

# Premier exemple



# IHM de la maquette

*Conversion de la  
taille: le mètre  
& the feet.*

Start



Convertir

mètre



feet

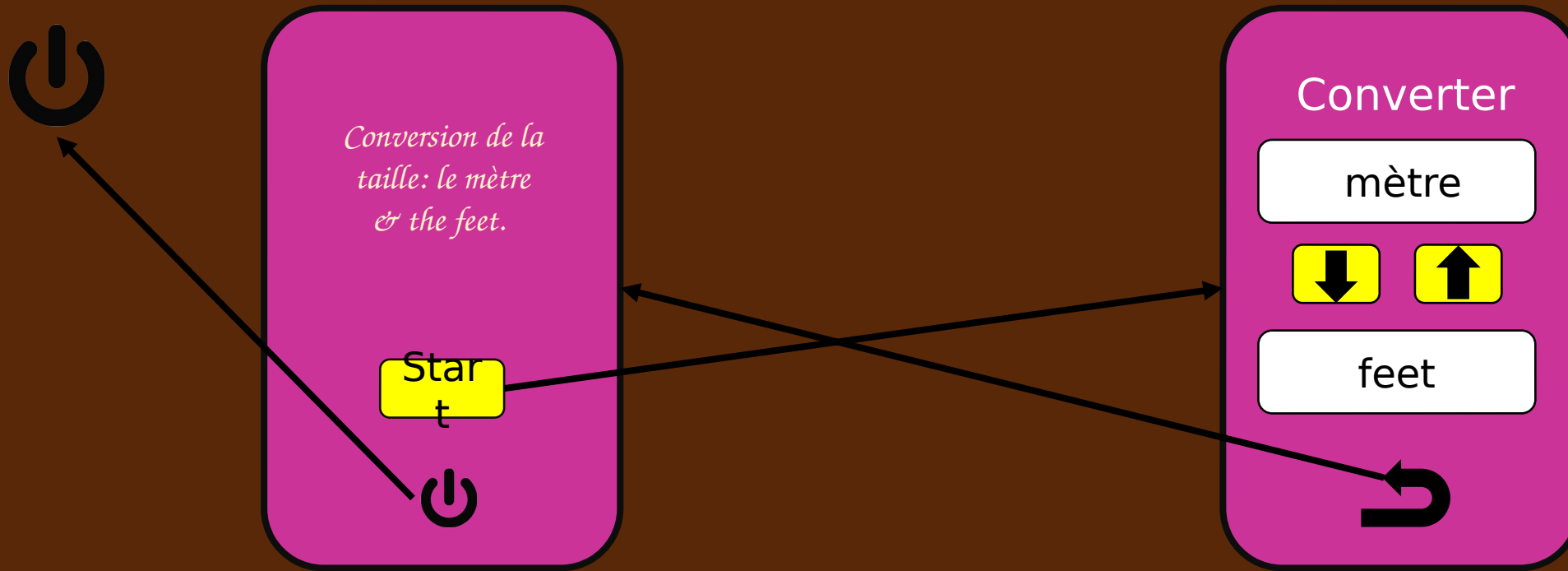


Description:

Titre: « Conversion simple »

- **Objectif:** L'application permet de convertir la distance d'une valeur décimal entre deux unités de mesure, elles sont « le mètre » et le « feet ».

# Navigation



Activité d'ouverture de l'application

Nb de widgets: 3

Nb de layouts: 1

Nb action: 2

Activité principale de l'application

Nb widgets: 6

Nb layouts: 1

Nb action: 5

# Activité d'ouverture - actions

*Conversion de la  
taille: le mètre  
& the feet.*

Start



## Les actions:

1. appuyer sur start
2. appuyer sur close

## Le programme:

- Condition => Si l'on appuie sur le bouton Start, alors L'on ouvre l'activité principale. Sinon, rien.
- Condition => Si l'on appuie sur le bouton Exit, alors l'application se ferme. Sinon, rien.

# Activité d'ouverture - méthodes

*Conversion de la  
taille: le mètre  
& the feet.*

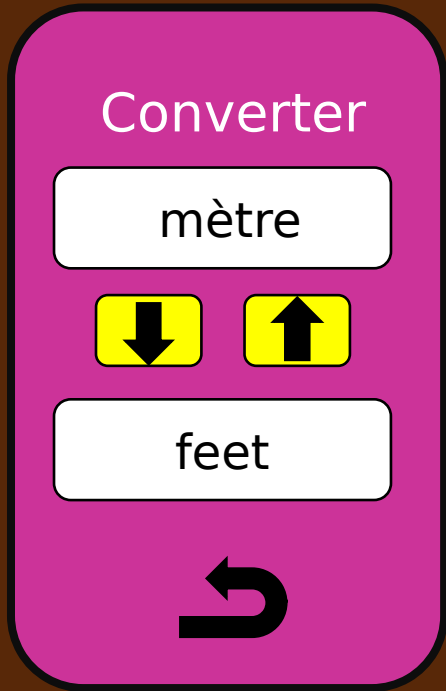
Start



## Méthodes:

- Importation de Intent :  
<https://developer.android.com/reference/android/content/Intent>  
Permet de préparer une nouvelle activité.
- startActivity() permet de démarrer une nouvelle activité.

