

# Une première application

ENSG 2019, Cours d'introduction à Android

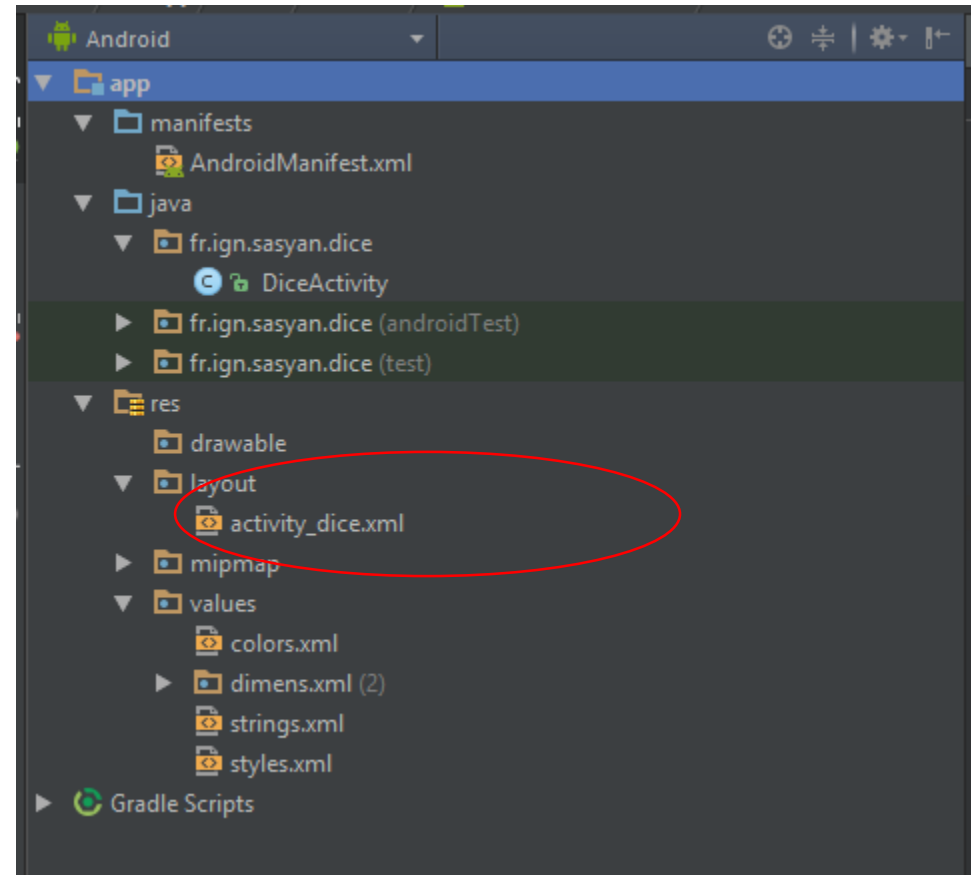


# Objectifs de l'application

- Lancement d'une pièce de monnaie :
  - À l'ouverture
  - Au clic sur un bouton

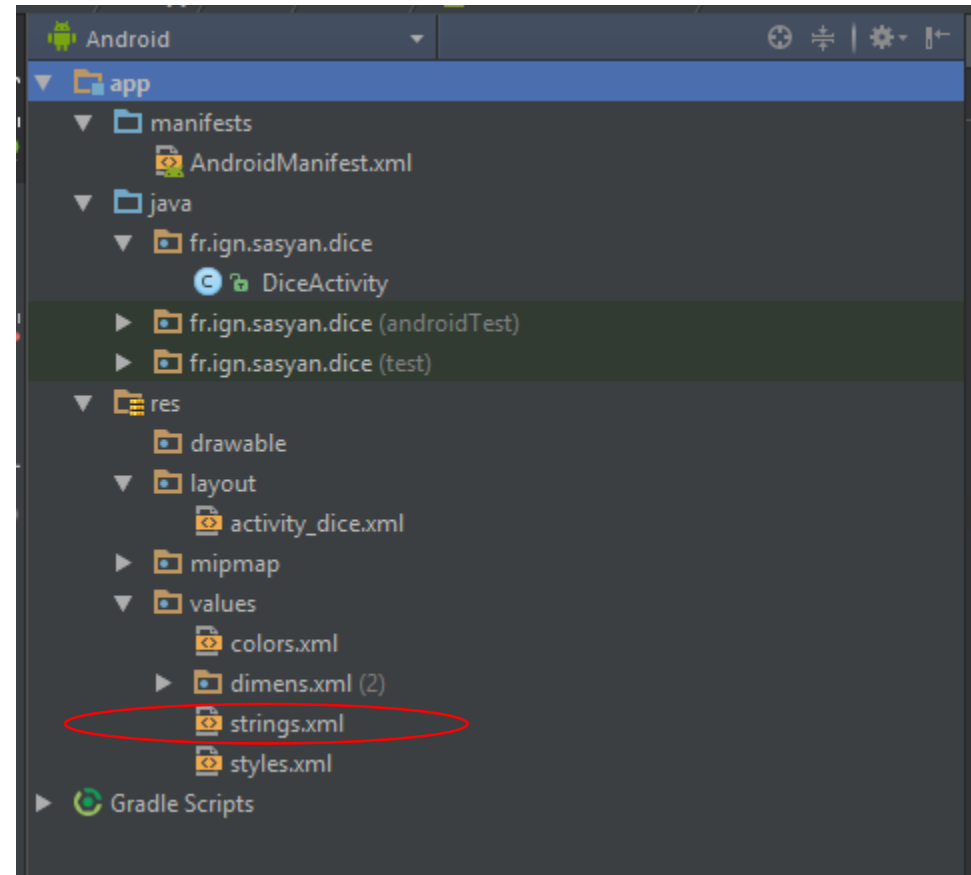
# Création de l'interface dans les ressources

