

# Bienvenu :D

## Plan de la formation

---

Voilà ce qu'on va faire, on va préparer le terrain :

- On va créer un téléphone Android virtuel (*Android Virtual Device*) muni d'une carte mémoire SD
- On va y insérer un morceau de musique MP3

On va commencer notre projet :

- Créer une interface graphique simple
- Implémenter le *MediaPlayer*
- Récupérer le MP3 grâce à *FileInputStream*
- Implémenter les actions *Play* et *Pause*

S'il nous reste du temps, nous allons passer à la *SeekBar* :

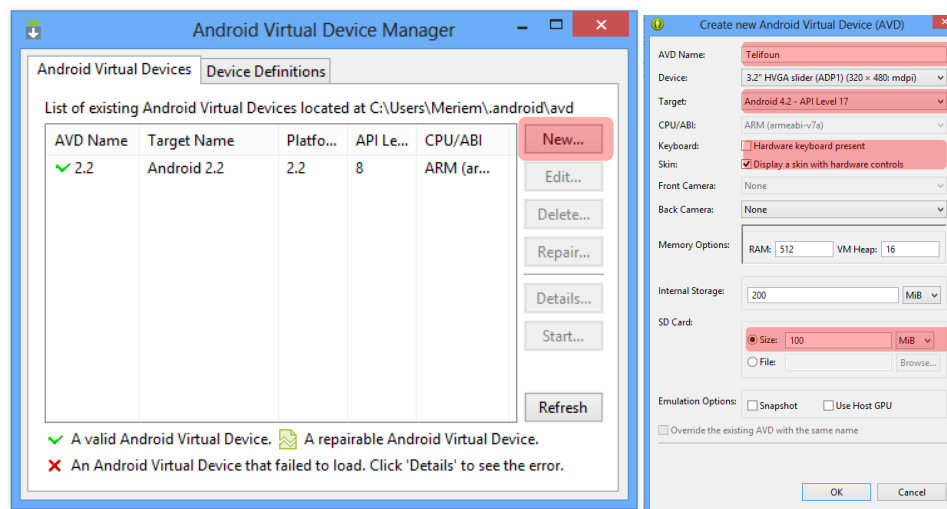
- Mettre à jour la musique, lorsqu'on change la position de la *SeekBar*
- Permettre à la *SeekBar* d'avancer automatiquement lorsque la musique est en lecture.

## Android Virtual Device

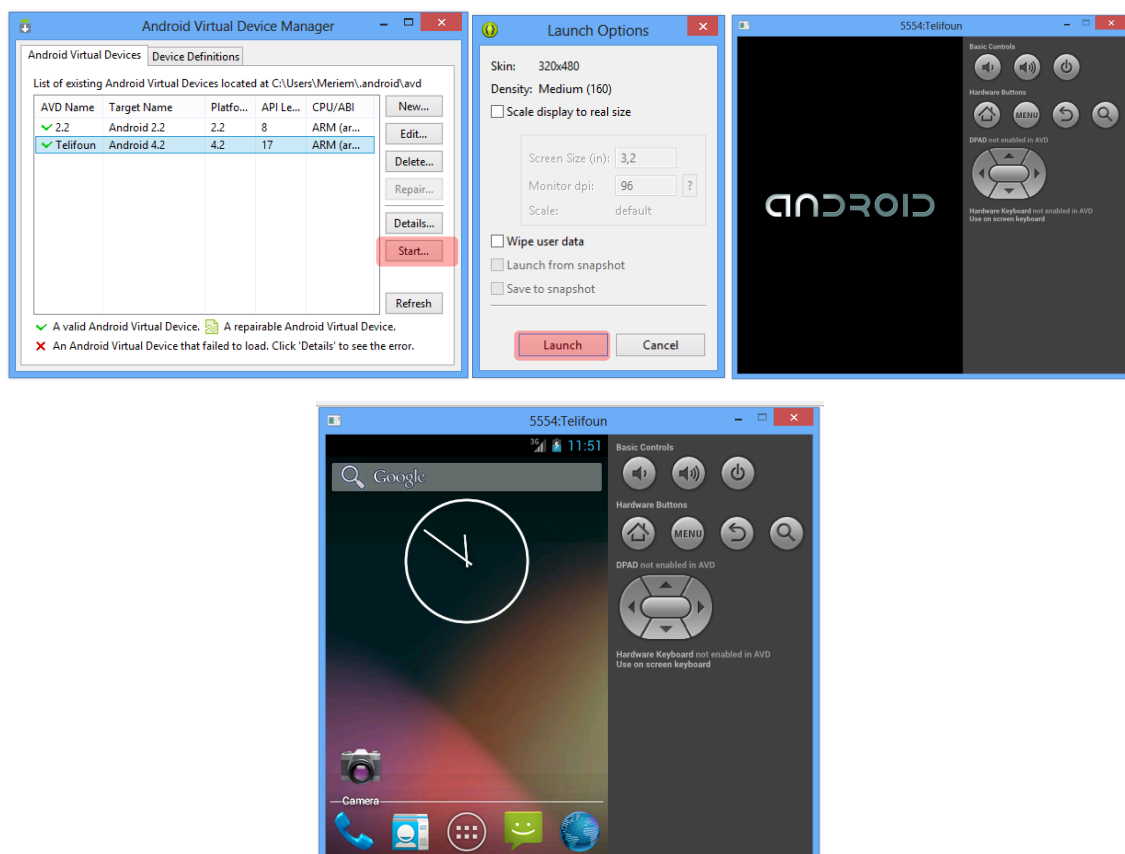
Avant de nous lancer dans le projet, créons notre Android Virtual Device AVD :

