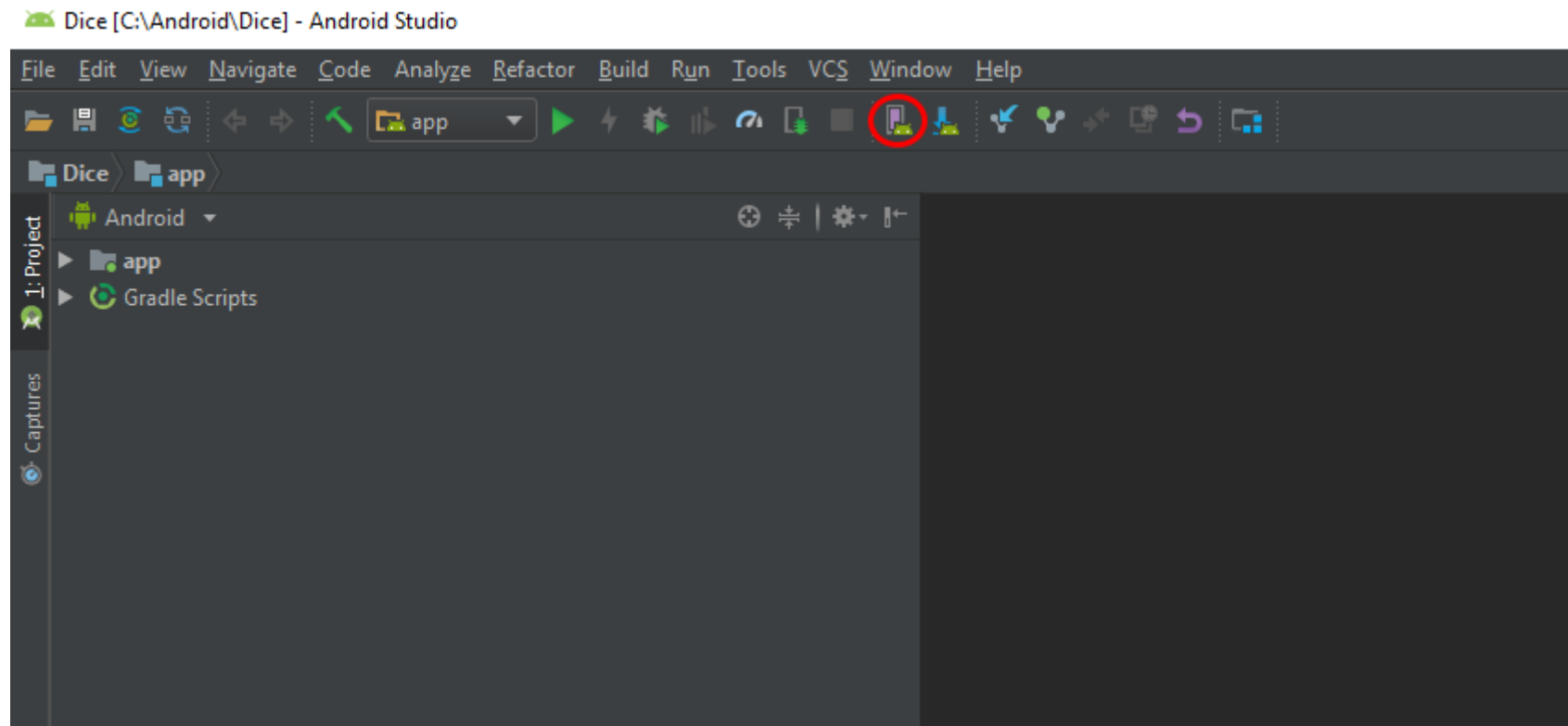


# Fonctionnement d'Android

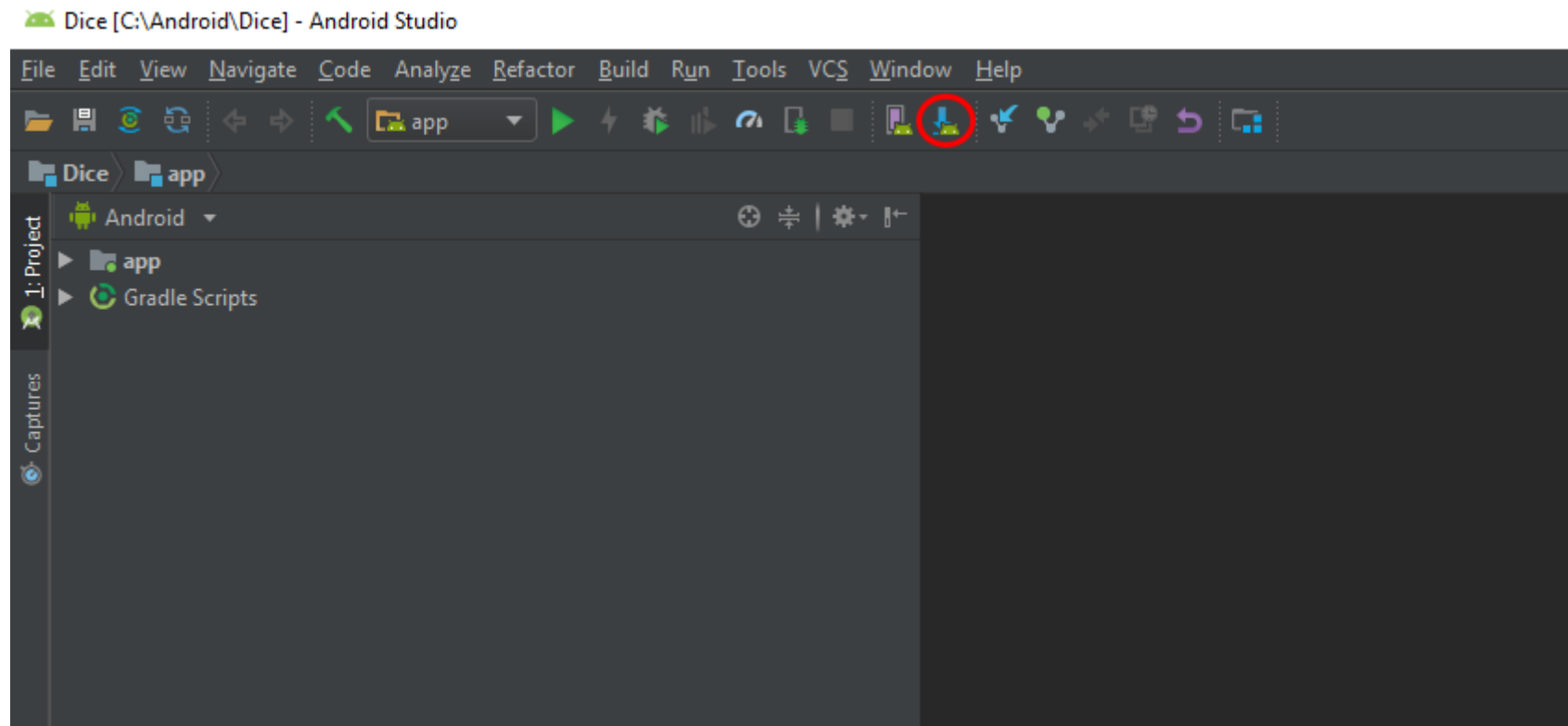
ENSG 2019, Cours d'introduction à Android



