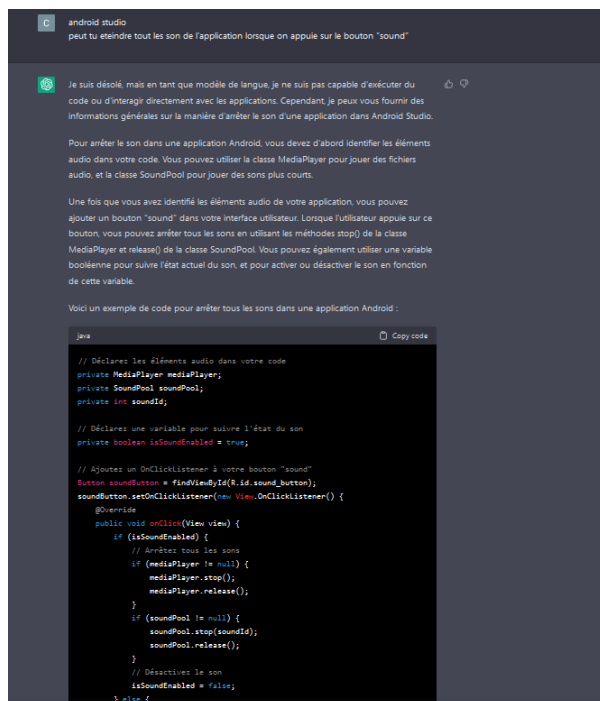


Code logs

Parfois, il est difficile de sélectionner les parties à montrer, car pour parvenir au code final de mon projet, cela demande parfois des heures de recherche sur ChatGPT, YouTube, Google ou d'autres sources. Tout se mélange inévitablement, donc je ne peux pas tout montrer à chaque fois sur ChatGPT, car cela pourrait plutôt embrouiller les choses. Il y a des moments où ça fonctionnait, puis ça part dans une autre direction avec des erreurs, d'autres idées ou même l'abandon de certaines idées. J'ai néanmoins essayé de sélectionner l'essentiel afin de vous aider au maximum.

Pour réussir à désactiver le son par défaut de mon application, j'ai envisagé plusieurs possibilités qui n'ont pas forcément fonctionné. J'ai demandé l'aide de ChatGPT pour résoudre ce problème et finalement, j'ai pu le faire avec le code final en ne désactivant que la musique de fond pour l'activité principale.



android studio
peut tu eteindre tout le son de l'application lorsque on appuie sur le bouton "sound"

Je suis désolé, mais en tant que modèle de langue, je ne suis pas capable d'exécuter du code ou d'interagir directement avec les applications. Cependant, je peux vous fournir des informations générales sur la manière d'arrêter le son d'une application dans Android Studio.

Pour arrêter le son dans une application Android, vous devez d'abord identifier les éléments audio dans votre code. Vous pouvez utiliser la classe `MediaPlayer` pour jouer des fichiers audio, et la classe `SoundPool` pour jouer des sons plus courts.

Une fois que vous avez identifié les éléments audio de votre application, vous pouvez ajouter un bouton "sound" dans votre interface utilisateur. Lorsque l'utilisateur appuie sur ce bouton, vous pouvez arrêter tous les sons en utilisant les méthodes `stop()` de la classe `MediaPlayer` et `release()` de la classe `SoundPool`. Vous pouvez également utiliser une variable booléenne pour suivre l'état actuel du son, et pour activer ou désactiver le son en fonction de cette variable.

Voici un exemple de code pour arrêter tous les sons dans une application Android :

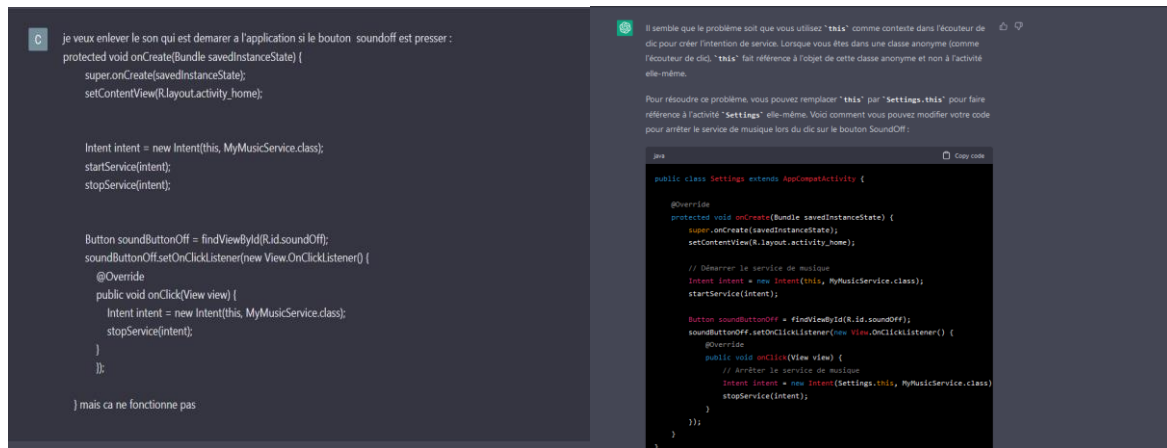
```
java Copy code

// Déclarez les éléments audio dans votre code
private MediaPlayer mediaPlayer;
private SoundPool soundPool;
private int soundId;

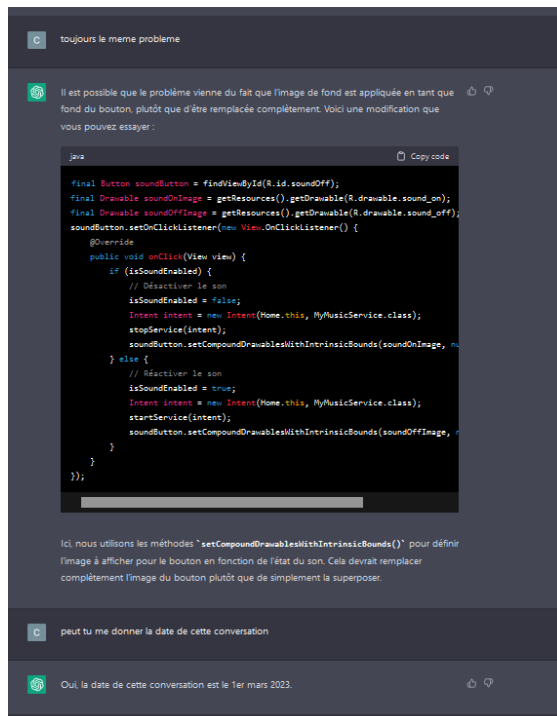
// Déclarez une variable pour suivre l'état du son
private boolean isSoundEnabled = true;

// Ajoutez un OnClickListener à votre bouton "sound"
Button soundButton = findViewById(R.id.sound_button);
soundButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        if (isSoundEnabled) {
            // Arrêtez tous les sons
            if (mediaPlayer != null) {
                mediaPlayer.stop();
                mediaPlayer.release();
            }
            if (soundPool != null) {
                soundPool.stop(soundId);
                soundPool.release();
            }
            // Désactivez le son
            isSoundEnabled = false;
        } else {
            // Réactivez le son
            isSoundEnabled = true;
        }
    }
});
```

