs différés de quelques minutes
- Frequent** : app utilisée fréquemment (quelques fois par semaine)
 - Restrictions modérées
 - Jobs limités à 10 par jour
- Rare** : app rarement utilisée
 - Restrictions importantes
 - Jobs limités à 5 par jour
 - Fenêtre quotidienne de 10 minutes max
- Restricted** : app consomme beaucoup de ressources
 - Restrictions maximales
 - Pratiquement pas de jobs en arrière-plan
 - Nécessite interaction utilisateur pour sortir

Impact sur WorkManager : Plus une app est dans un bucket restrictif, plus l'exécution des tâches est différée. Le système attend des conditions optimales (charge, WiFi, etc.) avant d'exécuter.

App Hibernation (API 30+)

Hibernation automatique après plusieurs mois sans interaction :

Si l'utilisateur n'a pas ouvert l'app depuis 3 mois :

- Révocation permissions runtime** L'utilisateur devra réaccorder les permissions sensibles
- Arrêt des tâches programmées** WorkManager ne s'exécute plus du tout
- Arrêt notifications push (FCM)** Plus de messages Firebase reçus
- Vidage du cache** Libération d'espace de stockage
- Reset de l'app à l'état initial** Comme si elle venait d'être installée

Sortie d'hibernation : L'utilisateur doit ouvrir l'app manuellement pour la réactiver.

```
val constraints = Constraints.Builder()
    .setRequiresBatteryNotLow(true)
    .setRequiresDeviceIdle(true)
    .setRequiresNetworkType(NetworkType.CONNECTED)
    .setRequiresStorageNotLow(true)
    .build()

val workRequest = PeriodicWorkRequestBuilder<SyncWorker>()
    .setInterval(15, TimeUnit.MINUTES)
    .setFlexInterval(10, TimeUnit.MINUTES)
    .setConstraints(constraints)
    .setBackoffCriteria(BackoffPolicy.EXPONENTIAL,
        10, TimeUnit.SECONDS)
    .build()
```

Exemple d'utilisation WorkManager

Définition du Worker :

```
class SyncWorker(
    appContext: Context,
    workerParams: WorkerParameters
) : Worker(appContext, workerParams) {

    override fun doWork(): Result {
        return try {
            // Logique métier ici (téléchargement,
            // sync, etc.)
            val data = fetchDataFromServer()
            saveToLocalDatabase(data)

            Result.success() // Tâche réussie
        } catch (e: Exception) {
            Log.e("SyncWorker", "Erreur: ${e.message}")
            Result.retry() // Réessayer plus tard avec
                           // backoff
                           // ou Result.failure() pour échec définitif
        }
    }
}
```

La logique métier va dans `doWork()`. Cette méthode s'exécute automatiquement sur un thread background.

Tâche unique (OneTimeWorkRequest) :

```
val workManager =
    WorkManager.getInstance(applicationContext)

val myWorkRequest =
    OneTimeWorkRequestBuilder<SyncWorker>().build()

workManager.enqueue(myWorkRequest)
```

S'exécute une seule fois dès que possible (selon contraintes système).

Tâche périodique avec contraintes

(PeriodicWorkRequest) :

```
// Définir les contraintes d'exécution
val constraints = Constraints.Builder()
    .setRequiredNetworkType(NetworkType.CONNECTED) // WiFi ou mobile data
    .setRequiresBatteryNotLow(true) // Batterie > 15%
    .setRequiresCharging(false) // Pas besoin de charge
    .setRequiresStorageNotLow(true) // Stockage suffisant
    .build()
```

// Créer la requête périodique

```
val periodicWork =
    PeriodicWorkRequestBuilder<SyncWorker>(
        15, // Intervalle : 15 minutes minimum
        TimeUnit.MINUTES,
        10, // Flex interval : peut s'exécuter dans
             // les 10 dernières minutes
        TimeUnit.MINUTES
    )
    .setConstraints(constraints) // Appliquer les
                                // contraintes
    .setBackoffCriteria( // Stratégie en cas
        BackoffPolicy.EXPONENTIAL,
```

10,
TimeUnit.SECONDS
)
.build()

workManager.enqueue(periodicWork)

Flex interval expliqué :

- Intervalle = 15 min, Flex = 10 min
- La tâche peut s'exécuter entre la 5ème et 15ème minute
- Permet au système d'optimiser en groupant plusieurs tâches ensemble
- Économise batterie en évitant réveils fréquents de l'appareil

Backoff en cas d'échec : Si `Result.retry()` est retourné, WorkManager réessaie avec délai croissant :

- 1er essai : immédiat
- 2ème essai : après 10s
- 3ème essai : après 20s
- 4ème essai : après 40s
- 5ème essai : après 80s
- Etc. (backoff exponentiel jusqu'à maximum)

Contraintes disponibles :

- `NetworkType.CONNECTED` : n'importe quelle connexion réseau
- `NetworkType.UNMETERED` : WiFi uniquement (pas de data mobile)
- `NetworkType.NOT_ROAMING` : pas en roaming
- `NetworkType.METERED` : data mobile acceptée
- `setRequiresBatteryNotLow()` : batterie > 15%
- `setRequiresCharging()` : appareil en charge
- `setRequiresDeviceIdle()` : appareil inactif (rare)
- `setRequiresStorageNotLow()` : stockage suffisant

⚠ Warning

Intervalle **minimum : 15 minutes** pour `PeriodicWorkRequest`. Limite Android non contournable pour économiser la batterie.

