

# Travaux pratiques n°3

## Développement mobile

Patrick Albers

8 février 2021

### 1 Les listes (2)

#### Sélection d'un élément

1. Reprendre le projet *Projet4* du Tp précédent.
2. Ajoutez un champ texte (*TextView*) et un bouton dans le *layout* et la classe principaux.
3. Modifiez votre code de tel manière à ce que dans le champ texte apparaît le numéro de l'élément de la liste de dessert qui a été cliqué. Gérez également le clic long.
4. Modifiez votre code de telle manière à ce qu'un nouveau item apparaît dans la liste dès que l'on clique sur le bouton.

#### Liste déroulante

1. Ajoutez une nouvelle activité dans *Projet4*, ainsi que le *layout* associé afin d'avoir une liste déroulante contenu les jours de la semaine.

### 2 Les menus

1. Créez un nouveau module *Projet5* pour une application smartphone avec activité vide (*Empty Activity*).
2. Modifiez l'activité de ce nouveau module afin qu'elle contienne une barre d'application avec un menu de deux sous menus composés chacun de deux items.
3. Faites en sorte qu'un message s'affiche lorsque chaque élément du menu est cliqué.
4. Ajoutez un menu *pop-up* lorsque l'on clique sur un bouton de l'écran principal.

### 3 Les fichiers de préférences

1. Créez un nouveau module *Projet6* pour une application smartphone avec activité vide (*Empty Activity*).
2. Modifiez le fichier *layout* afin qu'il contienne un champ texte, un champ d'édition et un bouton dont l'intitulé est "*sauvegarder*". Le champ texte affichera "*bonjour*".
3. Le champ d'édition servira à l'utilisateur à saisir son nom. Modifiez le code de manière à ce que lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, le champ texte affiche "*bonjour*" suivi du nom de l'utilisateur qui se trouve dans le champ d'édition.
4. On voudrait sauvegarder également le nom de l'utilisateur pour un prochain lancement. Sauvegarder dans les préférences le nom de l'utilisateur à chaque fois que l'utilisateur clique sur le bouton.
5. Modifiez le code de telle manière à ce que lorsque l'on démarre l'application, le nom de l'utilisateur soit récupéré et affiché dans le champ texte.