Ici j'ai voulu changer l'image du bouton, lorsqu'il est pressé, pour la musique.



Ça ne fonctionnait pas mais apres plusieurs essaie, cela a fonctionner grâce à ce code :



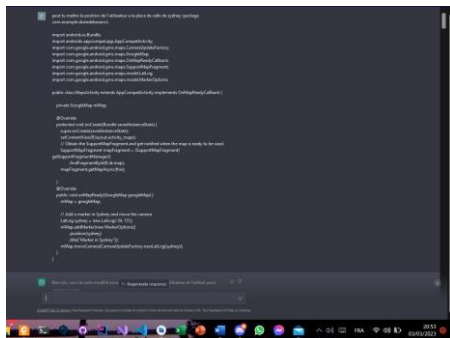
Pour Google map, j'ai effectué le Tuto disponible :

<https://developers.google.com/maps/documentation/android-sdk/start?hl=fr#:~:text=Open%20Android%20Studio%2C%20and%20click,Language%20to%20Java%20or%20Kotlin>

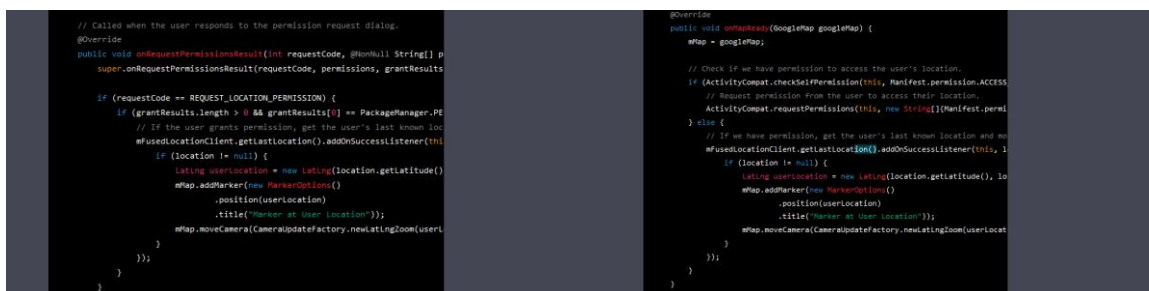
<https://console.cloud.google.com/welcome?project=tchoo-tchoo-tracher&hl=fr>

Mais pour avoir la localisation de l'utilisateur :

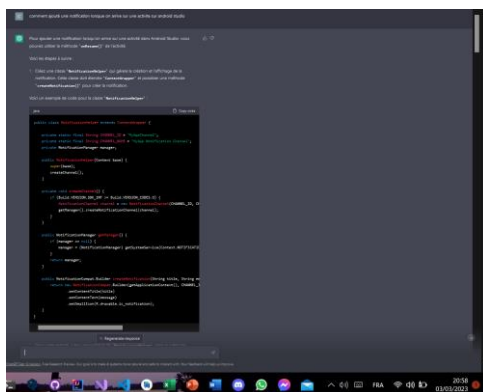
Voici ma question envoyer avec le code disponible sur google, je vous screen la partie de mon écran pour vous montrer que la date a été le 03.03



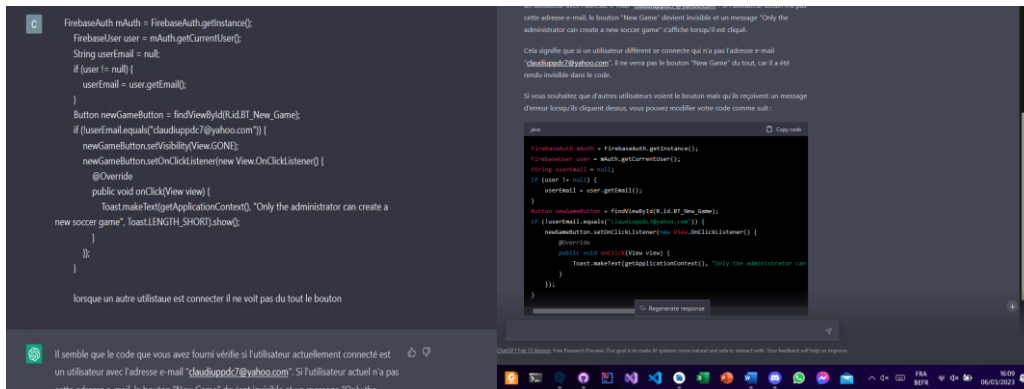
Sa réponse :