Observer l'état d'un Worker :

```
workManager.getWorkInfoByIdLiveData(periodicWork.id)
    .observe(this) { workInfo ->
        when (workInfo?.state) {
            WorkInfo.State.ENQUEUED -> Log.d("Work",
                "En attente")
            WorkInfo.State.RUNNING -> Log.d("Work",
                "En cours d'exécution")
            WorkInfo.State.SUCCEEDED -> Log.d("Work",
                "Réussi")
            WorkInfo.State.FAILED -> Log.d("Work",
                "Échoué")
            WorkInfo.State.CANCELLED -> Log.d("Work",
                "Annulé")
            else -> {}
        }
    }
```

Annuler un Worker :

```
workManager.cancelWorkById(periodicWork.id) // Annuler par ID
workManager.cancelAllWork() // Tout annuler
```

Bonnes pratiques

- Threads : uniquement tâches courtes, `WeakReference` obligatoire
- Coroutines : préférer aux threads, bon dispatcher, `lifecycleScope/viewModelScope`
- Rendre coroutines annulables (`yield/isActive`)

- WorkManager** : tâches devant survivre à l'app, minimum 15min périodiques

Communication Web

Connectivité

Technologies

- Wi-Fi : 2.4 GHz (portée) vs 5 GHz (débit)
- Réseaux mobiles : 2G, 3G, 4G, 5G

Norme	Nom	Date	Fréquence	Débit maximum
802.11	N/A	1997	24 GHz	2 Mbps
802.11b	Wi-Fi 1	1999	24 GHz	11 Mbps
802.11a	Wi-Fi 2	1999	5 GHz	54 Mbps
802.11g	Wi-Fi 3	2003	24 GHz	54 Mbps
802.11n	Wi-Fi 4	2009	24 GHz ou 5 GHz	72 Mbps
802.11ac	Wi-Fi 5	2014	5 GHz	1000 Mbps
802.11ax	Wi-Fi 6	2019	2.4 et 5 GHz	2400 Mbps
802.11ax	Wi-Fi 6E	2021	2.4, 5 et 6 GHz	4800 Mbps
802.11be	Wi-Fi 7	2024	2.4, 5 et 6 GHz	30000 Mbps
802.11hn	Wi-Fi 8	2028 ?	2.4, 5 et 6 GHz	100000 Mbps

Génération	Année	Données (pointe)	Latence	Remarques
1G	1983	Ø	Ø	Système analogique
2G	1992	Kbit / s	< 1000 ms	Premier réseau numérique, initialement uniquement voix
3G	2003	Mbit / s	< 500 ms	Intégration des données dès la conception
4G	2010	Gbit / s	< 100 ms	Réseau données uniquement, intégration ultérieure de la voix
5G	2019+	Gbit / s	< 5 ms	Ouverture à l'Internet des Objets (IoT)

Permissions

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
</manifest>
```

ℹ Info

INTERNET n'est pas une permission dangereuse, pas besoin d'acceptation utilisateur.

NetworkSecurityConfig Fichier de configuration réseau optionnel :

```
<application
    android:networkSecurityConfig="@xml/network_security_config">
</application>
```

Permet de définir :

- Certificats auto-signés acceptés
- Domaines autorisés
- Configuration HTTPS

ConnectivityManager

```
val connectivityManager = getSystemService(Context.CONNECTIVITY_SERVICE)
    as ConnectivityManager
```

```
val networkCapabilities = connectivityManager
    .getNetworkCapabilities(
        connectivityManager.activeNetwork
    )
```

```
.hasCapability(
    NetworkCapabilities.NET_CAPABILITY_INTERNET
) ?: false
```

```
val isFreeToUse = networkCapabilities?
```

```

.hasCapability(
NetworkCapabilities.NET_CAPABILITY_NOT_METERED
) ?: false

val notRoaming = networkCapabilities
.hasCapability(
NetworkCapabilities.NET_CAPABILITY_NOT_ROAMING
) ?: false

```

Capacités importantes :

- NET_CAPABILITY_INTERNET : connexion Internet disponible
- NET_CAPABILITY_NOT_METERED : réseau illimité (WiFi)
- NET_CAPABILITY_NOT_ROAMING : pas en itinérance

Accès Socket TCP/IP Toutes les API réseau Java

disponibles :

```

thread {
    val resolution = Inet4Address
        .getByName("www.heig-vd.ch").first()
    val socketAddress = InetSocketAddress(
        resolution.hostAddress, 80
    )
    val socket = Socket()
    try {
        socket.connect(socketAddress)
        Log.d("MainActivity", "Host reachable")
    } catch (_: Exception) {}
    finally { socket.close() }
}

```

Services REST

Appel GET avec java.net.URL

