Générer un chiffre aléatoire

# Travaux Pratiques 01 du module 04

|  |
| --- |
| Avant de démarrer ce TP, il convient d’avoir suivi les vidéos du module 4. |

|  |
| --- |
| **Durée estimée** |
| Selon niveau |

Énoncé

L’application que vous allez créer permet de générer des chiffres aléatoires.

Créez un projet Android avec la dernière version d’Android.

Créez une activité.

Définissez l’IHM de l’activité comme le modèle présenté ci-dessous :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement Une image contenant texte

Description générée automatiquement

# Ressources

* RAS

# Conseils

* Testez fréquemment votre programme.

# Objectif / Niveau

1. Essentiel : Faire ce TP dans sa globalité en 2 heures.
2. Attendu : Faire ce TP dans sa globalité en 1 heure.
3. Avancé : Faire ce TP dans sa globalité en 30 minutes.

Solution

Une vidéo de la correction est disponible.