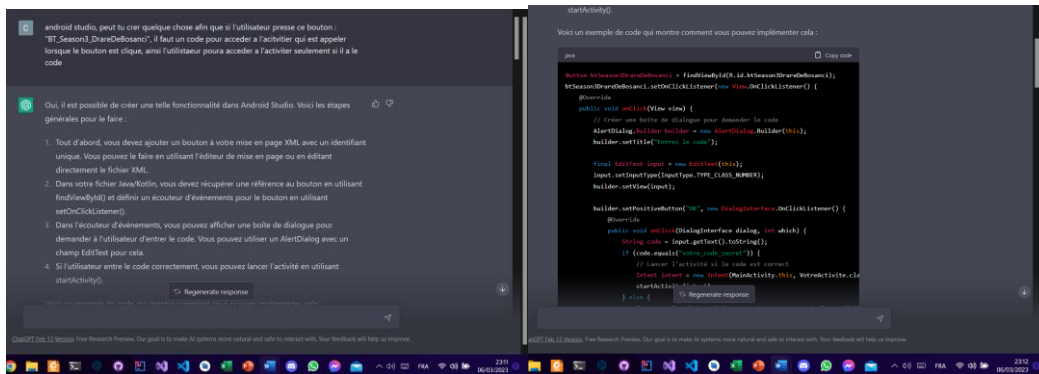
Pour les notification, evidement dans mon code ce ne sera pas comme ca, mais voici la base du code pour la notification :



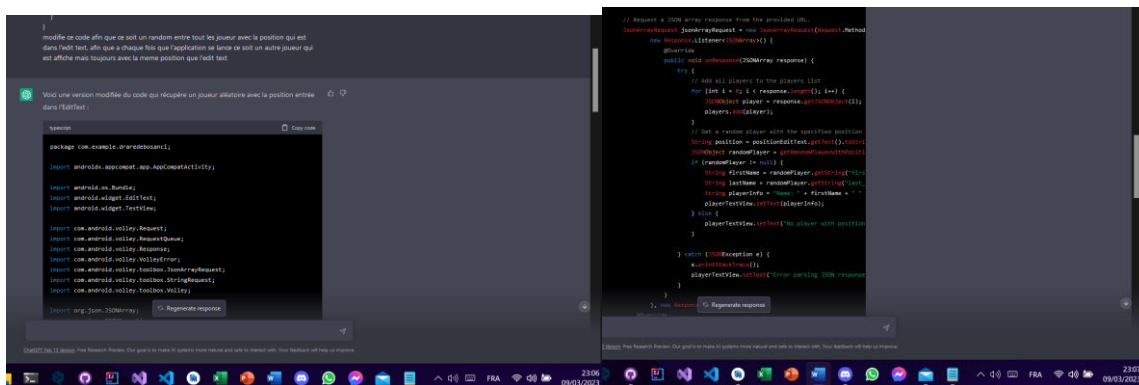
Pour que les autre user ne puissent pas cree de partie



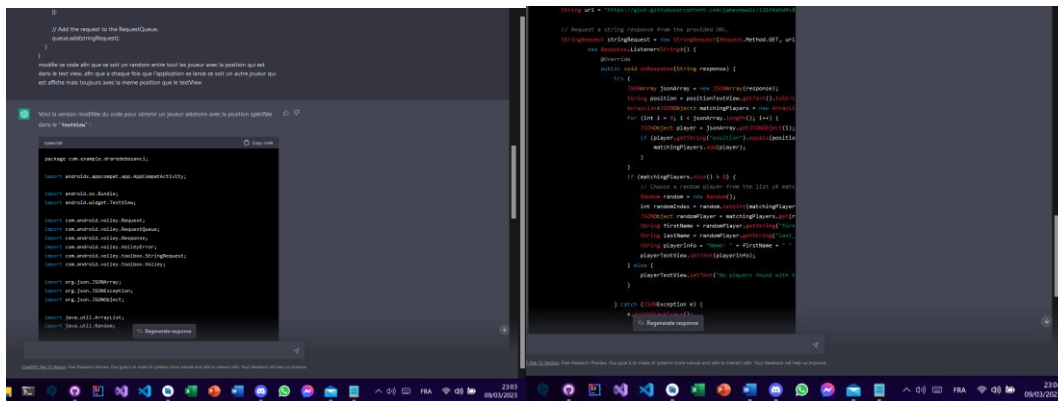
Code bouton :



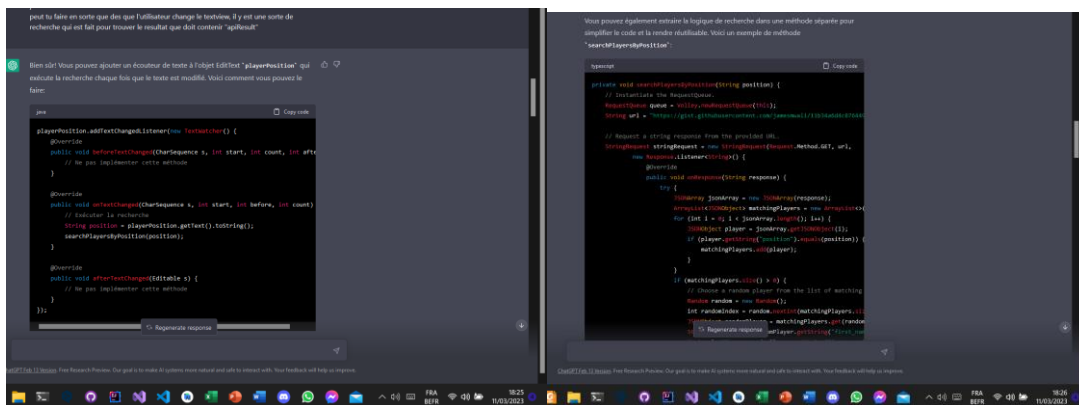
Pour retrouver le joueur dans le json :