```

val url = URL("https://api.example.com/data")
thread {
    val json = url.readText(Charsets.UTF_8)
}

```

Déserialisation JSON avec Gson

```

val type = object : TypeToken<List<FruitDTO>>(){}
.type
val fruits =
Gson().fromJson<List<FruitDTO>>(json, type)

```

Appel POST/PUT

```

val connection = url.openConnection() as
HttpURLConnection
connection.requestMethod = "PUT"
connection.doOutput = true
connection.setRequestProperty("Content-Type",
"application/json")
connection.outputStream.bufferedWriter(Charsets.UTF_8).use {
    it.append(Gson().toJson(newFruit))
}
val responseCode = connection.responseCode

```

⚠ Warning

- Méthodes synchrones/bloquantes
- Connexion lors de outputStream, inputStream ou responseCode
- Réutilisation automatique connexion

Alternatives à java.net.URL

- OkHttp : client HTTP performant, intercepteurs, cache
- Volley : file requêtes, annulation, retry automatique
- Retrofit : REST client type-safe, conversion auto JSON

Avantages librairies

- Planification requêtes ordonnées
- Annulation requêtes
- Cache intégré

- Retry automatique en cas d'échec
- Sérialisation/déserialisation facilitée

Comparaison java.net.URL vs Volley

<pre> java.net.URL : val url = URL("https://www.heig-vd.ch") thread { val queue = Volley.newRequestQueue(this) val txtRequest = StringRequest(Method.GET, url, { response : TextView.text = response }, { TextView.text = "error" }) queue.add(txtRequest) } </pre>	<ul style="list-style-type: none"> Gestion «manuelle» des threads On utilise <code>readText</code> car on s'attend à recevoir du texte Pas de gestion des erreurs
<pre> java.net.URL : val url = URL("https://www.heig-vd.ch/logo.png") thread { val bytes = url.readBytes() val bmp = BitmapFactory .decodeByteArray(bytes, 0, bytes.size) runOnUiThread { ImageView.setImageBitmap(bmp) } } </pre>	<ul style="list-style-type: none"> Pas de gestion des threads, on donne deux callbacks (succès et erreur) que la bibliothèque appellera dans l'<code>UI-Thread</code> On précise vouloir traiter du texte en retour en utilisant une <code>StringRequest</code> Utilisation d'une queue qui va gérer l'exécution des requêtes
<pre> java.net.URL : val url = URL("https://www.heig-vd.ch/logo.png") thread { val bytes = url.readBytes() val bmp = BitmapFactory .decodeByteArray(bytes, 0, bytes.size) runOnUiThread { ImageView.setImageBitmap(bmp) } } </pre>	<ul style="list-style-type: none"> On utilise <code>readBytes</code> pour obtenir le payload brut L'image est décodée puis affichée
<pre> java.net.URL : val url = URL("https://www.fruityvice.com/api/fruit/all") thread { val queue = Volley.newRequestQueue(this) val jsonRequest = JsonObjectRequest(Method.GET, url, null, { json : JSONObject = Gson().fromJson(json.toString(), type) val fruits = Gson().fromJson(json.toString()) runOnUiThread { fruitsString() } }, { error : Log.e("MainActivity", "Error: \${error.message}") }) queue.add(jsonRequest) } </pre>	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation d'une <code>ImageRequest</code> pour traiter un payload contenant une image, la bibliothèque va convertir l'image chargée (chargeur de l'encodage, redimensionnement, crop)
<pre> java.net.URL : val url = URL("https://www.fruityvice.com/api/fruit/all") thread { val queue = Volley.newRequestQueue(this) val jsonRequest = JsonObjectRequest(Method.GET, url, null, { json : JSONObject = Gson().fromJson(json.toString(), type) val fruits = Gson().fromJson(json.toString()) runOnUiThread { fruitsString() } }, { error : Log.e("MainActivity", "Error: \${error.message}") }) queue.add(jsonRequest) } </pre>	<ul style="list-style-type: none"> On utilise <code>readText</code> pour obtenir le json brut, puis Gson pour le déserialiser Le résultat renvoie un tableau, on doit utiliser une <code>JsonArrayRequest</code> L'objet json qui est passé au callback est du type <code>org.json.JSONObject</code> qui n'est pas directement exploitable

java.net.URL avec coroutines

```

suspend fun downloadHTML(urlParam: String):
String = withContext(Dispatchers.IO) {
    URL(urlParam).readText(Charsets.UTF_8)
}

```

Volley avec coroutines

```

suspend fun downloadHTMLVolley(urlParam: String):
String = suspendCoroutine { cont ->
    val textRequest =
StringRequest(Request.Method.GET, urlParam,
        { response -> cont.resume(response) },
        { e -> cont.resumeWithException(e) })
queue.add(textRequest)
}

```

Transformer callback en coroutine

- `suspendCoroutine` : suspend jusqu'à réponse
- `cont.resume(value)` : reprend avec valeur
- `cont.resumeWithException(e)` : reprend avec erreur

Ktor

Framework asynchrone client/serveur pour HTTP développé par JetBrains.

Configuration

DTOs serialisables :

