

# Développement Android

## Laboratoire n°2

### Les briques logicielles de base

### Les *Activités* et les *Fragments*

## Introduction

Ce laboratoire est constitué de plusieurs manipulations destinées à vous familiariser avec le fonctionnement des briques logicielles de base du SDK *Android*.

*Hint : Pour les différentes manipulations, vous pouvez définir l'Activité lancée par défaut dans le fichier Manifest.xml*

## Manipulations

### 1. Les Activités

Dans cette première manipulation nous allons étudier le fonctionnement des *Activités* et plus particulièrement la navigation et la communication entre plusieurs *Activités*.

Nous vous demandons de mettre en œuvre deux *Activités*. La première sert à souhaiter la bienvenue à l'utilisateur, et propose un bouton qui lui permettra de saisir son prénom afin de personnaliser le message de bienvenue. Cette saisie sera réalisée par une seconde *Activité* (cf. Fig. 1). Il convient donc de mettre en place le lancement de la seconde *Activité* en passant le prénom en paramètre. Il faut également mettre en place la réception de la réponse, contenant la modification du prénom, lorsque l'on revient sur la première *Activité*.

Pour pouvoir suivre le cycle de vie de chacune des *Activités*, nous vous demandons d'ajouter des sorties dans les logs de l'application permettant de reporter les appels aux méthodes appelées lors des changements d'état (*onCreate*, *onStart*, *onResume*, *onPause*, *onStop* et *onDestroy*).

Veuillez faire attention à respecter les bonnes pratiques en matière de gestion des ressources textuelles.

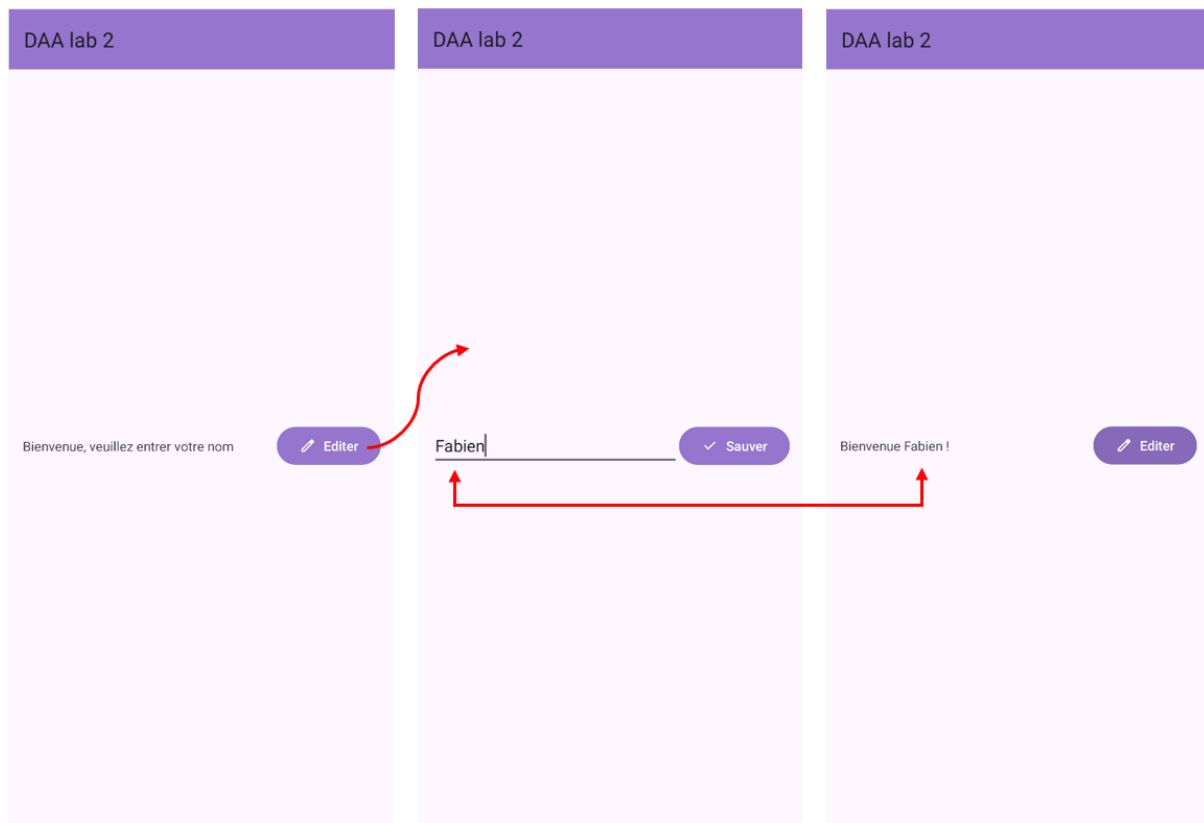


Figure 1 - Echange de données entre les deux Activités

Veuillez discuter de la mise en œuvre de votre solution, en incluant les points suivants :