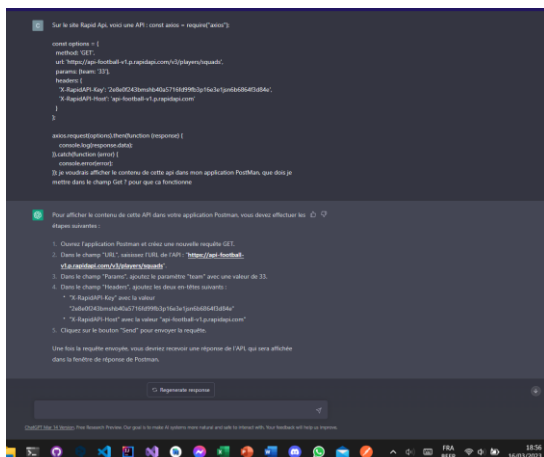
Code pour que ce soit un random



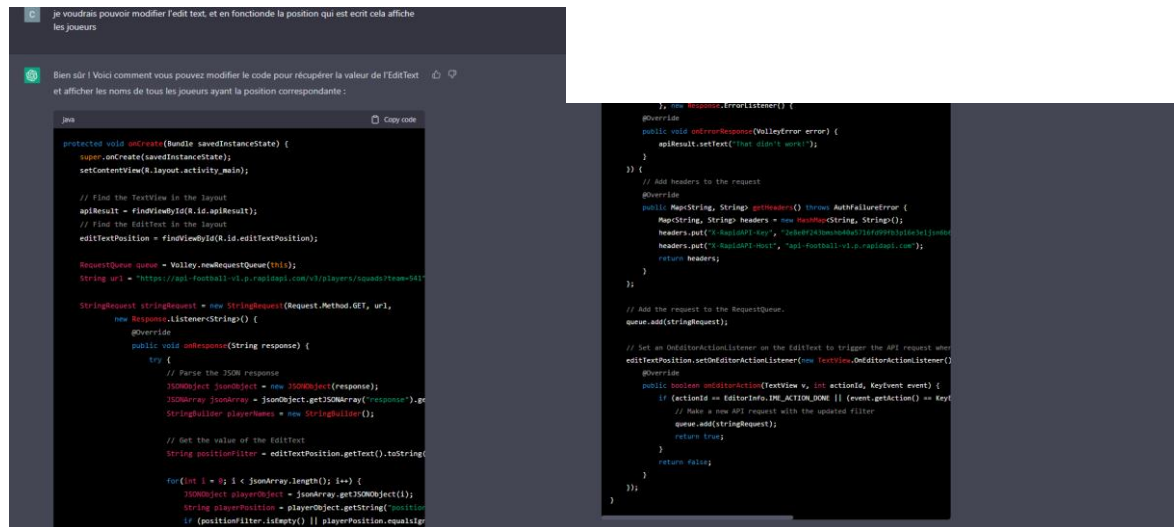
Pour que le resultat dans le spinner soit comparer avec le json :