```

@Serializable
data class FruitDTO(
    val id: Int,
    val name: String,
    val nutritions: NutritionsDTO
)

@Serializable
data class NutritionsDTO(
    val calories: Int,
    val sugar: Double
)

```

Configuration du client :

```

val client = HttpClient {
    install(ContentNegotiation) {
        json()
    }
}

```

Exemple d'utilisation

```

suspend fun getAllFruits(): List<FruitDTO> {
    return client.get("https://api.example.com/
fruits")
        .body()
}

suspend fun createFruit(fruit: FruitDTO):
FruitDTO {
    return client.post("https://api.example.com/
fruits") {
        contentType(ContentType.Application.Json)
        setBody(fruit)
    }.body()
}

```

Utilisation dans ViewModel

```

class FruitViewModel : ViewModel() {
    private val _fruits =
MutableStateFlow<List<FruitDTO>>(emptyList())
    val fruits = _fruits.asStateFlow()

    fun loadFruits() {
        viewModelScope.launch {
            try {
                _fruits.value = getAllFruits()
            } catch (e: Exception) {
                Log.e("FruitVM", "Error: ${e.message}")
            }
        }
    }
}

```

Avantages Ktor

- Intégration coroutines native (tout est suspend)
- Déserialisation automatique JSON vers objets
- Configuration modulaire
- Type-safe (erreurs compilation)
- Multiplateforme (JVM, JS, Native)

```

private val ktorClient = HttpClient(Android) {
    // Configuration du moteur Android
    engine {
        connectTimeout = 5_000
        socketTimeout = 5_000
        dispatcher = Dispatchers.IO
    }
    // Plugin pour parser le JSON
    install(ContentNegotiation) {
        json {
            ignoreUnknownKeys = true
            prettyPrint = true
            isLenient = true
        }
    }
}

fun getFruits() {
    // La requête s'exécute dans le scope du ViewModel
    viewModelScope.launch {
        val allFruits = request("https://www.fruityvice.com/api/fruit/all")
        body()
    }
}

```

Comparaison des approches

- java.net.URL : bas niveau, verbeux, synchrone
- Volley : callbacks, cache, retry auto, queue requêtes
- Ktor : coroutines natives, type-safe, moderne, recommandé

Synchronisation données

Contexte

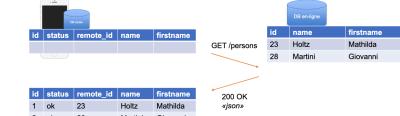
- App fonctionne hors-ligne
- DB locale synchronisée avec serveur
- Algorithme sync complexe (conflits multiples devices)

Structure DB locale

- `id` : identifiant local unique (auto-incrémentation)
- `remoteId` : identifiant serveur (null si nouveau)
- `status` : ok, new, mod, del (suivi modifications)

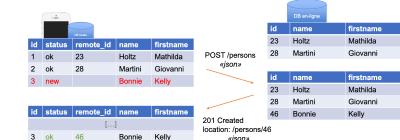
Cycle de synchronisation

- Fetch : télécharger nouvelles données serveur
- Apply : appliquer changements locaux vers serveur
- Update : mettre à jour status et remoteld



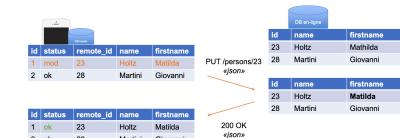
Création locale

status = new, remoteId = null
→ Sync : POST → remoteId reçu, status = ok



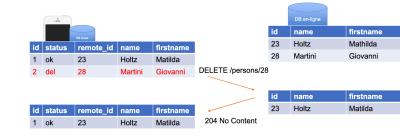
Modification

status = mod
→ Sync : PUT



Suppression

status = del
→ Sync : DELETE



Single Source of Truth (SSOT)

- DB locale = source unique de vérité
- Repository gère sync avec serveur
- UI observe DB uniquement (jamais réseau direct)
- Pattern offline-first (app fonctionne sans réseau)

Flux de données

UI ← observe ← ViewModel ← Repository ← DB locale
↑ sync ↑
Serveur distant

Résolution conflits

- Mécanisme avancé si multi-devices modifient données
- Timestamps, versions, merge strategies
- Dépend du contexte métier

Exemple Repository

```

class Repository(private val dao: PersonDAO) {
    fun insert(person: Person) {
        person.status = "new"
        dao.insert(person)
        lifecycleScope.launch {
}

```

```

try {
    val response = api.createPerson(person)
    person.remoteId = response.id
    person.status = "ok"
    dao.update(person)
} catch(e: Exception) {
    // Reste en status "new" pour sync ultérieure
}
}

fun update(person: Person) {
    person.status = "mod"
    dao.update(person)
    lifecycleScope.launch {
        try {
            api.updatePerson(person.remoteId!!,
person)
            person.status = "ok"
            dao.update(person)
        } catch(e: Exception) {
            // Reste en status "mod"
        }
    }
}

```

DAO avec filtre