- Fichiers « layout »
  - Exemple : « activity\_coin.xml »



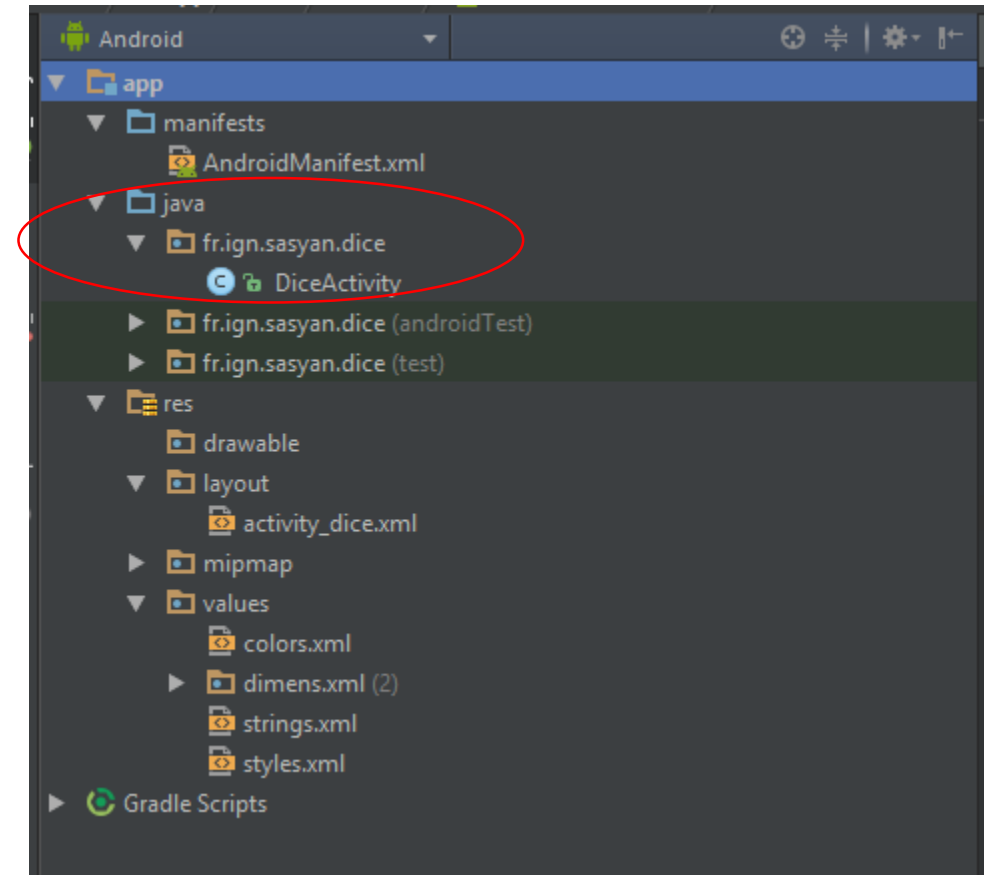
# Ajout des labels dans le fichier de ressources

- Res/values/strings.xml



# Programmation de l'application en Java

- Package de votre application
  - Exemple « CoinActivity »



# Fonctions utiles

- Récupérer un élément de la vue :

`View findViewById(Integer id)`

- Récupérer un string stocké dans les ressources :

`getResources().getString(R.string.head);`