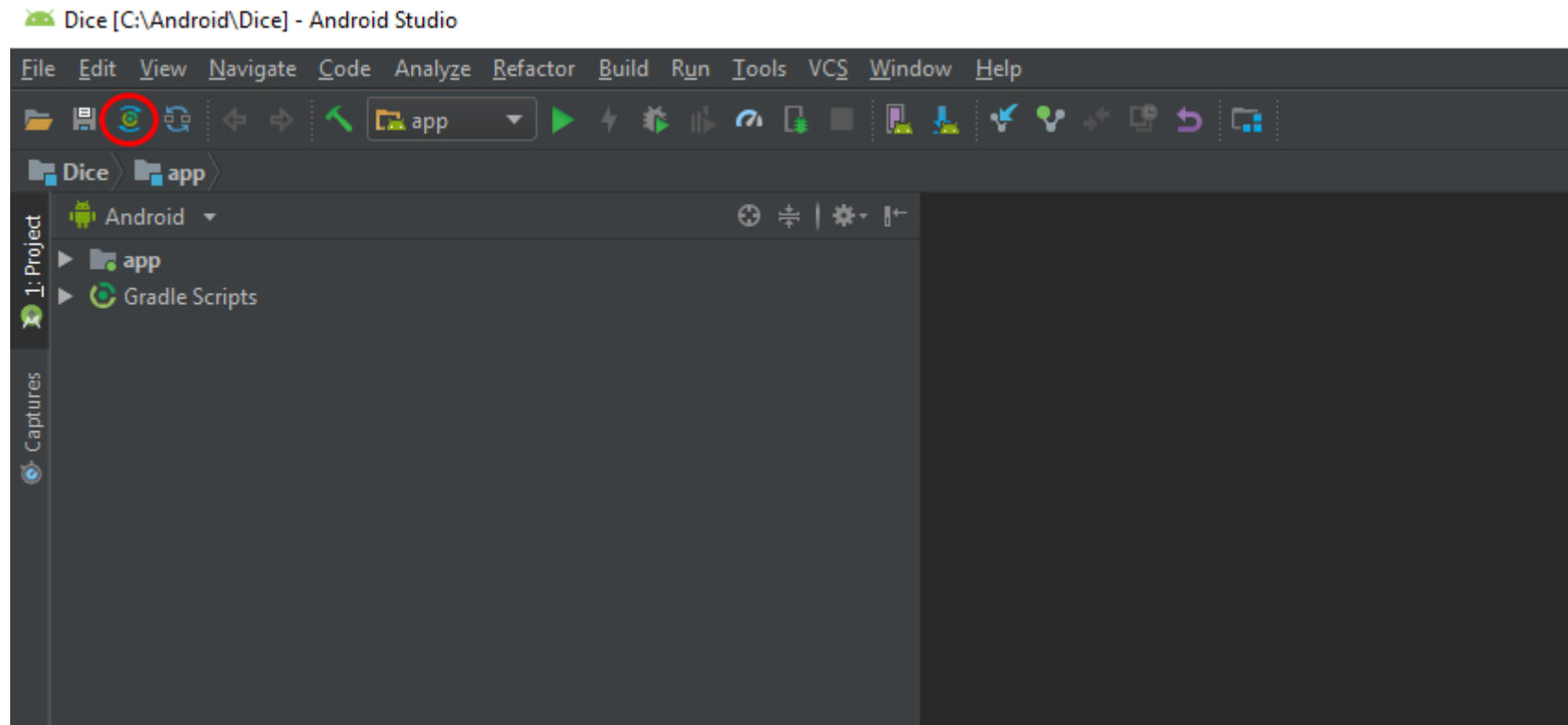
# Émulation d'un téléphone



# Gestion des SDK



# Gradle



# Organisation du code

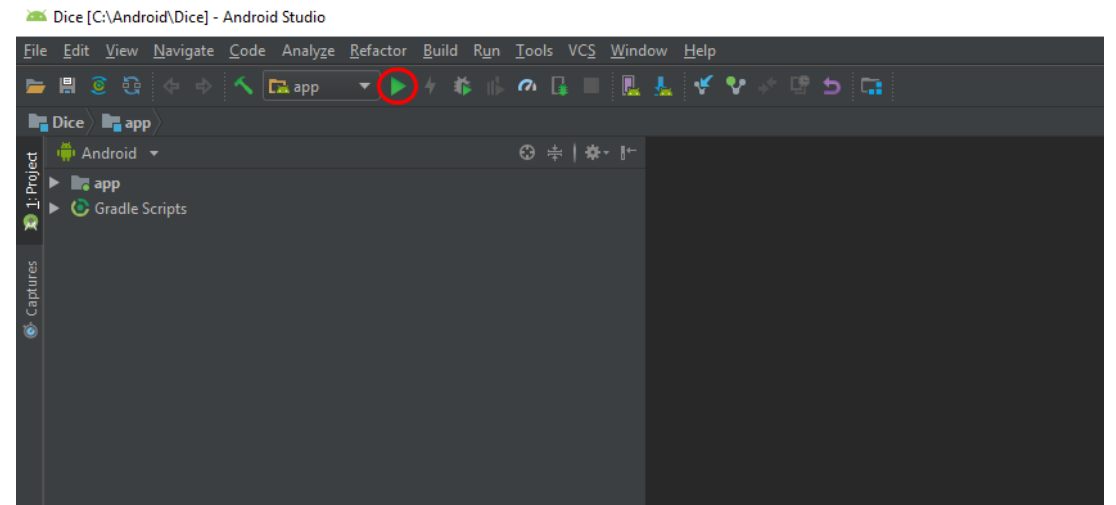
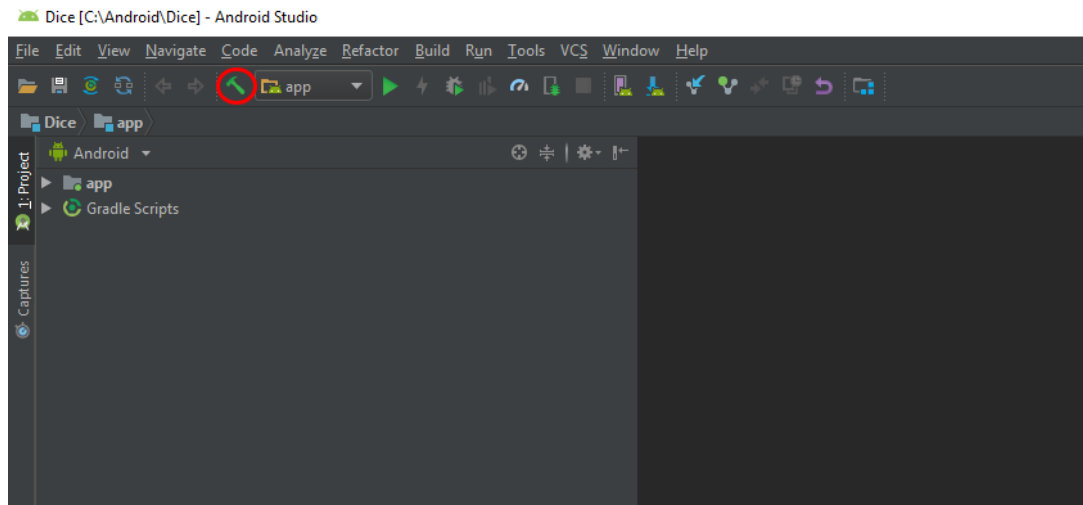
- AndroidManifest
- Fichiers Java :
  - Modèle (classes et objets métier)
  - Contrôleur (classe Java activité)
- Ressources
  - Chaines de caractères (traduction)
  - Vue (fichiers XML activités)



