Création de EDVIGE-INSA

Après le fichier EDVIGE qui a tant fait parler de lui, le département Informatique est le premier à mettre en place EDVIGE-INSA, un fichier recensant tous les utilisateurs du département.

Vous avez pour but de développer une version mobile de cette application.

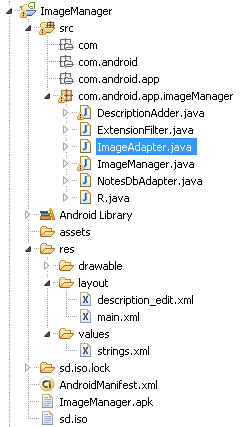
Remarque : La version non mobile contenant des données confidentielles, ne peut voue être communiquée.

À travers le développement de cette application, vous découvrirez certains aspects de la programmation sous Android.

# Mise en place de la plateforme de développement

Vous pouvez récupérer l’ensemble du TP et son environnement (eclipse et SDK de Android) à l’adresse suivante : <http://mecano.educ.insa/plop>??? et extraire l’archive dans le répertoire D:\Tmp

Vous pouvez maintenant lancer eclipse. Vous avez devant vous un squelette du projet à réaliser.

Lancez l’application dès maintenant car le chargement de l’émulateur est long.

Voici une description des fichiers que l’on va utiliser.

JAVA

* ImageManager.java :

C’est l’activité principale de l’application lancée par Android.

* DescriptionAdder.java :

C’est l’activité secondaire qui permet d’ajouter une description à une image

* ImageAdapter.java :

C’est la classe qui permet de convertir des images en Bitmap, seul format affichable nativement

* R.java :

Fichier auto-généré à n’ABSOLUMENT pas modifier

* NotesDbAdapter. java :

L’interface entre la base de données présente dans le téléphone et l’application

*(Aucune modification nécessaire)*

* ExtensionFilter.java :

Implémentation d’un filtre simple basé sur l’extension d’un fichier  *(Aucune modification nécessaire)*

XML

* main.xml :

Ce fichier décrit l’interface graphique de l’activité ImageManager.

* description\_edit.xml :

Ce fichier décrit l’interface graphique de l’activité DescriptionAdder

* strings.xml :

Ce fichier recense des chaines de caractères pouvant apparaître dans le projet.

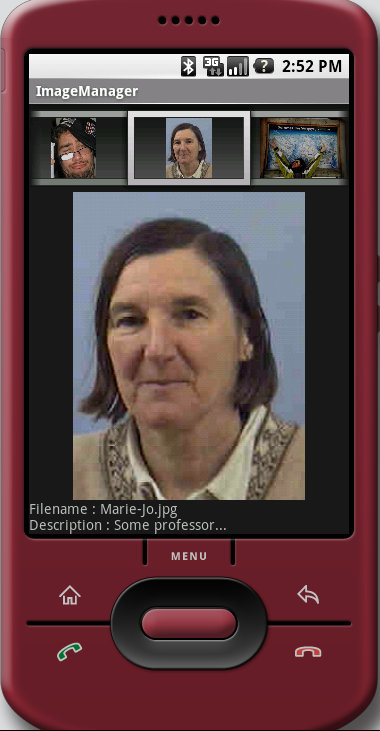
L’émulateur devrait être lancé (et android démarré) depuis le temps...

Votre affichage devrait ressembler à ça :



C’est déjà très joli, mais pour l’instant, l’utilité reste à prouver...

# Réalisation de la visionneuse d’images

Pour commencer, il faut designer l’interface graphique de l’activité principale. Pour cela, il faut modifier le fichier *main.xml* en y ajoutant une liste d’images (Gallery), une image centrale (ImageView) et une zone de texte (TextView). N’oubliez pas d’utiliser un Layout qui contient tous vos éléments.

Cherchez à obtenir un design proche de celui-ci.

Notez que l’éditeur graphique des *layouts* n’est pour le moment pas fonctionnel. Il faudra donc tout faire à l’ancienne, en codant. Pour tester votre *layout*, il faudra donc exécuter le projet.

En effet, quand vous cliquez sur le bouton d’exécution, eclipse génère un fichier *.apk* qui correspond à une application Android. Ensuite, il l’installe dans l’émulateur comme on installe un programme sur Windows. Bien entendu, il remplace toute version précédente.