- Que se passe-t-il si l'utilisateur appuie sur « back » lorsqu'il se trouve sur la seconde *Activité* ?
- Veuillez réaliser un diagramme des changements d'état des deux *Activités* pour les utilisations suivantes, vous mettez en évidence les différentes *instances* de chaque *Activité* :
  - L'utilisateur ouvre l'application, clique sur le bouton *éditer*, renseigne son prénom et sauve.
  - L'utilisateur ouvre l'application en mode portrait, clique sur le bouton *éditer*, bascule en mode paysage, renseigne son prénom et sauve.
- Que faut-il mettre en place pour que vos *Activités* supportent la rotation de l'écran ? Est-ce nécessaire de le réaliser pour les deux *Activités*, quelle est la différence ?

*Hint : Que se passe-t-il si on bascule la première Activité après avoir saisi son prénom ? Comment peut-on éviter ce comportement indésirable ? Quelle est la différence avec la seconde Activité ?*

## 2. Les Fragments, premiers pas

Nous souhaitons créer une *Activité* regroupant deux *Fragments*, telle que présentée dans la Fig. 2. Nous vous fournissons le code et les *Layouts* pour ces deux *Fragments*, le premier implémente un simple compteur et le second permet de sélectionner une couleur.

Dans un premier temps, veuillez créer une *Activité*, par exemple nommée *MainActivityFragment1.kt* accompagnés de son propre *Layout*. Vous pouvez ensuite y inclure les deux fragments fournis, *ColorFragment* et *CounterFragment*. Ne pas oublier d'inclure également l'*AppBar*.

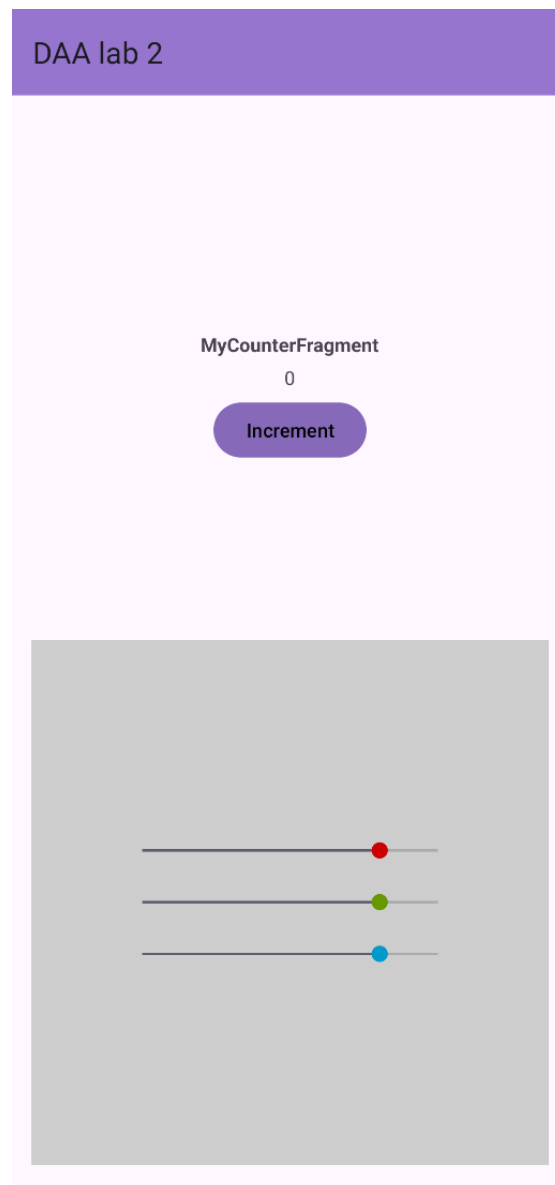


Figure 2 - Activité composée de deux fragments

Attention : Si vous n'utilisez pas le projet template fourni comme point de départ, vous devrez potentiellement ajuster le nom de package au niveau des deux classes Kotlin associées aux fragments fournis (*CounterFragment.kt*, *ColorFragment.kt*).

Veuillez discuter de la mise en œuvre de votre solution, en incluant les points suivants :

- Les deux *Fragments* fournis implémentent la restauration de leur état. Si on enlève la sauvegarde de l'état sur le *ColorFragment* sa couleur sera tout de même restaurée, comment pouvons-nous expliquer cela ?
- Si nous plaçons deux fois le *CounterFragment* dans l'*Activité*, nous aurons deux instances indépendantes de celui-ci. Comment est-ce que la restauration de l'état se passe en cas de rotation de l'écran ?