```

@Query(
    "SELECT * FROM Person WHERE status != 'del'"
)
fun getAllPersons(): LiveData<List<Person>>

```

L'UI ne voit que les données non supprimées.

Limitations approche simple

- Approche 1 client uniquement
- Conflits multiples clients non gérés
- Modifications serveur non détectées

Solutions avancées :

- Timestamps + dernière modification gagne
- Versioning (ETag HTTP)
- Résolution manuelle utilisateur
- Operational Transform (Google Docs)
- CRDTs (Conflict-free Replicated Data Types)

Bonnes pratiques synchronisation

- Privilégier expérience offline
- Indiquer état sync dans UI
- Utiliser WorkManager pour sync arrière-plan
- Retry intelligent avec backoff exponentiel
- Logger échecs synchronisation
- Bouton “forcer synchronisation”

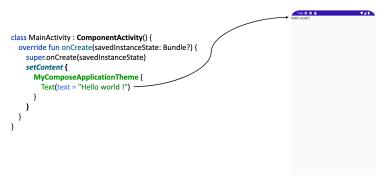
Jetpack Compose

Caractéristiques

- API déclarative pour UI (Kotlin uniquement)
- Approche “Quoi” vs “Comment”
- Composants réutilisables et testables
- BOM (Bill of Materials) pour gestion versions compatibles

Optimisations recomposition

- Évite recomposer composants non modifiés
- Recompositions parallèles (multi-threading)
- Smart recomposition (seules parties changées)



Fonctions @Composable

Règles importantes

- Exécution très fréquente (animations 60fps = 16.6ms/frame)
- Optimisation recomposition automatique
- Doit être rapide, sans effets de bord
- Idempotente (même entrée = même sortie)
- Éviter I/O, modifications variables externes, opérations longues

⚠ Warning

Ne jamais modifier de variables externes dans @Composable.

Cycle de vie fonction composable

1. **Composition initiale** : première exécution, création UI
2. **Recomposition** : ré-exécution quand état change
3. **Suppression** : quand composable plus nécessaire

Fonction composable à état

Une fonction stateful :

- Contient et gère son propre état avec `remember`
 - Utilise `mutableStateOf` pour état observable
 - Se recompose automatiquement quand état change
 - Responsable de la logique métier
- ```

@Composable
fun Counter() { // Fonction À ÉTAT
 var count by remember { mutableStateOf(0) }
 Button(onClick = { count++ }) {
 Text("Compteur: $count")
 }
}

```

### Différence stateful vs stateless

Stateful (à état) :

- Gère son propre état interne
- Contient logique métier
- Moins réutilisable
- Difficile à tester

Stateless (sans état) :

- Reçoit état en paramètre
- Pas de logique métier
- Hautement réutilisable
- Facile à tester

### Prévisualisation

```

@Preview
@Composable
fun Hello(name: String = "World") {
 Text(text = "Hello $name!")
}

```



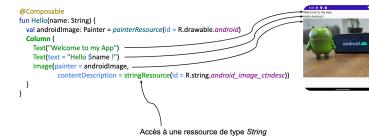
## Layouts

### Column

```

Column(
 verticalArrangement = Arrangement.SpaceBetween,
 horizontalAlignment =
 Alignment.CenterHorizontally
) {
 Text("Élément 1")
 Text("Élément 2")
}

```



### Row

```

Row(
 horizontalArrangement =
 Arrangement.SpaceBetween,
 verticalAlignment =
 Alignment.CenterVertically
) {
 @Composable
 fun Hello() {
 Row {
 Button(onClick = { Unit })
 .Text(text = "Un")
 Button(onClick = { Unit })
 .Text(text = "Deux")
 Button(onClick = { Unit })
 .Text(text = "Trois")
 }
 }
}

```



### Box

```

Box(
 contentAlignment = Alignment.Center
) {
 Image(...)
 Text("Superposé") // au-dessus de l'image
}

```

Positionnement libre avec superposition (équivalent FrameLayout).

### ConstraintLayout

Nécessite définir identifiants pour références :

```

val (oneButton, twoButton, threeButton) =
 createRefs()

```

```

Button(
 modifier = Modifier.constrainAs(oneButton) {
 top.linkTo(parent.top)
 start.linkTo(parent.start)
 }
) { Text("1") }

Button(
 modifier = Modifier.constrainAs(twoButton) {
 top.linkTo(oneButton.bottom)
 start.linkTo(oneButton.end)
 }
) { Text("2") }

```

## Composants de base

### Scaffold

```

Scaffold(
 topBar = { TopAppBar(...) },
 floatingActionButton =
 { FloatingActionButton(...) },
 content = { }
)

```

### Listes scrollables : LazyColumn et LazyRow

**LazyColumn/LazyRow** : listes optimisées pour grandes quantités de données

Les LazyColumn et LazyRow sont des composants Compose pour afficher des listes scrollables performantes. Ils ne rendent que les éléments visibles à l'écran, économisant ainsi mémoire et ressources.

### Différence avec RecyclerView :

- **Plus simple** : pas d'Adapter, ViewHolder, LayoutManager nécessaires
- **Pas de recyclage manuel** : Compose crée/détruit les vues à la volée automatiquement
- **Recomposition automatique** : seuls les éléments modifiés sont recalculés
- **Meilleure intégration** : s'intègre naturellement avec l'état Compose
- **Performance** : seuls les éléments visibles sont rendus (lazy loading)

### LazyColumn : liste verticale scrollable