# Activité principale - actions



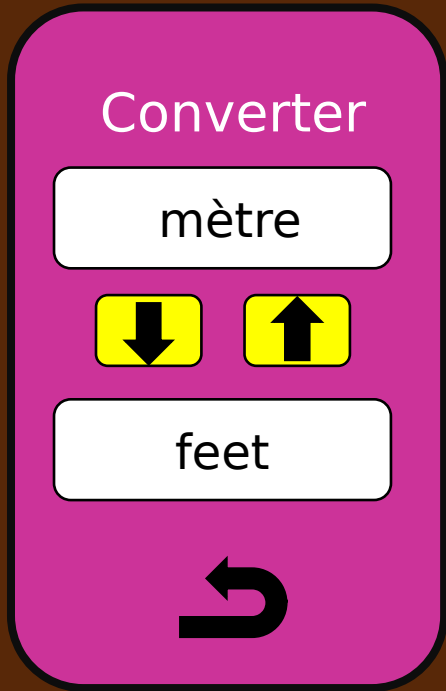
## Les actions:

1. écrire dans mètre
2. écrire dans feet
3. appuyer sur convertir vers feet
4. appuyer sur convertir vers mètre
5. appuyer sur retour vers page d'accueil

## Le programme:

- Condition => Si l'on écrit dans mètre, si c'est une valeur décimale, alors convertissable. Sinon, pas de valeur convertissable.
- Condition => Si l'on écrit dans feet, si c'est une valeurs décimale, alors convertissable. Sinon, pas de valeurs convertissable.
- Condition => Si l'on appuye sur convertir vers feet & que valeur convertissable dans mètre, alors convertir vers le input feet.
- Condition => Si l'on appuye sur convertir vers mètre & que valeur convertissable dans feet, alors convertir vers le input mètre.
- Condition => Si l'on appuye dans retour, alors fermer l'activité principale = ouvrir l'activité d'accueil.

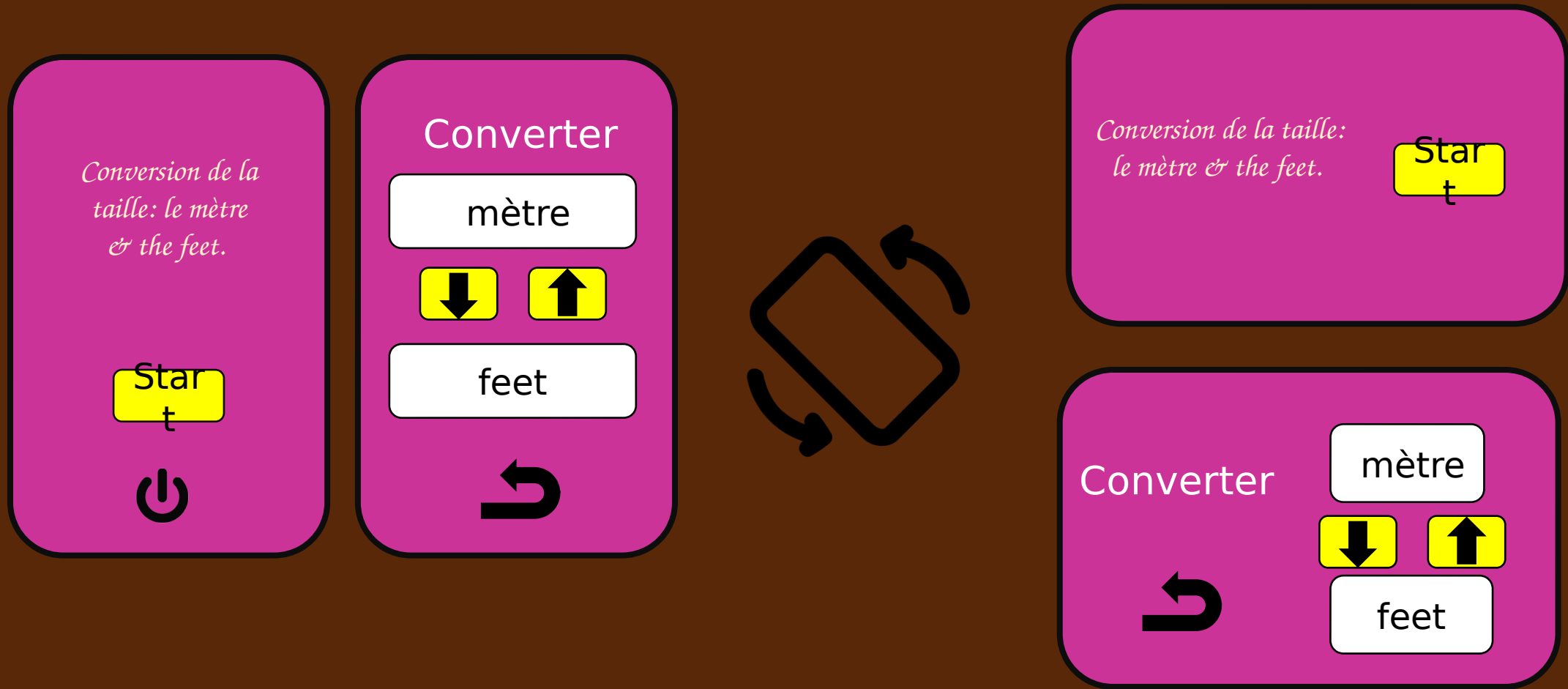
# Activité principale - méthodes



## Méthodes:

- Algorithme avec la formule pour convertir les mètres et feet entre eux.
- `endActivity()` -> terminer cette activité pour revenir à la précédente

# IHM & Design





# Exercices

- ❑ Téléverser l'application fournit avec cette maquette sur une tablette
- ❑ Si la version du smartphone n'est pas assez récente, modifier l'API dans le fichier `gradle.xml(Module:App)`
- ❑ Modifier l'application:
  - ❑ Une nouvelle formule pour une autre conversion
  - ❑ Modifier l'icone de l'application
  - ❑ Modifier les couleurs de l'application - créer deux thématiques différentes pour les modes Clair et sombre
  - ❑ Modifier les textes, styles, tailles et polices d'écritures des différents textes
  - ❑ Modifier les images des `<ImageButton>`