**Important :**

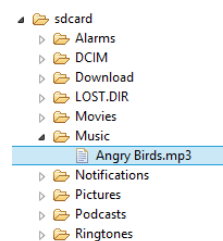
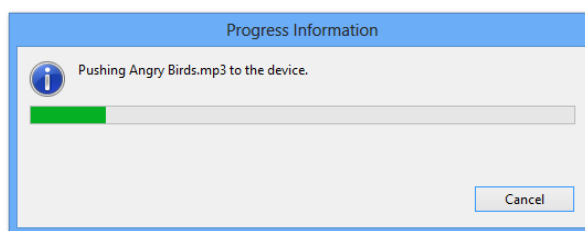
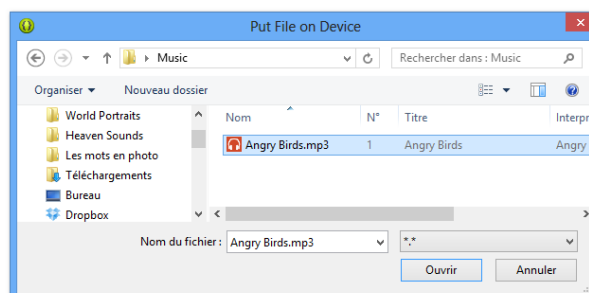
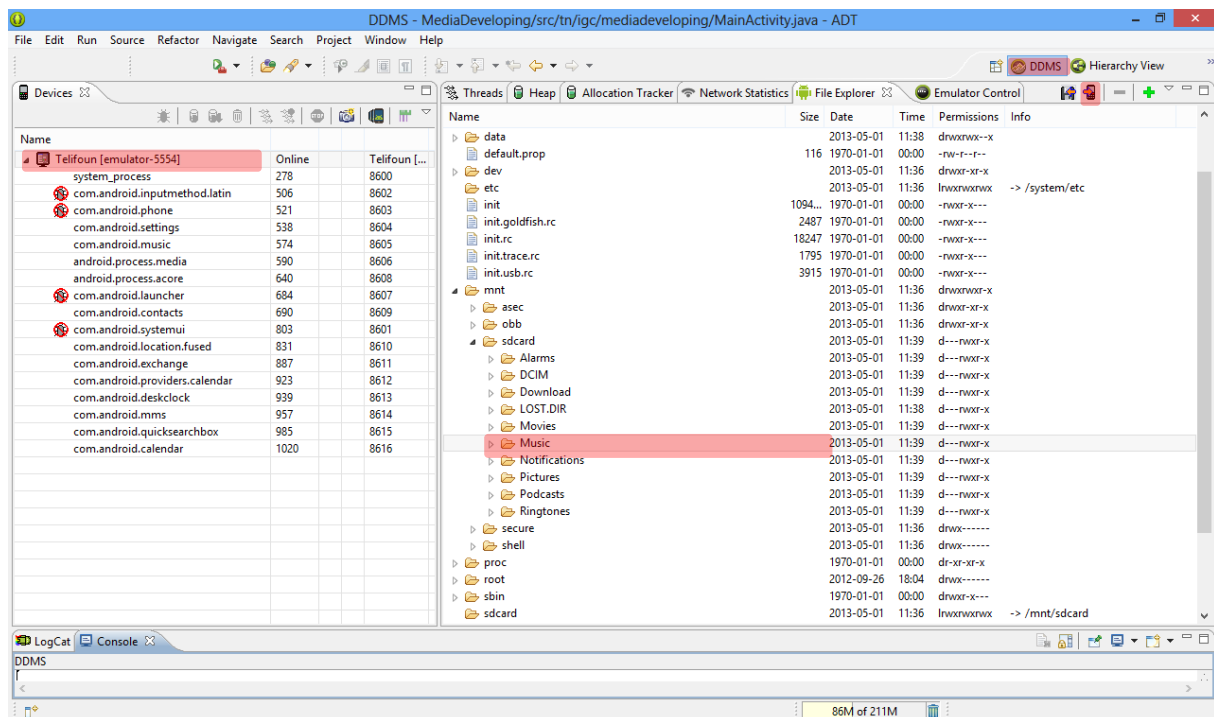
- **Target : Android 2.2 ou 4.2**
- **SD Card : 100 MiB**