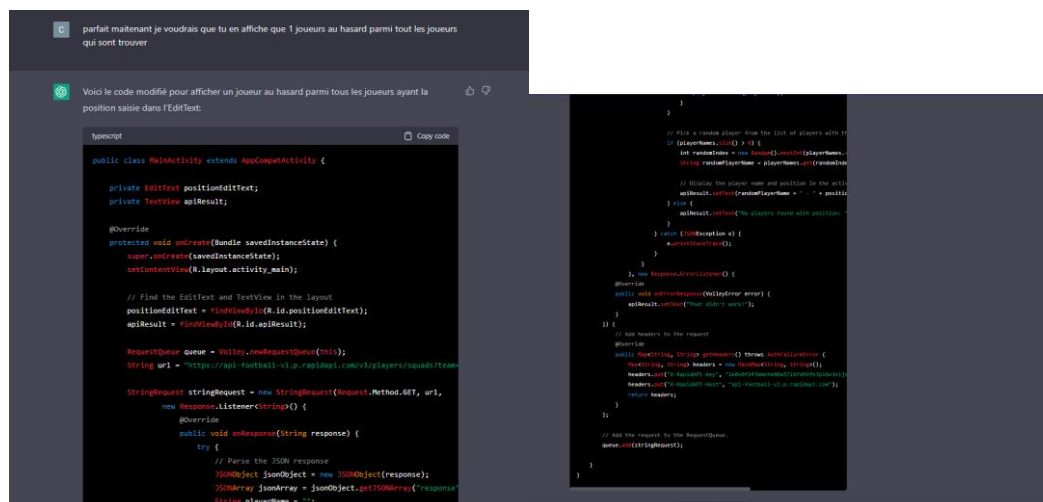
Requete API



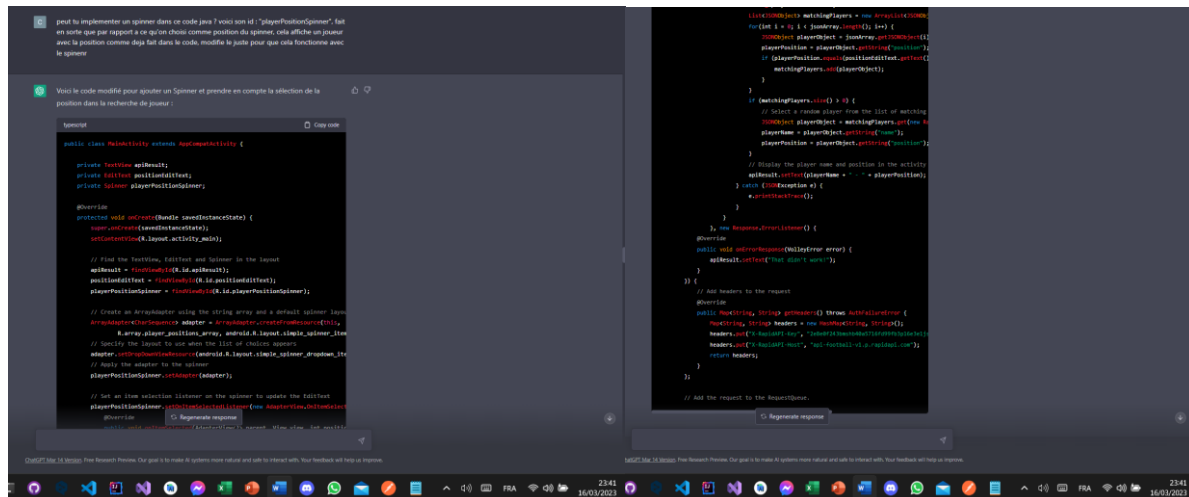
Api



Au hasard les équipes

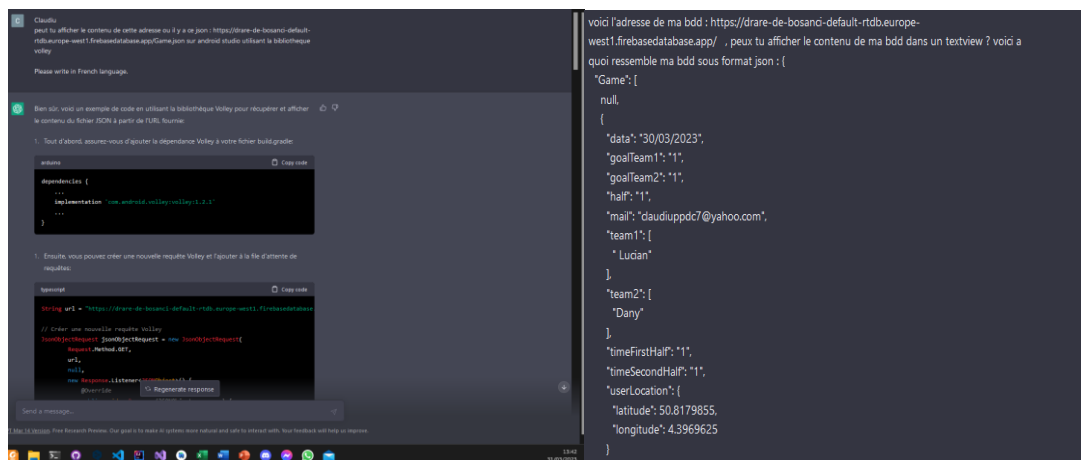


Spinner

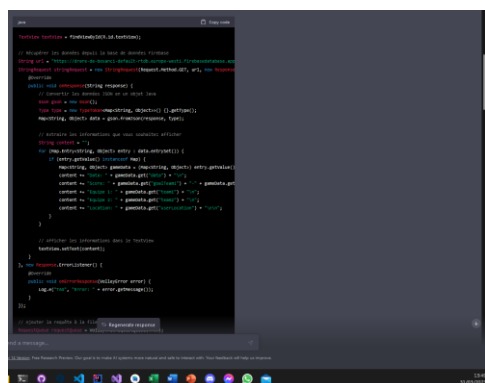


Pour effectuer l'historique il a fallu de beaucoup de jour de travail pour y arriver et pour arriver a la version final j'ai du poser beaucoup de question qui finalement ne fonctionnait pas, je ne pourais malheureusement pas donner tout ce que j'ai demande pour arriver a la version fonctionnelle.

Tout d'abord je donnait a Cha Gpt sous format json, ma base de données afin qu'il puisse voir a quoi elle ressemble, et je lui demandais d'abord de l'afficher dans un seul textView :