```

LazyColumn(
 modifier = Modifier.fillMaxSize(),
 verticalArrangement =
 Arrangement.spacedBy(8.dp),
 contentPadding = PaddingValues(16.dp)
) {
 items(listOfItems) { item ->
 ItemCard(item = item)
 }
 // ou avec index
 itemsIndexed(listOfItems) { index, item ->
 Text("$index: ${item.name}")
 }
}

```

### LazyRow : liste horizontale scrollable

```

LazyRow(
 horizontalArrangement =
 Arrangement.spacedBy(8.dp),
 contentPadding = PaddingValues(horizontal =
 16.dp)
) {
 items(contacts) { contact ->
 ContactCard(contact)
 }
}

```

### LazyVerticalGrid : grille verticale scrollable

```

LazyVerticalGrid(
 columns = GridCells.Fixed(2), // 2 colonnes
 // ou GridCells.Adaptive(minSize = 128.dp) // taille adaptative
 verticalArrangement =
 Arrangement.spacedBy(8.dp),
 horizontalArrangement =

```

```
Arrangement.spacedBy(8.dp)
) {
 items(photos) { photo ->
 ImageCard(photo)
 }
}
```

### Caractéristiques importantes :

- Seuls les éléments visibles sont rendus (pas tous)
- Défilement automatique sans configuration supplémentaire
- Performance optimale même avec milliers d'éléments
- Pas de recyclage de vues comme RecyclerView (architecture différente)
- Support de sticky headers, arrangements personnalisés, etc.

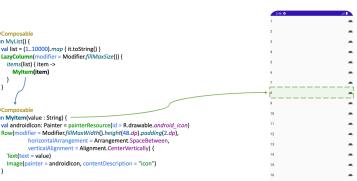
### Exemple complet avec données observables :

```
@Composable
fun ContactList(viewModel: ContactViewModel =
 viewModel()) {
 val contacts by
 viewModel.allContacts.collectAsStateWithLifecycle()

 LazyColumn(
 modifier = Modifier.fillMaxSize(),
 verticalArrangement =
 Arrangement.spacedBy(8.dp),
 contentPadding = PaddingValues(16.dp)
) {
 items(
 items = contacts,
 key = { it.id } // Optimisation : clé
unique par item
) { contact ->
 ContactCard(
 contact = contact,
 onClick =
{ viewModel.selectContact(contact) }
)
 }
}
```

### ⚠ Warning

Toujours utiliser key = { it.id } pour optimiser les recompositions. Sans clé, Compose ne peut pas identifier les éléments modifiés/déplacés.



### Gestion événements

```
Row(modifier = Modifier.clickable {
 Toast.makeText(context, "Cliqué",
 Toast.LENGTH_SHORT).show()
}) { }
```

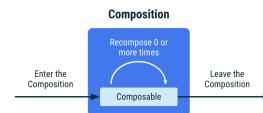
### Gestion états

#### State / MutableState

- remember : conserve état entre recompositions
- rememberSaveable : survit récréation Activity (rotation)

### ⚠ Warning

remember ne survit PAS à la rotation. Utiliser rememberSaveable si nécessaire.



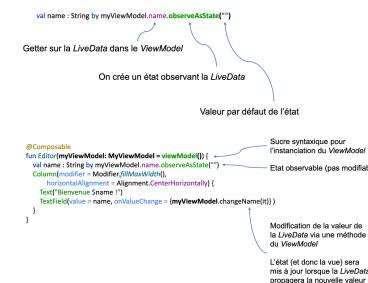
### Compteur

```
@Composable
fun Counter() {
 var counter by remember { mutableStateOf(0) }
 Button(onClick = { ++counter }) {
 Text("+")
 }
 Text("$counter")
}
```

### TextField

```
@Composable
fun Editor() {
 var name by remember { mutableStateOf("") }
 TextField(value = name, onValueChange = {name =
it})
}
```

### ViewModel et LiveData



### Flux exécution

1. Saisie TextField
2. Appel changeName() ViewModel
3. Modification \_name.value
4. observeAsState() détecte changement
5. Recomposition avec nouvelle valeur

```
Le ViewModel est la Factory :
class MyViewModelFactory(factory: ViewModelProvider.Factory) {
 @Composable
 fun MyViewModel(): MyViewModel {
 return remember(factory) {
 MyViewModel(factory.create("MyViewModel"))
 }
 }
}