### 3. Le `FragmentManager`

Nous souhaitons mettre en œuvre le squelette d'une *Activité* permettant de réaliser une configuration en plusieurs étapes. Dans une unique *Activité* hôte, plusieurs *Fragments* se succéderont, l'utilisateur peut ensuite à l'aide de trois boutons appartenant à l'*Activité* (précédent, fermer et suivant), passer d'un fragment à l'autre. La Fig. 3 montre une possible réalisation de cette *Activité*.

La première étape de cette manipulation est de définir le *Layout* de l'*Activité*. Celui-ci doit contenir un *FragmentManager* qui accueillera les différents *Fragments*, ainsi que trois boutons. Il faut ensuite créer la classe implémentant l'*Activité*, par exemple nommée *MainActivityFragment2.kt*.

Vous pourrez ensuite créer les *Fragments* pour les différentes étapes. Pour ceux-ci, il vous faudra créer le *Layout* ainsi que l'implémentation. Pour cette manipulation, il n'est pas forcément nécessaire de créer plusieurs classes de *Fragments* différentes. Vous pouvez en créer une seule que vous pourrez initialiser à chaque fois avec une valeur numérique différente, représentant une des étapes (cf. Fig. 3).

Vous implémenterez ensuite les actions suivantes pour les trois *Buttons* de l'activité :

- **Précédent**  
On revient au *Fragment* précédent dans la pile, s'il n'y en a pas/plus, on termine l'*Activité*.
- **Fermer**  
On termine l'*Activité*.
- **Suivant**  
On passe à l'étape suivante, on empile et on affiche le prochain *Fragment*.

*Hint : Nous pouvons utiliser le nombre de Fragments présents dans la pile pour déterminer le numéro de l'étape actuelle.*

Veillez discuter de la mise en œuvre de votre solution, en incluant les points suivants :

- A l'initialisation de l'*Activité*, comment peut-on faire en sorte que la première étape s'affiche automatiquement ?
- Comment pouvez-vous faire en sorte que votre implémentation supporte la rotation de l'écran ? Nous nous intéressons en particulier au maintien de l'état de la pile de *Fragments* et de l'étape en cours lors de la rotation.
- Dans une transaction sur le *Fragment*, quelle est la différence entre les méthodes *add* et *replace* ?

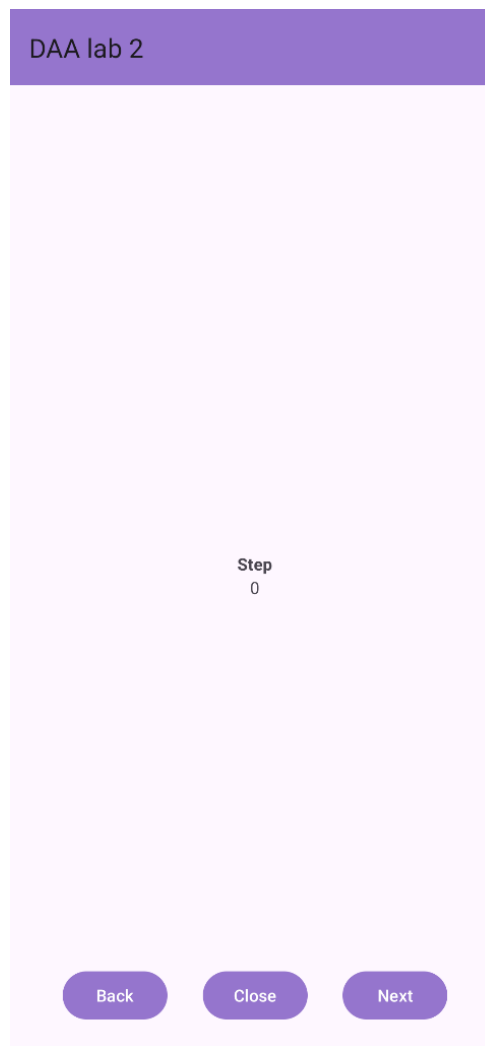


Figure 3 - Exemple d'une Activité permettant de naviguer entre plusieurs Fragments

## Durée / Evaluation

- 4 périodes
- A rendre le dimanche **12.10.2025** à **23h59** au plus tard.
- Pour rendre votre code, nous vous demandons de bien vouloir zipper votre projet Android Studio en veillant à bien **supprimer les dossiers build** (à la racine et dans app/) pour limiter la taille du rendu.
- Vous remettrez également un rapport au format **pdf** en vous fiant au contenu demandé dans les **règles de laboratoire** à savoir : les réponses aux questions posées, une description de l'implémentation de chaque partie en justifiant d'éventuels choix ainsi que la liste des manipulations effectuées avec les résultats associés.
- Merci de rendre votre travail sur *CyberLearn* dans un **zip unique**. N'oubliez pas d'indiquer vos noms dans le code, sur vos réponses et de commenter vos solutions.