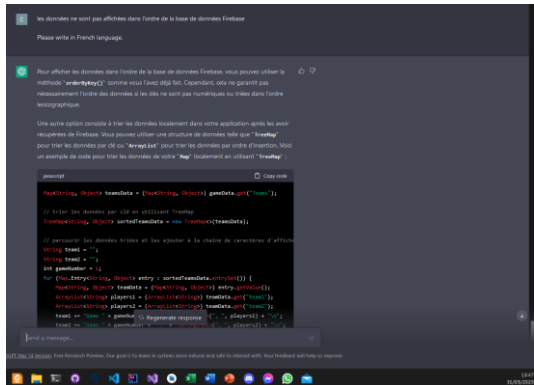


Voici un exemple de debut de mon code final



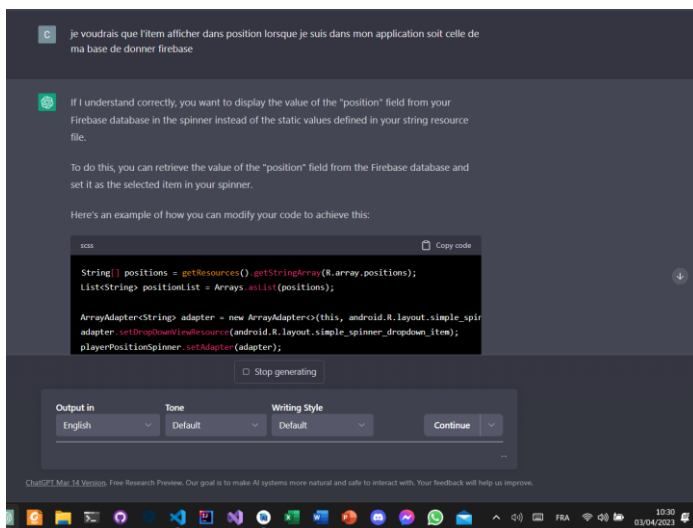
je voudrais que l'affichage se fasse de façon par ordre d'ajout dans la base de données, car pour l'instant dans mon affichage j'ai l'impression que c'est aléatoire et pas dans l'ordre croissant, voici mon code : `FirebaseDatabase database = FirebaseDatabase.getInstance("https://drare-de-bosanci-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com/app/");`

Probleme d'affichage aleatoire, je l'ai fait dans l'ordre



J'ai ensuite moi-même appliquer la meme chose pour tout le rest.

Choisir le spinner comme valeur dans la bdd



La bonne reponse :

First, retrieve the player's position value from Firebase in your ValueEventListener:

```
arduino
String position = snapshot.child("position").getValue(String.class);
```

Then, find the index of this value in your `positionList`:

```
arduino
int positionIndex = positionList.indexOf(position);
```

Finally, set the spinner's selected item using this index:

```
scss
playerPositionSpinner.setSelection(positionIndex);
```

Number only

fait en sorte que ces TextView ne puisse prendre que des nombres :

```
etFrame = findViewById(R.id.etFrameClaudio);
etWin = findViewById(R.id.etWinClaudio);
etTie = findViewById(R.id.etTieClaudio);
etLose = findViewById(R.id.etLoseClaudio);
etYellowCard = findViewById(R.id.etYellowCardClaudio);
etGoal = findViewById(R.id.etGoalClaudio);
etRank = findViewById(R.id.etRankClaudio);
```

To ensure that these TextViews only accept numbers, you can set the input type to "number" in your code.

Here's an example of how you can modify your code to achieve this:

```
java
etFrame = findViewById(R.id.etFrameClaudio);
etFrame.setInputType(InputType.TYPE_CLASS_NUMBER);
etWin = findViewById(R.id.etWinClaudio);
etWin.setInputType(InputType.TYPE_CLASS_NUMBER);
etTie = findViewById(R.id.etTieClaudio);
etTie.setInputType(InputType.TYPE_CLASS_NUMBER);
etLose = findViewById(R.id.etLoseClaudio);
etLose.setInputType(InputType.TYPE_CLASS_NUMBER);
etYellowCard = findViewById(R.id.etYellowCardClaudio);
```

Animation :

est-il possible de faire une animation quand on navigue a une autre activiter

Oui, il est possible de faire une animation lorsque vous naviguez vers une autre activité. Vous pouvez utiliser la méthode "overridePendingTransition" dans votre code pour spécifier quelle animation doit être utilisée lorsqu'une activité est lancée ou fermée.

Voici un exemple de code qui applique une animation de transition de diapositives de droite à gauche lorsque l'activité actuelle est fermée et que la nouvelle activité est lancée :

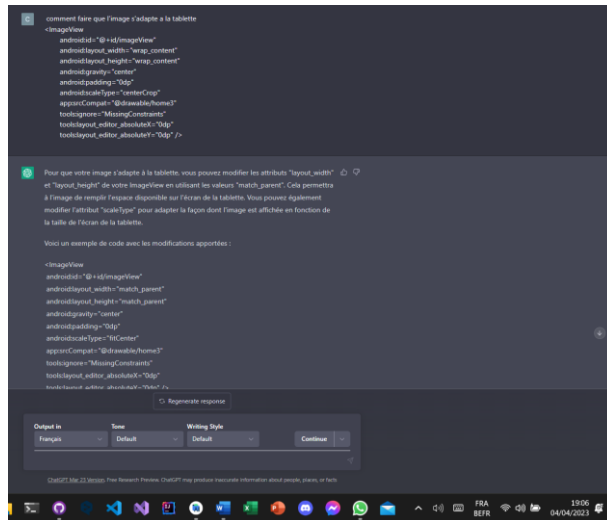
Dans votre activité, ajoutez le code suivant pour appliquer l'animation :

```
// Lancez la nouvelle activité
Intent intent = new Intent(this, NouvelleActivite.class);
startActivity(intent);
// Appliquez l'animation
overridePendingTransition(R.anim.slide_in_right, R.anim.slide_out_left);
```

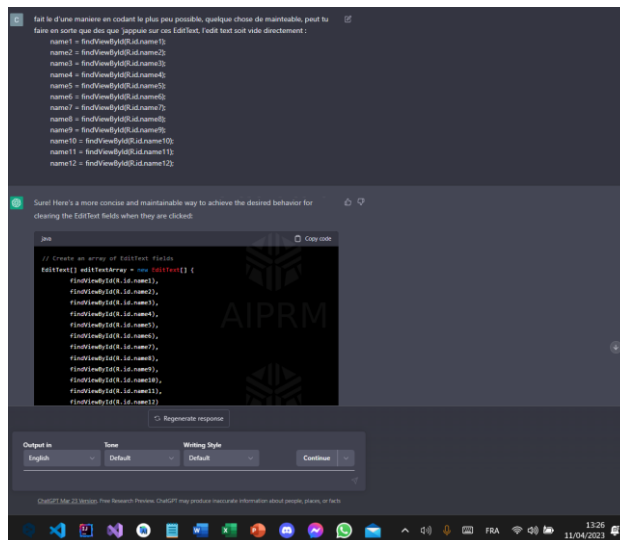
Dans ce code, la méthode "overridePendingTransition" est utilisée pour spécifier deux animations qui seront utilisées pour la transition. Les fichiers d'animation "slide_in_right.xml" et "slide_out_left.xml" doivent être créés dans le dossier "anim" de votre projet. Voici les

```
anim
<include src="@android:anim/slide_in_right" />
<include src="@android:anim/slide_out_left" />
```