La fonction composable utilisant la Factory :
@Composable
fun MyViewModelScreen(name: String, viewModelFactory: MyViewModelFactory) {
 val name by remember { name }
 val _name = remember(name) {
 mutableStateOf(name)
 }
 La fonction observeAsState() :
 _name.observeAsState { name }
 La fonction update() :
 _name.update { name }
 La fonction copy() :
 _name.copy(name = "New Name")
 La fonction valueChange() :
 _name.valueChange { newValue -> viewModelFactory.create("MyViewModel").changeName(newValue) }
}
```

### State Hoisting

Déplacer gestion état vers composant parent.

#### Avantages

- Single Source of Truth : état géré à un seul endroit
- Encapsulation : enfant ne gère pas son état
- Interceptable : événements peuvent être ignorés
- Partage : état partageable entre composants
- Découpage : facilite tests unitaires

```
@Composable //stateful
fun EditorScreen() {
 var name by remember { mutableStateOf("") }
}
}

@Composable //stateless
fun EditorContent(name: String, onValueChange: () -> Unit) {
 Column(
 horizontalAlignment = Alignment.CenterHorizontally
) {
 Text("Bienvenue $name !")
 TextField(value = name, onValueChange = onValueChange)
 }
}
```



### Exemple stateless (enfant)

```
@Composable
fun CounterDisplay(
 count: Int,
 onIncrement: () -> Unit
) {
 Column {
 Text("Count: $count")
 Button(onClick = onIncrement) {
 Text("+1")
 }
 }
}
```

### Exemple stateful (parent)

```
@Composable
fun CounterScreen() {
 var count by remember { mutableStateOf(0) }
 CounterDisplay(
 count = count,
 onIncrement = { count++ }
)
}
```

### ⚠ Warning

Créer nouvelle instance avec copy() pour détecter changements (comparaison par référence).

### Problème mise à jour LiveData

```
fun changePerson(name: String? = null, firstName:
String? = null) {
 val p = _person.value!!.copy() // COPIE
 nouvelle instance
 if(name != null) p.name = name
 if(firstName != null) p.firstName = firstName
 _person.value = p // setter direct (pas
postValue pour sync)
}
```

### StateFlow

#### Avantages sur LiveData avec Compose

- Meilleure intégration avec coroutines Kotlin
- Gestion états plus fine
- Meilleures performances
- API flux réactif

Recommandé à la place de LiveData avec Compose.

#### ViewModel

```
class PersonViewModel : ViewModel() {
 private val _person =
 MutableStateFlow(Person("", ""))
 val person: StateFlow<Person> =
 _person.asStateFlow()

 fun changePerson(name: String? = null,
 firstName: String? = null) {
 _person.update { currentPerson ->
 currentPerson.copy(
 name = name ?: currentPerson.name,
 firstName = firstName ?: currentPerson.firstName
)
 }
 }
}
```

}

### Room avec StateFlow

```
// DAO
@Query("SELECT * FROM Contact")
fun getAllContacts(): Flow<List<Contact>> =
```

#### Repository

```
val allContacts: Flow<List<Contact>> =
```

#### repository.allContacts

```
.stateIn(
 scope = viewModelScope,
 started = SharingStarted.WhileSubscribed(5000L),
 initialValue = emptyList()
)
```

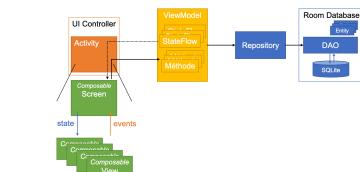
#### // Compose

```
val contacts by
```

```
contactViewModel.allContacts.collectAsStateWithLifecycle()
```

#### SharingStarted.WhileSubscribed

- Démarré Flow quand collecteurs actifs
- Arrête après 5000ms sans collecteurs
- Économie ressources



### Layout adaptatif

#### BoxWithConstraints

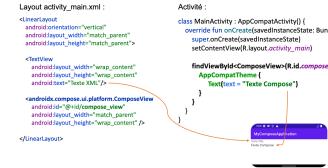
```
@Composable
fun Card() {
 BoxWithConstraints {
 if (maxWidth < 400.dp) {
 Column { /* Layout mobile */ }
 } else {
 Row { /* Layout tablette */ }
 }
 }
}
```



Hes-so

## UI Hybride

- Possible mais non recommandé
- ComposeView : Compose dans XML
- AndroidView : XML dans Compose
- Usage : migration progressive



## Tests automatisés

### 3 types de tests

- Tests unitaires** : classes/méthodes individuelles (rapides)
- Tests d'intégration** : interactions composants (moyens)
- Tests bout en bout/système** : comportement utilisateur (lents)

### Pyramide des tests

- Beaucoup de tests unitaires (base)
- Moyennement de tests d'intégration (milieu)
- Peu de tests E2E (sommet)

## Tests unitaires (JUnit)

### Structure de base

```
import org.junit.Test
import org.junit.Assert.*
import org.junit.Before
import org.junit.After

class CalculatorTest {
 private lateinit var calculator: Calculator

 @Before
 fun setUp() {
 calculator = Calculator()
 // Initialisation avant chaque test
 }

 @After
 fun tearDown() {
 // Nettoyage après chaque test
 }

 @Test
 fun testPow() {
 assertEquals(8.0, calculator.pow(2.0, 3.0),
0.001)
 assertEquals(1.0, calculator.pow(5.0, 0.0),
0.001)
 }