ANDROID



# Compilation et lancement



# Design Pattern 1 : MVC

- Modèle
- Vue
- Controlleur

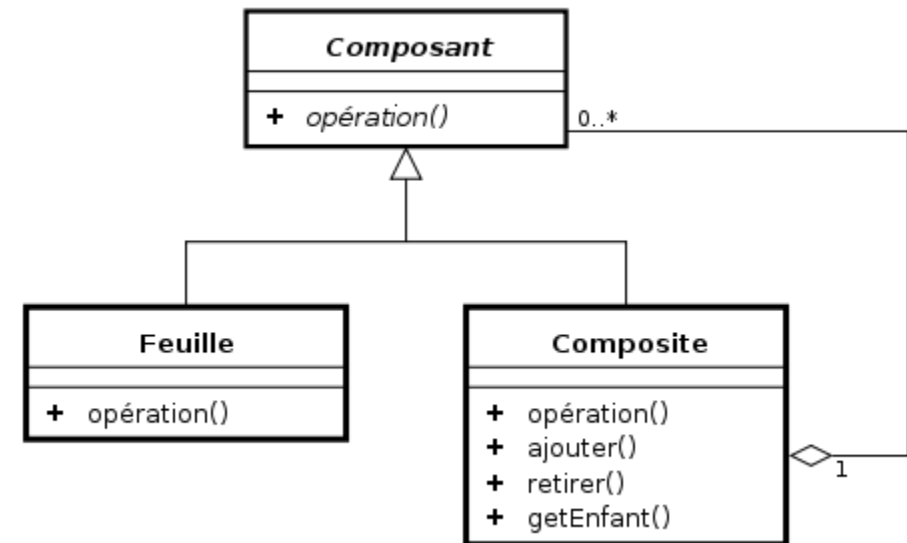
# Design Pattern 2 : DAO

- Data Access Object
- Lien entre :
  - Couche métier
  - Couche persistance
- **Les classes métier ne sont pas dépendantes de la manière dont est stockée la donnée**



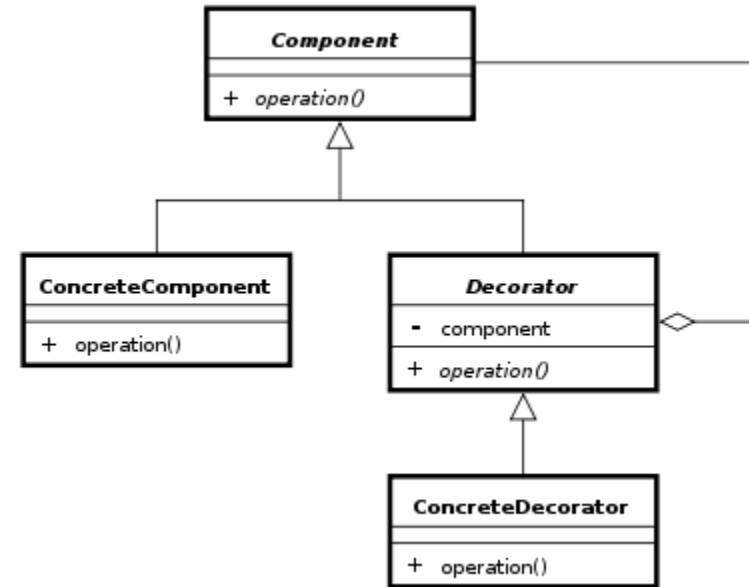
# Design Pattern 3 : Composite

- Gestion d'un groupe d'objets comme d'un seul objet
- Organisation des composants graphiques



# Design Pattern 4 : Décorateur

- Encapsulation d'un composant pour modifier une fonctionnalité
- Le décorateur se comporte comme le composant, avec une altération



# La vie d'une activité

- onCreate
- onStart
- onResume
- onPause
- onStop
- onDestroy