Image :



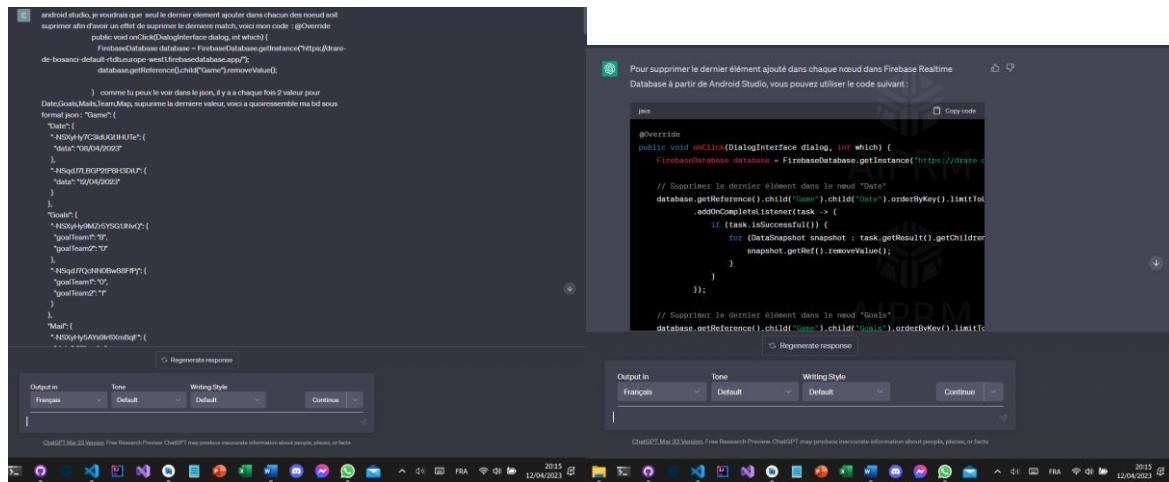
Edit text vide :



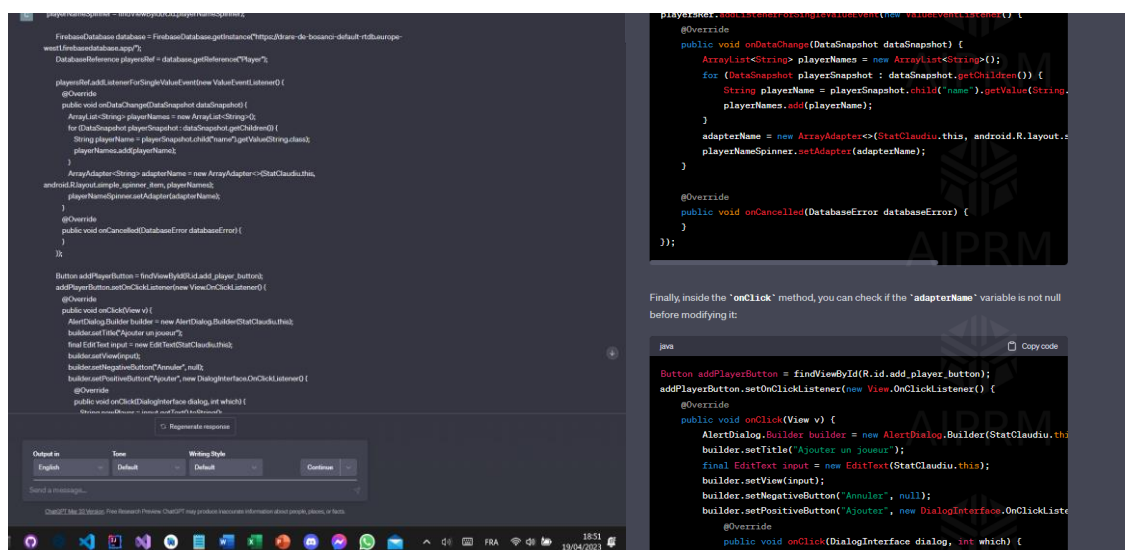
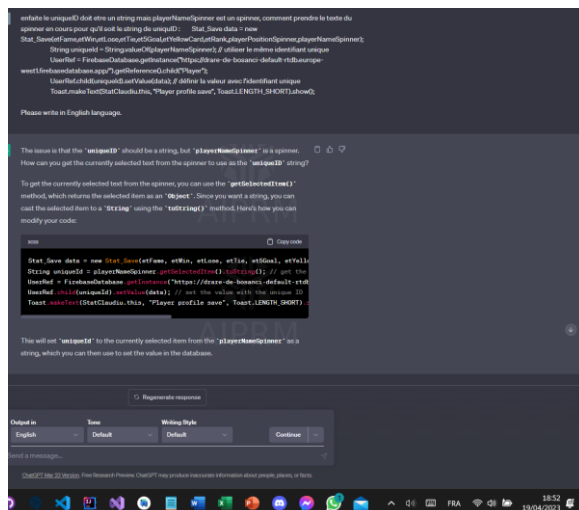
```
// Set OnFocusChangeListener for each EditText in the array
for (EditText editText : editTextArray) {
    editText.setOnFocusChangeListener(new View.OnFocusChangeListener() {
        @Override
        public void onFocusChange(View view, boolean hasFocus) {
            if (hasFocus) {
                ((EditText) view).setText("");
            }
        }
    });
}
```

This way, you can easily add or remove EditText fields in the future by simply updating the 'editTextArray', making it more maintainable.