Notre AVD est créé, lançons là (cela prend du temps don't worry).



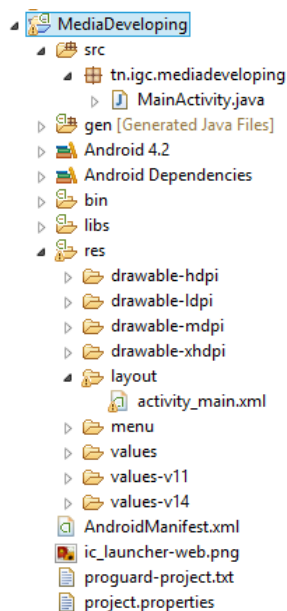
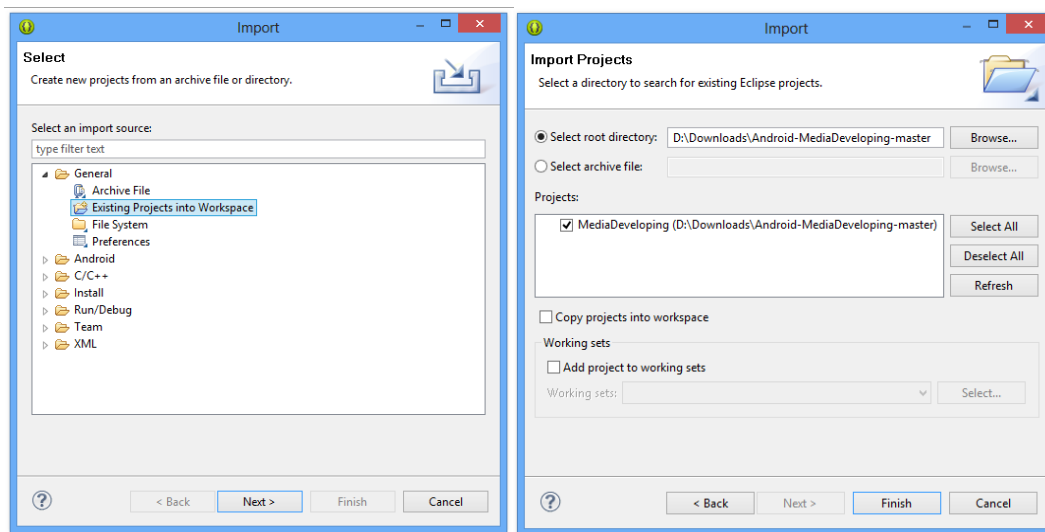
Nous allons insérer un fichier MP3 dans la carte mémoire. Allons vers la page DDMS, sélectionnons le nom de l'émulateur (à gauche) et cherchons le dossier /mnt/sdcard/Music. Enfin, insérons un fichier mp3 grâce à la petite icône (flèche entrante vers un téléphone) en haut à droite.



Tout est en place ! Importons le projet.

## Importons le projet

Nous avons téléchargé le projet sur Github. Il est temps de l'importer vers Eclipse.



Il y a deux fichiers intéressants :

- **activity\_main.xml** : c'est l'interface graphique.
- **MainActivity.java** : il contient le code qui permet de faire fonctionner l'application.

**NB** : il faut dire que l'application n'est pas codée proprement. En effet, il n'est pas recommandé de mettre tout le code dans l'Activity. Pensez donc à diviser les tâches entre plusieurs classes Listener, Modèle et Métier.