

Compte rendu du TP1 d'android

Loïc SCHNURIGER

14 février 2022

Résumé

Ce mini-rapport contient quelques explications sur mon travail. Les exercices 3 à 7 sont dans le projet exercice 2, l'exercice 8 dans le projet Exercice8 et l'exercice 9 dans le projet Calendrier. La partie de l'exercice 3 où il faut créer l'interface dans le code Java est dans le projet Exercice3(Java Interface).

Exercice 3

L'interface créée est visible dans activityMain.xml.
L'interface en JAVA est dans le projet Exercice3(Java Interface).
Voici le code :

```
LinearLayout layout = new LinearLayout(this);
    layout.setOrientation(LinearLayout.VERTICAL);

    name = new EditText(this);
    name.setHint("name");
    lastName = new EditText(this);
    lastName.setHint("lastName");
    age = new EditText(this);
    age.setHint("age");
    phone = new EditText(this);
    phone.setHint("phone");
    skills = new EditText(this);
    skills.setHint("skills");

    Button bouton = new Button(this);
    bouton.setText("OK");

    layout.addView(name);
    layout.addView(lastName);
    layout.addView(age);
    layout.addView(phone);
    layout.addView(skills);
    layout.addView(bouton);

    setContentView(layout);
```

Exercice 4

La traduction a été faite dans le fichier strings.xml.

Exercice 5

J'ai ajouté un OnClickListener sur le bouton puis utilisé un AlertDialog pour créer la fenêtre de dialogue qui permet de valider.

Exercice 6

A l'aide d'un intent je transmet les données vers MainActivity2 qui va afficher les données reçues.

Exercice 7

A l'aide d'un nouvel intent je transmet le numéro de téléphone vers MainActivity3 où je l'affiche accompagné d'un bouton qui permet de lancer un appel.
L'appel est lancé à l'aide d'un intent :

```
Intent call = new Intent(Intent.ACTION_CALL);
    call.setData(Uri.parse("tel:"+tel));
    startActivity(call);
```

Et il faut aussi donner l'autorisation dans manifest.xml :

```
<uses-permission android:name="android.permission.CALL_PHONE" />
```

Exercice 8

Pour cette application j'ai créé 2 zones de saisie de texte, une pour rentrer le départ et une autre pour l'arrivée. J'ai aussi créé une classe Voyage pour créer des voyages avec une heure de départ, une ville de départ et une ville d'arrivée et une liste de Voyage. Lorsque l'on commence à chercher une ville de départ ou d'arrivée les voyages qui contiennent cette ville sont automatiquement affichées dans la liste.

Exercice 9

J'ai utilisé un calendarView pour afficher le calendrier. Sous le calendrier un bouton permet d'ajouter un événement. J'ai créé une classe Evenement pour modéliser les événements à l'aide d'une heure, d'une date et d'un texte.

Un bouton permet d'ajouter un événement qui sera affiché dans une liste en dessous du calendrier en fonction du jour sélectionné.

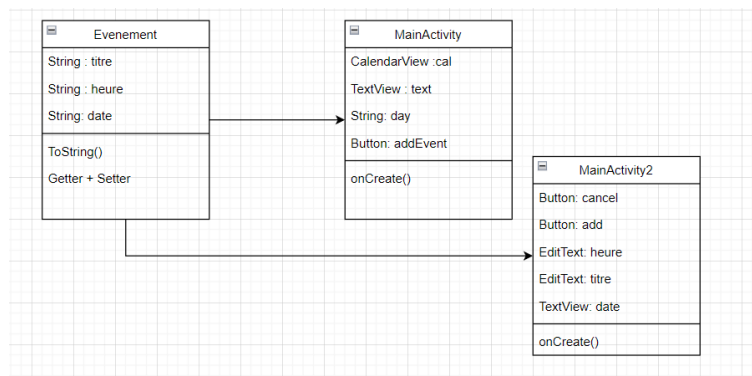


FIGURE 1 – UML du calendrier