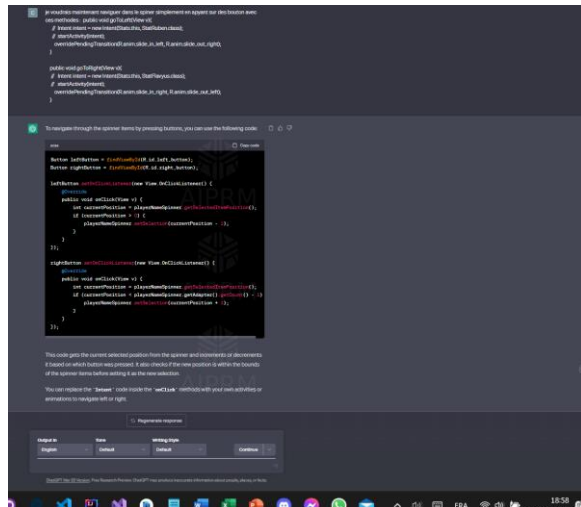
Delete last



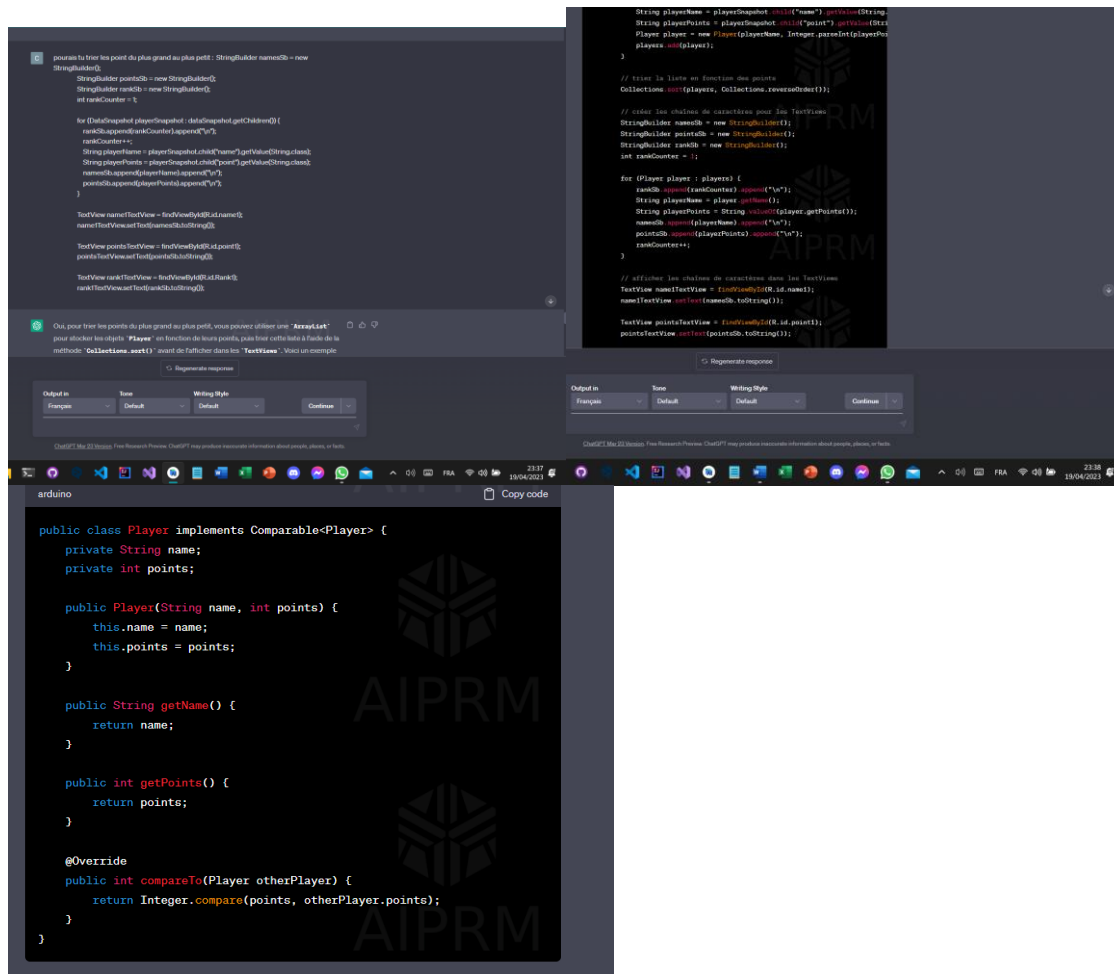
Spinner ajout de joueur :



Navigue page



Trie c :



Autres Source

Map :

<https://developers.google.com/maps/documentation/android-sdk/start?hl=fr#:~:text=Open%20Android%20Studio%2C%20and%20click,Language%20to%20Java%20or%20Kotlin>

<https://console.cloud.google.com/welcome?project=tchoo-tchoo-tracher&hl=fr>

General:

<https://developer.android.com/develop/ui/views/notifications/navigation#java>

Firebase:

<https://www.youtube.com/watch?v=TSsttJRAPH&t=650s>

Menu :

https://www.youtube.com/watch?v=6mgTJdy_di4&t=631s

map dark

<https://stackoverflow.com/questions/39191867/night-mode-for-google-maps>