

Évaluation formative 06.1.b

Objectif

Se familiariser avec la gestion des touchers de widgets.

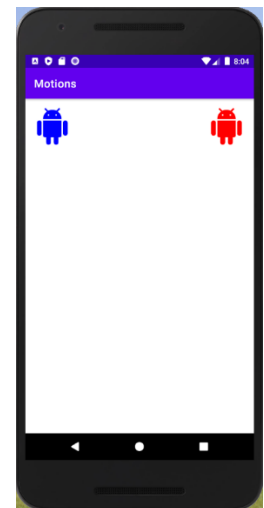
Problème

Concevez un projet *Android Studio* nommé **Evaluation_Formative_06_#####** où **#####** est remplacé par votre matricule étudiant. Cette application doit exploiter les événement **onTouch()** pour permettre à l'utilisateur de déplacer des widgets.

Dans le cadre de cette évaluation, vous devez refaire l'application de déplacement du *droid* (un `ImageView`) effectué par l'instructeur dans le second clip portant sur `onTouch()`, mais cette fois-ci en y ajoutant un second *droid*.

Voici les spécifications de cette application :

- Pour déplacer un des deux droids, l'utilisateur doit déposer le doigt sur celui-ci (`ACTION_DOWN`) pour le « tirer » jusqu'à la position désirée (`ACTION_MOVE`). Le droid choisi suit le doigt jusqu'à ce que celui-ci soit retiré de l'écran (`ACTION_UP`).



À soumettre

Une fois l'exercice solutionné, soumettez dans le pigeonier à cet effet un fichier compressé (ZIP) de votre projet *Android Studio*.

Suggestions

Voici quelques suggestions pour vous faciliter la tâche :

- Pour attribuer une couleur à un droid, utilisez la fonction **setColorFilter**

```
ImageView droidBleu = findViewById(R.id.droidBleu);  
droidBleu.setColorFilter(Color.BLUE);
```

2. Dans le second clip de l'instructeur (où un droid est déplacé à l'aide du doigt), l'attribut **droidChoisi** est utilisé pour désigner si le droid fut choisi ou non lors du ACTION_DOWN. Utilisez cet attribut pour indiquer lequel des deux droids est celui « choisi » :

```
if (positionSurView(droidBleu, x, y))
    droidChoisi = droidBleu;
else if (positionSurView(droidRouge, x, y))
    droidChoisi = droidRouge;
else
    droidChoisi = null;
```