

Module : Environnement de développement mobile	Niveau : LCE2
Enseignants : ABBASSI Faten	Année : 2020/2021

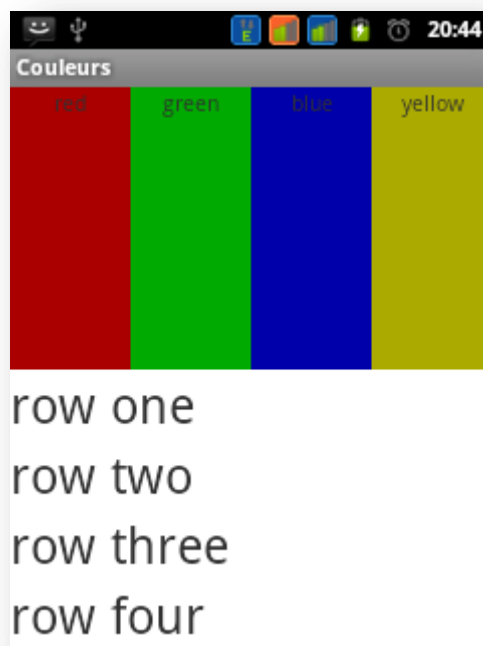
TP 2 : Les ressources

Objectifs du TP

- Créer et manipuler des fichiers ressources.
- Utiliser les ressources dans le code ou dans d'autres fichiers de ressources.
- Manipuler les différents types de conteneurs (layout) et les appliquer aux interfaces Android.

Exercice 1

Soit l'interface Android suivante :

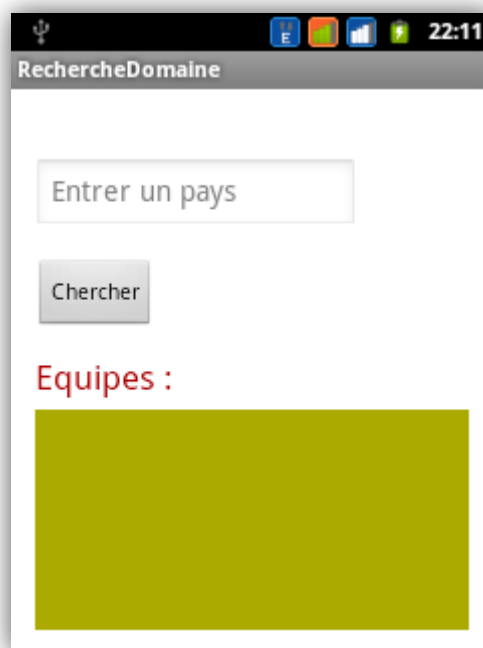


- 1) Quels sont les types de conteneurs utilisés dans cette interface ?
- 2) Dans le fichier *strings.xml*, définir les ressources texte suivantes :
 - row one.
 - row two.
 - row three.
 - row four.

- 3) Créer un nouveau fichier *colors.xml* et définir les couleurs suivantes :
 - Rouge : #aa0000
 - Vert : #00aa00
 - Bleu : #0000aa
 - Jaune : #aaaa00
- 4) Définir les propriétés de chaque élément graphique dans l'interface.
- 5) Modifier, en se basant sur les ressources créées ci-dessus, le fichier de layout pour avoir l'apparence de l'interface.

Exercice 2

L'objectif de cet exercice est de créer une application permettant d'afficher les équipes selon leurs pays. L'interface a l'apparence suivante.



- 1) Définir une ressource XML permettant de mémoriser la liste des équipes selon la forme *[Equipe (Pays)]*. Un pays est représenté par 3 lettres.
 - Arsenal (ENG)
 - Schalke (GER)
 - Real Madrid (ESP)
 - AC Milan (ITA)
 - FC Barcelone (ESP)
 - Manchester United (ENG)
 - Chelsea (ENG)
 - Paris-SG (FRA)
 - Bayern Munich (GER)
- 2) Pour concevoir l'activité, utiliser un conteneur de type *LinearLayout*, et lui ajouter les éléments graphiques suivants : *EditText*, *Button*, *Large Text* et *Multiline Text*).

Widget	Propriétés
EditText	ID : pays Hint: Entrer un pays maxLength : 3
Button	ID : rechercher Texte : Rechercher Comportement : afficherEquipes
Large Text (TextView)	Texte : Equipes textColor : rouge
Multiline Text (EditText)	ID : equipes background : jaune

- 3) Programmer le bouton *Rechercher* afin d'afficher, dans l'élément *EditText*, la liste des équipes du pays saisi par l'utilisateur. Traiter le cas de pays inexistants.