 @Test
 fun testFactorial() {
 assertEquals(120, calculator.factorial(5))
 assertEquals(1, calculator.factorial(0))
 }
}
```

### Annotations principales

- @Test : marque une méthode de test
- @Before : exécuté avant chaque test (setUp)
- @After : exécuté après chaque test (tearDown)

## Tests instrumentalisés

### Configuration de base

```
@RunWith(AndroidJUnit4::class)
class MyInstrumentedTest : TestCase() {

 @Before
 public override fun setUp() {
 // Initialisation
 }

 @After
 public override fun tearDown() {
 // Nettoyage
 }
}
```

### Eléments clés

- @RunWith(AndroidJUnit4::class) : runner Android
- Héritage de TestCase : structure banc d'essai
- @Before setUp() : init
- @After tearDown() : nettoyage

### Tests Room

```
Entity exemple :
@Entity(tableName = "history", indices =
[Index("date")])
data class History(
 @PrimaryKey(autoGenerate = true) var id: Long?
= null,
 var expression: String,
 var result: Long? = null,
 var date: Date? = Date()
)
```

```
@RunWith(AndroidJUnit4::class)
@LargeTest
class HistoryDAOTest : TestCase() {
 private lateinit var db: HistoryDB

 @Before
 public override fun setUp() {
 // for example create and open the database
 }

 @After
 public override fun tearDown() {
 // close the database
 }

 @Test
 fun my_test() {
 // perform some tests on the database
 }
}
```

Annotations et explications :

- On hérite de TestCase, une classe de JUnit permettant de créer un "banc d'essai"
- Instance de notre DB + accès DAO
- On override les méthodes setUp() et tearDown() permettant respectivement de créer et de nettoyer notre banc d'essai
- On peut créer une ou plusieurs méthodes de test

```
@RunWith(AndroidJUnit4::class)
class HistoryDAOTest : TestCase() {
 private lateinit var db: HistoryDB
 private lateinit var dao: HistoryDAO

 @Before
 public override fun setUp() {
 val context =
 ApplicationProvider.getApplicationContext<Context>()
 db = Room.inMemoryDatabaseBuilder(
 context,
 HistoryDB::class.java
).build()
 dao = db.historyDao()
 }

 @After
 public override fun tearDown() {
 db.close()
 }

 @Test
 fun insertAndRetrieve() {
 val history = History(expression = "2+2",
 result = 4)
 dao.insert(history)
 val all = dao.fullHistory().getOrAwaitValue()
 assertEquals(1, all.size)
 assertEquals("2+2", all[0].expression)
 }
}
```

Room.inMemoryDatabaseBuilder crée DB en mémoire pour tests (pas de persistance).

## Tests Compose

```
Configuration
@get:Rule
val composeTestRule = createComposeRule()
```

### Tests basés texte (limité)

```
@Test
fun editorScreenTest() {
 composeTestRule.setContent {
 EditorScreen(emptyTestPerson)
 }
 composeTestRule.onNodeWithText("Name").performTextInput(name)
 composeTestRule.onNodeWithText("Bienvenue",
 substring = true)
 .assertTextEquals("Bienvenue $fname $name !")
}
```

### Limitations texte

- Sensible refactoring
- Problèmes traduction
- Ambiguïté éléments multiples

### Solution : testTag

```
// Composable
Text(
 modifier = Modifier.testTag("welcome-msg"),
 text = "Bienvenue"
)

// Test
composeTestRule.onNodeWithTag("welcome-msg")
 .assertTextEquals("Bienvenue Jean Neige !")
```

Cheat-sheet : <https://developer.android.com/jetpack/compose/testing-cheatsheet>

## CI/CD

### Prérequis

- SDK Android
- Émulateur pour tests instrumentalisés

### Docker

- Image openjdk:11-jdk (base Java)
- Télécharger SDK Android
- Accepter licences CLI (sdkmanager --licenses)
- Télécharger versions nécessaires (platforms, build-tools)
- Gradle : app:lintDebug, app:assembleDebug, app:testDebug

Tutoriel : <https://howtodoandroid.com/setup-gitlab-ci-android/>

### Configuration émulateur

- Installation CLI automatisable
- Accélération matérielle requise (config hôte)
- Options CI : --no-audio --no-windows
- Démarrage : plusieurs minutes (monitoring avec adb)
- Désactiver animations avant tests (requis)

### Commandes

```
Lancer tests sur émulateur
gradlew app:connectedAndroidTest
```

```
Désactiver animations
adb shell settings put global
window_animation_scale 0
adb shell settings put global
transition_animation_scale 0
adb shell settings put global
animator_duration_scale 0
```

## ⚠ Warning

Ne pas oublier de stopper l'émulateur après tests pour libérer ressources.

## Tests supplémentaires

### Monkey Testing (Play Store)

- Installation + interactions aléatoires
- Identifiants pour connexion
- Tests multi-appareils
- Vérification accessibilité
- Détection failles sécurité

### Firebase Robo Tests

- Cartographie automatique app
- Captures écran/vidéos
- Logs détaillés
- Profilage
- Vérification niveaux API
- Version gratuite limitée
- Intégration CI/CD possible